APLIKASI PEMBELAJARAN TATA CARA PENGURUSAN JENAZAH BERBASIS MULTIMEDIA

Rike Limia Budiarti [1], Sholehudin [2]
[1] Dosen Tetap STMIK Nurdin Hamzah Jambi, Jambi 36121
[2] Mahasiswa Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah Jambi
Email : rikelimia_budiarti@yahoo.com, sholeh92@gmail.com

Abstrak : Media pembelajaran ini di khususkan untuk mata pelajaran fiqih yang membahas materi tata cara pengurusan jenazah untuk siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Betung. Media pembelajaran merupakan suatu sarata/alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar dapat diterima dengan baik dan menarik bagi siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Salah satu media pembelajaran yang mulai marak digunakan pada saat ini ialah media pembelajaran dengan menggunakan komputer. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat dalam proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial yang diharapkan dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran pengurusan jenazah dan mempermudah siswa dalam pemahaman terhadap suatu materi yang dijelaskan oleh guru.

Kata Kunci – Media Pembelajaran, CD, Tutorial, Pengurusan Jenazah.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuiakan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi para pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional seperti teks dari buku semata-mata tapi lebih luas dari itu.

Pendidikan pada hakekatnya berlangsung dalam suatu proses. Proses itu berupa transformasi nilai-nilai pengetahuan, teknologi dan keterampilan. Penerima proses adalah anak atau siswa yang sedang tumbuh dan berkembang menuju ke arah pendewasaan kepribadian dan penguasaan pengetahuan. Selain itu, pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang diperoleh melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang kehidupan.

Keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan utama bagi setiap anak yang lahir, tumbuh dan berkembang secara manusiawi dalam mencapai kematangan fisik dan mental masing-masing anak. Di dalam keluarga, setiap anak memperoleh pengaruh yang mendasar sebagai landasan pembentukan pribadinya. Untuk lebih meningkatkan potensi pada diri anak, orang tua tidak hanya mendidik anaknya di rumah, akan tetapi mereka mengirimkan atau menitipkan anaknya ke sekolah, agar mampu memenuhi tuntutan zaman sekaligus meningkatkan pendidikan pada anak tersebut.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan kedua yang bertugas membantu keluarga dalam membimbing dan mengarahkan perkembangan serta pendayagunaan potensi tertentu yang dimiliki siswa atau anak, agar mampu menjalankan tugas tugas kehidupan sebagai manusia, sebagai anggota masyarakat, ataupun sebagai individual. Di sekolah, pendidikan berlangsung secara formal artinya terikat oleh peraturan-peraturan tertentu yang harus diketahui dan dilaksanakan. Murid atau anak tidak lagi diajarkan oleh orang tua, akan tetapi gurulah sebagai pengganti orang tua. Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan baik agar siswa lebih mudah memahami pelajaran, seorang guru selain harus menguasai materi, dia juga dituntut untuk dapat terampil dalam memilih dan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk situasi dan kondisi yang dihadapinya. Seorang guru sangat dituntut untuk dapat memiliki pengertian secara umum mengenai sifat berbagai metode, baik mengenai kebaikan metode maupun mengenai kelemahan-kelemahannya.

Ada beberapa metode yang dikenal dalam pengajaran, misalnya yaitu metode ceramah, metode demonstrasi, metode pemberian tugas, metode eksperimen, metode tanya jawab, dan sebagainya. Dengan memilih metode yang tepat, seorang guru selain dapat menentukan output atau hasil lulusan dari lembaga pendidikan, juga merupakan landasan keberhasilan lembaga pendidikan, dan juga menjadi pengalaman yang disenangi bagi anak didik.

Madrasah Tsanawiyah Negeri Betung merupakan salah satu lembaga pendidikan formal. Sistem pengajaran yang berlangsung di MTs Negeri Betung masih tergolong minim dengan alat alat peraga ataupun media elektronik multimedia yang membantu para guru dalam mengajar. Padahal kehadiran media elektronik pada era sekarang terutama disebuah institusi atau lembaga sekolah sangat membantu dalam proses belajar mengajar,

terutama dalam hal praktek. Kendala yang ditemukan salah satu nya pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran fiqih materi pengurusan jenazah, tak banyak siswa yang bisa benar benar memahami materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan dikarenakan materi yang disampaikan oleh guru hanya sebatas teori dan hanya sedikit gambaran, sementara siswa yang belum begitu memahami nya tentu akan merasa bingung. Misalnya, saat guru menjelaskan tentang cara memandikan jenazah, pastinya harus dipraktekkan dan bukan hanya dijelaskan secara teori agar siswa benar-benar bisa mengerti dan memahaminya. Tentu nya dalam hal ini guru membutuhkan mediator untuk memperagakan materi tersebut.

Oleh karena itu, untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan dan tidak terkesan membosankan dalam mata pelajaran fiqih, khusus nya pada materi "Pengurusan jenazah", guru dapat memilih metode demonstrasi, karena dalam pelajaran ini banyak materi yang dapat diterapkan atau dipraktekkan, seperti cara memandikan, mengkafani, menyolatkan, dan sampai pada tahap menguburkan nya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah bahan ajar berbasis komputer bernama "Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Pengurusan Jenazah Berbasis Multimedia". Aplikasi ini menyajikan materi secara interaktif disertai animasi, audio, video dan dilengkapi dengan evaluasi berupa latihan-latihan soal. Hasil yang akan dicapai dari pembuatan bahan ajar ini adalah bahwa para peserta dapat memahami tentang tatacara penyelenggaraan jenazah yang baik dan benar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarakan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat di identifikasikan masalah dalam penelitian adalah "Bagaimana gambaran proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Pengurusan Jenazah Berbasis Multimedia pada mata pelajaran fiqih?".

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi pembelajaran tata cara pengurusan jenazah berbasis multimedia ini, khusus nya pada materi pengurusan jenazah.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran dikelas dengan aplikasi pembelajaran tata cara pengurusan jenazah berbasis multimedia.
3. Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran dengan aplikasi pembelajaran tata cara pengurusan jenazah berbasis multimedia ini.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah
   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan dalam menerapkan inovasi media pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.
2. Bagi guru
   Sebagai masukan agar para guru dapat termotivasi untuk mengembangkan media *sotfware* sebagai alat bantu pembelajaran.
3. Bagi siswa
   Dapat mengurangi kejenuhan siswa dari pembelaaran yang monoton, meninkatkan minat belajar siswa agar lebih giat, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan lebih cepat.
4. Bagi penulis
   Dalam penelitian ini diharapkan dapat memperoleh informasi tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi pembelajaran berbasis multimedia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Aplikasi

Istilah aplikasi berasal dari bahasa inggris "application" yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

"Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas" (Buyens, 2001).

(sumber : http://www.ilmukomputer.com/)

Selain itu Menurut Wahana Computer (2009 : 2) "Aplikasi adalah software yang secara khusus digunakan untuk kebutuhan pengolahan data tertentu sehingga peran pengguna adalah murni sebagai pengguna"

2.2 Aplikasi Pembelajaran
2.2.1 Pengertian Aplikasi Pembelajaran

Awal mula kata pembelajaran, dimana pembelajaran berasal dari kata dasar "ajar" yang bermakna petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Sedangkan kata "pembelajaran" sendiri memiliki arti proses, perbuatan, cara mengajar agar pserta didik mau belajar.

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa inggris, yaitu "*instruction*". Instruction diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Ini berbeda dengan istilah "*teaching*" yang berarti mengajar. *Teaching* memiliki konotasi proses belajar dan mengajar yang berlangsung satu arah dari guru kesiswa. Dalam hali ni, hanya guru yang berperan aktif mengajar, sedangkan siswa bersifat pasif.

2.3. Sekilas Tentang Materi Yang Dibahas

Didalam skripsi ini penulis akan membahas materi tentang tata cara pengurusan jenazah, yang mana didalam aplikasi pembelajaran yang akan dibuat ini akan membahas empat poin penting yang mencakup tentang tata cara pengurusan jenazah yaitu: memandikan, mengkafani, menyalatkan serta menguburkan jenazah.

Sebagaimana kita ketahui, kematian adalah sesuatu yang pasti akan datang. Meskipun seorang berupaya untuk lari darinya, namun niscaya kematian akan datang menghampirinya. Sebagaimana firman Allah SWT:

"Tiap-tiap yang berjiwa akan merasakan mati. dan Sesungguhnya pada hari kiamat sajalah disempurnakan pahalamu. barangsiapa dijauhkan dari neraka dan dimasukkan ke dalam syurga, Maka sungguh ia Telah beruntung. kehidupan dunia itu tidak lain hanyalah kesenangan yang memperdayakan. (Q.S. Ali-imran: 185)"

2.4. Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Bidang multimedia saat ini sangat banyak diminati oleh banyak orang, baik dikalangan muda, anak-anak maupun tua. Semakin bergeraknya zaman yang semakin modern dan teknologi yang semakin maju manuasia layak nya sebagai penggerak zaman ini, terus menggali dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
3.1. Analisa Sistem

Analisa sistem dilakukan untuk melihat bagaimana mekanisme kerja sistem yang sedang berjalan dan masalah-masalah apa saja yang sedang dihadapi dalam proses belajar mengajar di MTs Negeri Betung. Ketelitian sangat dibutuhkan untuk menentukan seperti apa sistem yang akan dibangun, apabila penganalisaan sistem yang ada tidak dilakukan secara mendetail maka sistem baru yang akan didesain hasilnya tidak akan optimal.

3.1.1 Kendala Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan penelitian yang di lakukan pada MTs Negeri Betung, terdapat beberapa permasalahan antara lain :

1. Teknik pembelajaran yang masih menggunakan buku paket.
2. Terkadang murid merasakan canggung berhadapan langsung dengan guru sehingga siswa merasa sulit untuk lebih berkembang dan menggali potensi dirinya dalam belajar.
3. Kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru dengan metode pembelajaran yang masih menggunakan buku paket.

3.1.2 Sistem Yang Disusulkan

Berdasarkan permasalahan yang timbul, maka di usulkan pemecahan masalah yang di harapkan dapat membantu guru dan murid dalam kegiatan belajar mengajar di MTs Negeri Betung. Adapun solusinya adalah merancang aplikasi perangkat ajar berbasis multimedia yang bertujuan untuk membantu memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di Mts Negeri Betung.

Aplikasi pembelajaran ini di tujukan kepada guru/pengajar untuk siswa sebagai media/alat bantu dalam belajar. Dengan aplikasi ini diharapkan siswa bisa memahami dengan cepat dalam pelajaran pengurusan jenazah. Aplikasi ini dilengkapi dengan animasi, suara, dan teks yang menjelaskan bagaimana proses yang dilakukan dalam pengurusan jenazah dari proses memandikan sampai menguburkan jenazah.

3.2. Permodelan Yang Diusulkan

Untuk mempermudah dalam memahami gambaran sistem yang diusulkan pada MTs Negeri Betung, maka penulis menggunakan rancangan

sistem yang akan dibangun dengan permodulan Data *Flow* Diagram yaitu Diagram *Context* dan Diagram Rinci.

3.2.1. Diagram Konteks

Dalam diagram konteks terdapat 2 entity yang berperan dalam sistem ini yaitu: guru menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dan siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru. Pada diagram ini ditujukan secara global informasi yang diperlukan antar entitas yang terlibat secara langsung dalam proses sistem informasi, adapun rancangannya sebagai berikut :

Gambar 1 . Diagram Konteks

3.3. Perancangan Sistem

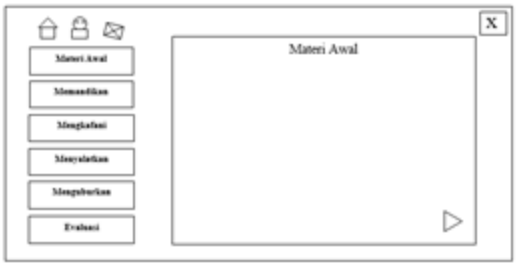
3.3.1. Rancangan Menu Utama

Halaman utama merupakan awal dari sistem, pada saat program pertama diakses. Dibagian halaman ini akan di berikan sedikit penjelasan untuk tentang materi yang dibahas dalam aplikasi ini, diantaranya: tujuan, manfaat, dan cara menggunakan aplikasi ini. Dalam mendesain menu utama untuk program aplikasi pembelajaran ini dirancang dengan user friendly agar user dengan mudah menjalankan aplikasi ini.

Gambar 2 . Rancangan Menu Utama

3.3.2. Rancangan Output Menu Materi Awal

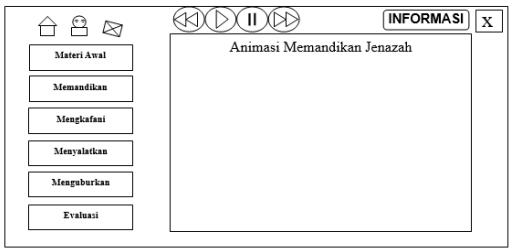
Rancangan yang akan diuraikan disini merupakan keluaran dari menu materi awal yang akan menampilkan isi materi tentang maklumat awal tentang tata cara pengurusan jenazah serta keterangan dari setiap animasi yang akan ditampilkan di pada menu utama seperti menu memandikan, mengkafani, menyalatkan dan menguburkan jenazah, dan juga dilengkapi dengan tombol kontrol dan kembali ke home.



Gambar 3 . Rancangan Output Materi Awal

3.3.3. Rancangan Output Menu Memandikan

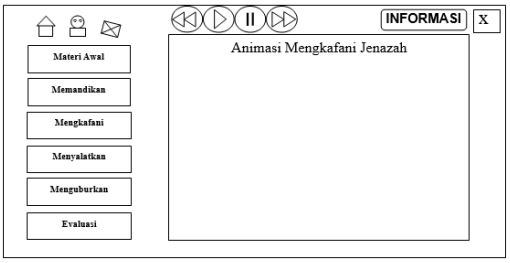
Pada rancangan output menu memandikan jenazah ini akan menampilkan animasi tata cara memandikan jenazah dari awal memandikan, mewudu'kan jenazah hingga selesai. Terdapat beberapa button kontrol yang ada dibagian atas layer, diantaranya button prev, play, pause, dan next.



Gambar 4 . Rancangan Output Menu Memandikan

3.3.4. Rancangan Output Menu Mengkafani

Secara umum tampilan pada output menu menkafani ini sama dengan output menu memandikan jenazah, hanya saja yang membedakan adalah animasi yang terdapat dalam movie itu sendiri, yakni animasi yang akan di tampilkan adalah animasi tata cara mengkafani jenazah.



Gambar 5 . Rancangan Output Menu Mengkafani

IV. KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan penelitian di MTs Negeri Betung dapatlah diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mata pelajaran Fiqih khususnya materi pengurusan jenazah di MTs Negari Betung masih menggunakan buku paket dengan metode guru menjelaskan kepada siswa yang padahal pada pelajaran ini sangat dibutuhkan praktek secara khusus.

2. Siswa kurang bisa memahami dengan metode pengajaran yang di terapkan oleh guru sehingga membutuhkan waktu lama untuk dapat benar-benar memahami materi, dan terkadang siswa tidak faham sama sekali sekalipun materi yang diajarkan telah berakhir.
3. Dengan adanya aplikasi pembelajaran tata cara pengurusan jenazah ini akan dapa membantu guru mata pelajaran fiqih dalam menyampaikan materi dengan fitur-fitur yang dihadirkan dalam aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Andi, Adobe Flash CS3 Profesional, Yogyakarta : Madcoms.

Andonesia, (2015) Ajaran Pembelajaran, Media Interaktif [Online] tersedia: http://andonesia.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif. [20 Juni 2015].

Binanto, Iwan (2010) Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya : Andi

Jogiyanto HM, (2005) Analisis dan Desain Sistem, Yogyakarta : Andi Offset.

M. Nashiruddin Al-Albani, (1999) Tuntunan Lengkap Mengurus Jenazah, Jakarta: Gema Insani.

Rusman, (2013) Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Jakarta: Alfabeta.

Rudi, Cepi (2007) Media Pembelajaran, Bandung: CV Wacana Prima.

Rifa'i, Mohammad (2001) Fiqih Islam Lengkap, Semarang: PT. Karya Toha Putra.

Wikipedia, (2015) Perangkat Lunak Aplikasi [Online] tersedia: http//id.m.wikipedia.org/wiki/aplikasi. [19 Juni 2015].januari 2009

IDENTITAS PENULIS

Nama	: Rike Limia Budiarti. M.Kom
NIDN/NIK	: -/16.106
TTL	: Jambi, 06 Desember 1988
Golongan/Pangkat	: -
Jabatan Fungsional	: -
ALamat	: Jl. Kol. Abunjani Sipin Jambi
Telp./Faks.	: -