



PERANCANGAN *PROTOTYPE* MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG WAKAF UNTUK USIA SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

Fahri Hamdani¹, Yuliadi², Fadhli Dzil Ikram³, Juniardi Akhir Putra⁴, Rodianto⁵
¹²³⁴⁵Rekayasa Sistem, Universitas Teknologi Sumbawa

Email: fahri.hamdani@uts.ac.id¹, yuliadi@uts.ac.id^{2*}, fadhli.dzil.ikram@uts.ac.id³,
juniardi.akhir.putra@uts.ac.id⁴, rodianto@uts.ac.id⁵

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Riwayat artikel : Disubmit : 1 Desember 2023 Direvisi : 20 Desember 2023 Diterima : 28 Desember 2023 Dipublikasi : 31 Desember 2023</p>	<p><i>This research aims to design a prototype of learning media about waqf for elementary school age based on multimedia. Waqf is one of the lessons that teach religious values related to setting aside assets to build public interests. Teaching children about waqf can be started by explaining the concept and benefits of waqf. Waqf learning is still done conventionally by only utilizing books that have limitations. Interactive multimedia-based learning media is one of the media that can be used for learning. Learning media can make learning more active, effective and fun which can be done repeatedly. Learning media equipped with animation and images can increase student interest in learning, improve student learning outcomes, and student activeness in developing existing potential. The method used in this research is Research and Development (R&D) by referring to 6 stages, namely problem identification, building prototyping, evaluation, system coding, system testing, using the system. From the results of the research it is stated that the learning media prototype that has been designed is able to help students understand about waqf which is equipped with music, animation and games. With this waqf learning media application can help students learn independently and support facilities in teaching and learning activities.</i></p>
<p>Keywords: Waqf, Learning Media, Students, Prototype, Multimedia</p>	
<p>Kata Kunci: Wakaf, Media Pembelajaran, Siswa, Prototype, Multimedia</p>	<p>ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototype media pembelajaran tentang wakaf untuk usia sekolah dasar berbasis multimedia. Wakaf adalah salah satu pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai agama terkait dengan menyisihkan harta untuk membangun kepentingan umum. Mengajarkan anak-anak tentang wakaf dapat dimulai dengan menjelaskan konsep dan manfaat dari wakaf. Pembelajaran wakaf yang dilakukan masih secara konvensional yang hanya memanfaatkan buku yang memiliki keterbatasan. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif dan menyenangkan yang dapat dilakukan secara berulang. Media pembelajaran yang dilengkapi animasi dan gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan keaktifan siswa dalam mengembangkan potensi yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Research and Development (R&D)</i> dengan mengacu pada 6 tahapan yaitu identifikasi masalah, membangun <i>prototyping</i>, evaluasi, pengkodean system, pengujian system, menggunakan system. Dari hasil penelitian dikemukakan bahwa <i>prototype</i> media pembelajaran yang telah dirancang mampu membantu siswa memahami tentang wakaf yang dilengkapi dengan musik, animasi dan permainan. Dengan aplikasi media pembelajaran wakaf ini dapat membantu siswa belajar mandiri dan sarana penunjang dalam kegiatan proses belajar mengajar.</p>



PENDAHULUAN

Dunia digital dunia pendidikan pun terus berusaha untuk modernisasi untuk menunjang dan mempermudah proses pembelajaran menggunakan media digital (Alpi Sahrin et al., 2021) (Santi & Astuti, 2020). Pendidikan merupakan kunci utama peningkatan kualitas peradaban dan sumber daya manusia. Dalam pendidikan dapat memberikan memberikan banyak pengetahuan yang bisa di implementasikan oleh peserta pada kehidupan sehari-hari. Salah satu pengetahuan tersebut adalah pengetahuan wakaf (Furqon, 2012) (Ridwan & Irwit Santi, 2015). Penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar lebih komunikatif dan menarik antara guru dengan siswa. Model pembelajaran berbasis multimedia mampu menampilkan materi pelajaran lebih menarik, tidak terlalu monoton, dan memudahkan penyajian materi pembelajaran. Pembelajaran teori memang cenderung membosankan apabila dibandingkan dengan pembelajaran praktek, oleh sebab itu keragaman media pembelajaran harus diperhatikan agar dapat menarik perhatian siswa (Yati & Rahmah, 2022) (Rohman et al., 2022) (Aji & Puspasari, 2020) (Yuliadi et al., 2020).

Wakaf merupakan salah satu instrumen pembiayaan khas Islam yang dapat menjadi solusi permasalahan dalam kehidupan. Pengetahuan wakaf merupakan pengetahuan yang mengajarkan nilai-nilai agama yang penting diajarkan pada anak-anak secara dini (Yudistira, 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu media menyampaikan informasi pelajaran materi kepada peserta didik yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Hidayati, 2020).

Dengan adanya media pembelajaran tentang wakaf untuk usia sekolah dasar berbasis multimedia sebagai salah satu sarana penunjang pembelajaran tentang wakaf. Selain itu media pembelajaran sebagai bentuk edukasi anak usia sekolah dasar secara digital mengenai pembelajaran Wakaf, apa itu Wakaf, bagaimana proses ketentuan Wakaf yang sebenarnya, apa saja kriteria yang harus dipenuhi ketika akan memberikan Wakaf dan ketentuan lain mengenai Wakaf serta aturan hukum yang mengatur tentang Wakaf itu sendiri baik dalam hukum agama islam maupun yang diatur dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia (Yudistira, 2023) (Furqon, 2012).

Adapun penelitian terdahulu menjadi rujukan penulis, yakni penelitian yang berjudul Pembuatan Multimedia Pembelajaran Restoran Dan Barista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Mahasiswa Pendidikan Tata Boga Menggunakan *Adobe Flash*. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran mahasiswa Pendidikan Tata Boga pada mata kuliah restoran dan barista. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash untuk mahasiswa Pendidikan Tata Boga pada mata kuliah restoran dan barista, mengetahui sejauh mana



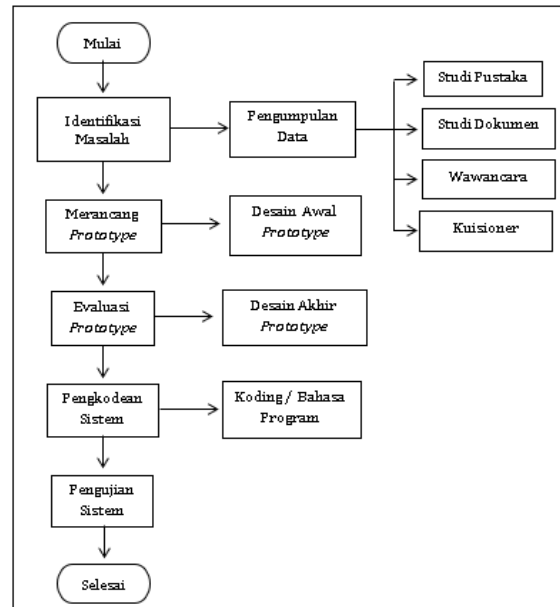
multimedia pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, dan mengetahui sejauh mana multimedia pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan mahasiswa. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada langkah pengembangan Alessi & Trollip (Hamdani et al., 2023).

Penelitian yang berjudul Prototipe Sistem Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini dilakukan dengan cara *Research and Development*, dibuat sesuai dengan bahan ajar yang akan disampaikan. Tahap pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Software Quality Assurance* (SQA) yang diterapkan untuk mengetahui aspek-aspek kunci dalam pembuatan *software* Multimedia Pembelajaran Interaktif, serta untuk mengukur sejauh mana materi Multimedia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan yang komprehensif tentang aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam Pembelajaran Interaktif tersebut dapat menjadi media yang baik dan dapat berpengaruh langsung terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama dalam memahami materi bahan ajar (Hendarman, 2020).

Penelitian yang berjudul Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat prototipe media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum peserta didik. Keunggulan dari aplikasi media pembelajaran ini lebih terstruktur karena berpedoman pada kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di tingkat MI/SD pada materi membaca permulaan. Penelitian ini mengadopsi metode pengembangan sistem *waterfall* untuk pengembangan aplikasinya, dimulai dari tahap analisis sampai pengujian. Pengujian terhadap aplikasi menggunakan metode *black box testing*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa menu-menu yang terdapat pada aplikasi ini telah berjalan dengan baik sesuai dokumen perancangan (Astuti et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan gambaran tahapan yang dilakukan dalam penelitian tersebut dengan menjabarkan metode yang digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype*. Adapun tahapan-tahapan sesuai dengan gambar bagan berikut :



Gambar 2. Bagan Metode Penelitian

Berikut merupakan penjelasan dari bagan metode penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah :

- Identifikasi masalah : Peneliti memulai dengan melakukan identifikasi masalah yang ada terkait *prototype* yang akan dibangun. Dalam identifikasi masalah dengan melakukan pengumpulan data. Pada pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa kegiatan, yakni studi pustaka, studi dokumen, wawancara dan kuisisioner.
- Membangun *prototyping* : Setelah melakukan tahap pengumpulan kebutuhan sebagai bahan pendukung, selanjutnya yang penulis kerjakan adalah membangun *prototype* sebagai gambaran proses pengembangan dari *prototype* yang telah dibangun diawal untuk dilakukan proses pengembang menjadi lebih baik lagi disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
- Evaluasi *prototyping* : Melakukan evaluasi pada *prototype* yang telah dibangun, hal ini dilakukan penulis agar *prototype* yang telah dibangun telah sesuai dengan keinginan pelanggan.
- Pengkodean sistem : Setelah melalui tahap evaluasi dan telah sesuai dengan keinginan pengguna, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan *prototype* kedalam bahasa pemrograman yang sesuai.
- Menguji sistem : Tahap selanjutnya adalah dengan melakukan pengujian *prototype* yang telah di implementasikan kedalam *tools* yang sudah ditetapkan. Kegiatan ini dilakukan penulis untuk menguji sistem untuk mmengetahui *prototype* bisa bekerja atau berjalan saat digunakan sebagai perangkat lunak yang mengacu pada identifikasi yang dilakukan diawal.

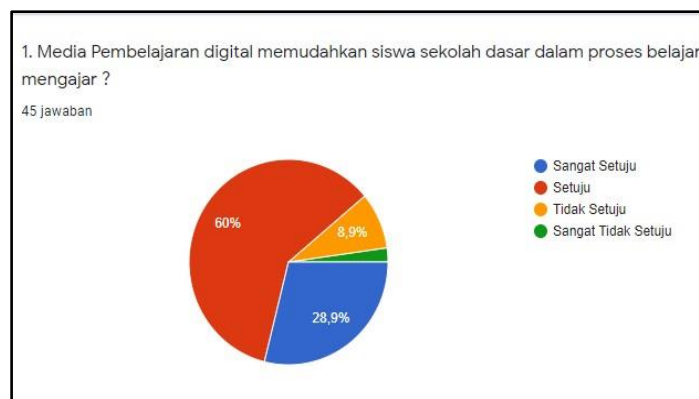


- f. Menggunakan sistem : Setelah melalui berbagai tahap pengujian, dilakukan tahap penyerahan aplikasi yang telah siap digunakan oleh pengguna sesuai dengan tujuan awal dibuatnya *prototype* ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penyajian Data

Penyajian data yang penulis tampilkan pada penelitian yang penulis kerjakan dibagi menjadi beberapa jenis baik berupa narasi maupun dalam bentuk tabel dari sampel yang telah penulis kumpulkan. Responde terdiri dari laki-laki dan perempuan, hasil deskripsi responden menunjukkan mayoritas responden adalah perempuan sebanyak 26 orang atau 57.8%, sedangkan untuk laki-laki sebanyak 19 orang atau 42.2%. berdasarkan data diatas penulis mendapatkan populasi sampel sebanyak 45 orang. Berikut penulis menampilkan tingkat kemudahan dalam proses mengajar dengan menerapkan teknologi modern adalah:



Gambar 3. Grafik Kemudahan Siswa PBM

b. Proses Pembuatan Media Pembelajaran

Proses pembuatan aplikasi diawali dengan melakukan instalasi beberapa aplikasi pendukung. Ada beberapa aplikasi pendukung dalam pembuatan media pembelajaran tersebut, yakni corel draw versi 2019, Mstudio, PixelLab, Macromedia Flash dan T2S (Text To Speak).

c. Tampilan Media Pembelajaran

Hasil dari pembuatan media pembelajaran yang berupa output aplikasi sederhana yang mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar sebagaimana tujuan dari pembuatan *prototype* aplikasi ini sendiri untuk memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar dan juga untuk meningkatkan minat belajar siswa itu sendiri dalam mengikuti pembelajaran didalam lingkungan sekolah. Media pembelajaran yang dihasilkan memiliki spesifikasi sederhana dan mudah digunakan oleh pengguna dalam hal ini adalah siswa sekolah dasar. Berikut tampilan media pembelajaran tersebut adalah:



1. Tampilan Intro

Intro merupakan sebuah tampilan awalan yang muncul pertama kali dan harus ada pada tiap aplikasi, begitu pula pada aplikasi *prototype* media pembelajaran wakaf ini. Berikut tampilan intro dari media pembelajaran tersebut adalah:



Gambar 4. Tampilan Intro

Gambar diatas merupakan bentuk tampilan awalan atau intro saat aplikasi pertama kali dijalankan, pada gambar tersebut terdapat animasi yang bergerak dan juga terdapat satu tombol “PLAY” yang apabila tombol tersebut di klik maka pengguna diarahkan ke menu utama dari aplikasi yang penulis kerjakan.

2. Tampilan Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan kedua yang muncul setelah tampilan intro yang merupakan tampilan awal media pembelajaran bagi pengguna yang akan megaksesnya lebih jauh. Pada tampilan Menu utama terdapat beberapa sub menu, yakni materi, kuis dan game. Berikut tampilan intro dari media pembelajaran tersebut adalah:



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Pada gambar tampilan menu utama yang merupakan tampilan inti media pembelajaran yang telah penulis kerjakan. Dalam tampilan gambar diatas terdiri dari beberapa unsur baik background, animasi bergerak, sound dan tombol perintah. Pada tampilan menu utama ada tombol materi yang dimana tombol ini memiliki fungsi mengarahkan pengguna untuk menuju ke pilihan “materi” pembelajaran wakaf yang berisi beberapa jenis materi pembelajaran yang telah penulis rangkum. Tombol tampilan dari tombol kuis, tombol ini memiliki fungsi mengarahkan pengguna menuju ke pilihan kuis. Didalam pilihan kuis terdapat dua jenis pilihan soal yang cukup mudah untuk dikerjakan oleh siswa sekolah dasar. Dan tombol game, pada pilihan ini berisi game atau permainan sederhana berupa permainan menebak gambar-gambar yang masih dalam lingkup media pembelajaran wakaf.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi dan informasi membuat berbagai sektor dibidang kehidupan maupun sumber daya manusia juga harus ikut maju mengikuti perkembangan era digital yang ada pada masa revolusi industri 4.0. Media pembelajaran wakaf ini dilengkapi dengan desain tampilan yang mudah dipahami oleh anak-anak usia dini. Tampilan yang sudah dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Kesesuaian pengguna tersebut ditunjukkan dalam proses pengujian media pembelajaran tersebut. Dalam pengujian tersebut yang dilakukan pengguna terhadap fungsionalitasnya ternyata sudah sesuai semua. Dengan adanya aplikasi ini semoga bisa menjadi sarana penunjang dalam proses belajar mengajar dalam bentuk berbeda dan bisa meningkatkan pengetahuan minat belajar khususnya anak usia sekolah dasar.



DAFTAR RUJUKAN

- Aji, N. H., & Puspasari, D. (2020). Prototype Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 300–311. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p300-311>
- Alpi Sahrin, Yuliadi, & Mustakim. (2021). Media Pembelajaran Komputer Grafik Pada SMK Asa Telagawaru Berbasis Multimedia. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(2), 14–18. <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v1i2.20>
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 151–156. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3791>
- Furqon, A. (2012). Wakaf Sebagai Solusi Permasalahan-Permasalahan. *Jurnal Hukum Islam*, 10, 35–53. <https://media.neliti.com/media/publications/457881-none-ffd067b5.pdf>
- Hamdani, F., Sasmita Susanto, E., Yuliadi, Y., & Aldrin. (2023). Pembuatan Multimedia Pembelajaran Restoran Dan Barista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Mahasiswa Pendidikan Tata Boga Menggunakan Adobe Flash. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(1), 86–91. <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v4i1.107>
- Hendarman, T. (2020). Prototipe Sistem Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Menara*, 18(2), 106–116. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/JurnalMenara/article/view/1272>
- Hidayati, N. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Melalui Aplikasi Glosarium Islam Berbasis Web untuk Sekolah Menengah Atas di Jombang [Development of PAI Learning Media Through Web-Based Islamic Glossary Application for Senior High Schools in Jombang] [PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG]. In *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/21486/1/18770031.pdf>
- Ridwan, M., & Irwit Santi, L. (2015). Wakaf Dan Pendidikan : Studi Kasus Di Kabupaten Kudus Jawa



Tengah. *ZISWAF: Jurnal Zakat Dan Wakaf*, 2(2), 401–424.
https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwif7vb_1NCDAxU72DgGHQg2B5AQFnoECB0QAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.iainkudus.ac.id%2Findex.php%2FZiswaf%2Farticle%2Fdownload%2F1559%2F1430&usg=AOvVaw2JgggzuzOX6CKXsqwN2N_i&opi=89978449

Rohman, R., Andinasari, A., & Wasiran, Y. (2022). Perancangan Prototype Multimedia Interaktif pada Materi Volume Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 119–128. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i2.8000>

Santi, H. F., & Astuti, I. A. (2020). Pembuatan Prototype Aplikasi Game Edukasi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 1(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/joism.2020v1i2.25>

Yati, L., & Rahmah, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Menggunakan Motion Graphic Berbasis Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1349–1358.

Yudistira, G. (2023). *Mengajarkan Kepada Anak Pentingnya Zakat, Infaq dan Wakaf*. BSIMaslahat. <https://www.bsimaslahat.org/blog/mengajarkan-kepada-anak-pentingnya-zakat-infaq-dan-wakaf/>

Yuliadi, Mahsun, & Adami, M. (2020). Rekayasa Video Profile Sebagai Media Promosi Stmik Syaikh Zainuddin Nw Anjani Menggunakan Teknik Videografi. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(4), 234–237. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i4.826>