

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PAUD TK BUNAYA

M. Junius Effendi⁽¹⁾, Kusnita Yusmiarti⁽²⁾

^(1,2) Dosen Prodi Manajemen Informatika, Institut Teknologi & Bisnis Lembah Dempo

Email : ⁽¹⁾Junius04@gmail.com, ⁽²⁾kusnita23062@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong diciptakannya berbagai inovasi di segala bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran yang hanya menyajikan komunikasi satu arah, dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dua arah yang disebut dengan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif ini dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran pendidikan agama islam pada materi salat yang akan dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk merancang pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang akan bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tentang materi salat. Metode penelitian menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) memiliki 6 (enam) tahapan yakni *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dirancang secara menarik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman materi pembelajaran serta menumbuhkan kreativitas belajar sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran. Media Pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini juga membantu para guru dalam proses mengajar peserta didiknya. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam materi salat yang dibuat menggunakan *Adobe flash cs 6*.

Kata Kunci : MDLC, pembelajaran interaktif, multimedia

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology encourages the creation of various innovations in all fields, including in the field of education. Learning media that only provides one-way communication can be modified into two-way learning media called interactive learning media. This interactive learning is intended to make it easier for students to understand Islamic religious education learning on the prayer material to be studied. This study aims to design interactive multimedia-based learning that will be useful for increasing students' motivation to learn about prayer material. The research method using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model has 6 (six) stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. This study concludes that attractively designed multimedia-based interactive learning will generate motivation and stimulation for student learning activities, help students improve understanding of learning materials and foster learning creativity so that it will have an impact on improving the quality of learning. This multimedia-based interactive learning media also helps teachers in the process of teaching their students. The result of this research is an interactive learning media for Islamic religious education, which is made using Adobe Flash CS 6.

Keywords: MDLC, interactive learning, multimedia

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menciptakan masyarakat yang

cerdas dan berperilaku baik. Keberhasilan pendidikan dapat dicapai dengan mengoptimalkan komponen-komponen yang

ada dalam sistem pendidikan tersebut, salah satu optimalisasi adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu pembelajaran saat ini tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi informasi. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran merupakan salah satu contoh pemanfaatan TIK dalam proses kegiatan belajar-mengajar, Dengan adanya bantuan komputer guru dapat lebih mudah menyampaikan bahan ajar dan siswa lebih termotivasi dalam belajar.

[1]Joyce and Wile (1972:6) mengungkapkan bahwa, keinovatifan guru akan membantu mengembangkan institusi tempat bekerja, mengembangkan kemampuan diri sebagai guru, dan menganalisis setiap ide-ide inovasi pendidikan yang baru. Kemampuan menganalisis setiap inovasi untuk mengembangkan pendidikan yang menjadi tugasnya diistilahkan oleh Hook dalam Harsja (1980) sebagai *capacity for analysis*, yang merupakan bagian dari satu kriteria guru yang baik yaitu *intellectual competence*.

Media pembelajaran yang hanya menyajikan komunikasi satu arah, dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dua arah yang disebut dengan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif ini dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran pada materi shalat yang akan dipelajari. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif mampu menyajikan materi dengan konsep yang terdiri dari teks, suara, gambar, animasi dan video. Dimana memberi gambaran nyata tentang materi atau konten dalam pembelajaran sehingga memotivasi dan meningkatkan daya tarik siswa kelas iv dalam belajar pendidikan agama islam pada materi shalat. Pemanfaatan multimedia merupakan salah satu cara untuk dapat mengembangkan system pembelajaran interkatif, dalam pengembangan media pembelajaran ini penulis menggunakan metodologi pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cyle (MDLC)* yang secara generik siklus hidup pengembangan sistem MDLC terdiri dari atas enam (6) tahap, yaitu : (1) Tahap konsep (*concept*), (2) Tahap perancangan (*Design*), (3), Tahap pengumpulan bahan (*material collecting*), (4) Tahap pembuatan (*Assembly*), (5) Tahap pengujian (*testing*), serta (6) tahap pendistribusian (*Distrubution*). (Mustika, 2017:122-123)[2].

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu menyajikan materi dengan jelas dan interaktif seperti animasi, teks, suara, dan sebagainya, sehingga siswa akan menjadi lebih mudah dalam memahami pelajaran pendidikan agama islam pada materi shalat karena lebih efektif dan efisien dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, hal inilah membuat penulis tertarik untuk membuat suatu media pembelajaran dengan konsep multimedia dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Paud TK Bunaya”**.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di Paud Tk Bunaya penulis dapat merumuskan masalah yaitu apakah media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar materi shalat ?

Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk materi hanya pada Shalat Fardhu lima waktu.
2. Metodologi Pengembangan sistem yang digunakan adalah metode MDLC.
3. Media pembelajaran ini dibangun dengan menggunakan program *Adobe flash cs 6*.
4. Tidak membahas hukum tajwid bacaan Al-Qur'an.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

- a. Untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam materi.
- b. Untuk menganalisis apakah media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa dalam belajar materi Salat.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi Sekolah

1. Dengan adanya media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam pada materi shalat dapat meningkatkan mutu pendidikan dan masukan pada pihak sekolah.
2. Dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga mencapai hasil belajar yang baik.

3. Dapat menambah wawasan guru tentang multimedia dalam bahan ajar yang dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran.

b. Manfaat bagi Penulis

Adapun manfaat dari penelitian ini untuk menambah pengetahuan bagi peneliti dalam membuat suatu pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam materi shalat.

Metodelogi Pengembangan Sistem

Dalam melakukan pengembangan sistem penulis menggunakan metodologi *Multimedia Develoment Life Cycle* (MDLC). Secara generik siklus hidup pengembangan sistem SDLC terdiri dari atas lima tahap, yaitu : (1) Tahap konsep (*concept*), (2) Tahap perancangan (*Design*), (3), Tahap pengumpulan bahan (*material collecting*), (4) Tahap pembuatan (*Assembly*), serta (5) Tahap pengujian (*testing*), (6) tahap pendistribusian (*Distrubution*). (Mustika dkk, 2017: 122-123)[2].

TINJAUAN PUSTAKA

Teori-Teori Yang Menjadi Landasan

[3]Menurut Dengeng (dalam Weda,2013:9) menyebutkan media pembelajaran adalah komponen penyampaian strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang disampaikan kepada siswa, baik berupa orang, alat ataupun bahan. Sedangkan menurut Umar (2013 : 8), menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Model pembelajaran multimedia Interaktif Berdasarkan penelitian yang dilaku-kan oleh [4]Ferawati (2011), Model pembelajaran multimedia Interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep guru-guru fisika. Selain itu, didukung pula dengan hasil penelitian Sriyanti (2012) yang memanfaatkan multimedia pada pembelajaran Model Blended elearning juga mampu hasil belajar mahasiswa. Penelitian lain juga menunjukkan jika pengembangan pembelajaran multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep mahasiswa

Multimedia interaktif

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter (2001) “multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”. (Dwi Sarwiko, 2009)[5].

Definisi multimedia adalah “kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video”.

Hofstetter (2001), yang menyatakan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan perangkat (tool) yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

[6]Sedangkan menurut (Rukimin, 2016) Ada tiga jenis multimedia, yang pertama adalah multimedia interaktif, yakni pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen dalam multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan; yang kedua adalah Multimedia hiperaktif, yakni jenis multimedia ini mempunyai struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dengan kata lain, multimedia jenis ini memiliki banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada; dan yang ketiga adalah Multimedia linier, yakni pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk (Rukimin, 2016).

Storyboard

[7]Menurut Suyanto, (2012:20). Storyboard adalah sebuah teknik shooting management. Disini dibuat daftar pengambilan gambar pada setiap adegan, dan divisualisasikan dalam bentuk sketsa gambar atau storyboard

jika diperlukan. Dan pada penelitian lain (Suyanto : 2014: 164), juga menyatakan bahwa Story Board adalah serangkaian sketsa (gambaran kartun) dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia Sedangkan.

METODE PENELITIAN

Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2020 s/d Juli 2020.

Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Paud Tk Bunaya, Gg Astra kelurahan, Tumbak Ulas, Pagar Alam Sel., Kota Pagar Alam, Sumatera Selatan.

Metode Pengumpulan Data

Metode-metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- 1) Metode Pengamatan Langsung (*observasi*)
Penulis mengadakan penelitian, melihat dan mengamati secara langsung metode pembelajaran yang sedang berjalan pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi shalat pada Paud Tk Bunaya.
- 2) Metode Wawancara
Penulis melakukan Tanya jawab secara langsung dengan guru dan siswa dalam metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam maeri shalat pada Paud TK Bunaya.
- 3) Metode Pustaka
Metode ini yaitu pengumpulan data dengan membaca buku-buku yang tersedia baik dari perpustakaan maupun dari buku-elektronik dari internet untuk referensi yang

berhubungan dengan penyusunan laporan ini.

- 4) Dokumentasi
Pengambilan data berdasarkan dokumentasi yang tersedia pada Paud TK Bunaya guna melengkapi data yang akan diperlukan dalam pembuatan skripsi.
- 5) Internet
Penulis mengambil sumber data dari internet sebagai jurnal dan referensi-referensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Analisis sistem yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan secara langsung sehingga dapat diketahui kelemahan-kelemahan yang dihadapi pada sistem yang sedang berjalan, khususnya pada sistem pembelajaran pendidikan agama islam pada materi salat.

Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai suatu proses penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen sistem dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang ada, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan. Dari hasil penelitian diperoleh suatu sistem pembelajaran masih menggunakan metode konvensional.

Analisis Masalah

Dari penelitian yang dilakukan penulis dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan pada proses Pembelajaran pendidikan agama islam materi salat ternyata penulis menemukan beberapa permasalahan. Seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel Analisis Permasalahan pada pengolahan data

Permasalahan	Pemecahan Masalah
1. pembelajaran pendidikan agama islam materi shalat masih di lakukan secara konvensional yaitu metode ceramah, dengan media buku dan papan tulis.	1. Perlu dibangun suatu media pembelajaran interaktif yang terkomputerisasi agar lebih menarik dalam belajar-mengajar.

<p>2. Siswa merasa bosan dan kurang minat dengan pembelajaran yang disampaikan guru yang secara monoton, sehingga siswa sulit memahami pembelajaran materi shalat pada mata pelajaran pendidikan agama islam.</p>	<p>2. Perlu dibangun suatu media pembelajaran interaktif yang terkomputerisasi dimana dalam media tersebut dapat menampilkan materi pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar.</p>
---	---

Analisis Sistem Yang Diusulkan

Dalam perancangan sistem ini penulis akan membangun suatu pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam materi shalat dengan menggunakan metodologi pengembangan sistem MDLC yang di dalamnya berisi konten-konten yang memudahkan user untuk mengakses media pembelajaran.

Adapun prosedur dari sistem yang diusulkan oleh penulis mengenai Pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam pada materi salat adalah sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran yang konvensional akan dijadikan dengan konsep multimedia pembelajaran interaktif.
- b. Dengan adanya media pembelajaran interaktif dengan konsep multimedia maka dapat digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar serta memotivasi siswa dalam belajar.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran yang terkomputerisasi pada pembelajaran pendidikan agama islam materi shalat maka pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Perancangan

Tahap desain dilakukan berdasarkan dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan dan hasil dari perancangan ini akan digunakan sebagai acuan dan pedoman dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif. Perancangan ini merupakan tahap lanjutan setelah tahap analisis sistem dan konsep pada model MDLC. Dalam desain sistem, terdapat dua tahapan perancangan yang dilakukan yakni perancangan *storyboard* dan perancangan struktur navigasi, atau diagram alir (*flowchart*).

1. Perancangan Storyboard

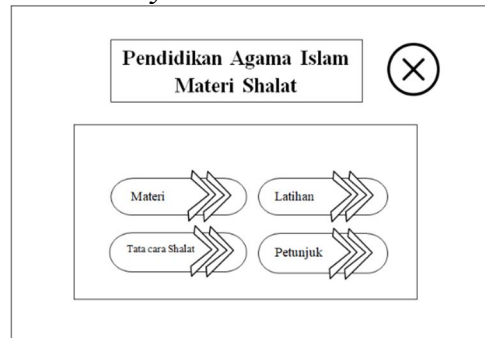
Perancangan *storyboard* ini digunakan untuk mempermudah penyusun mengimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman. Desain media yang disampaikan sebagai *storyboard* yang merupakan pemikiran dan disampaikan melalui tulisan, dan direncanakan dalam music dan efek suara. Hasil dari pembuatan *storyboard* akan digunakan sebagai dasar pembuatan program multimedia sehingga proses pembuatan media lebih terstruktur dan teratur.

a. Storyboard Halaman Mulai



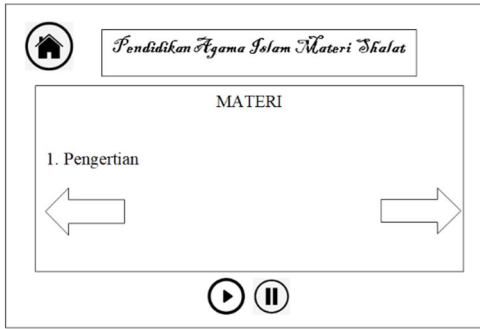
Gambar. Storyboard Halaman Mulai

b. Storyboard Menu Utama

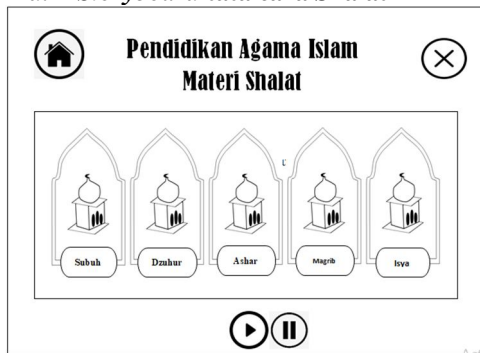


Gambar. Storyboard menu utama

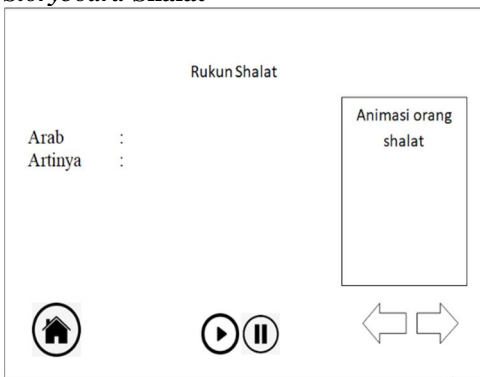
c. Storyboard Materi



Gambar. Storyboard Materi
d. Storyboard tata cara Shalat



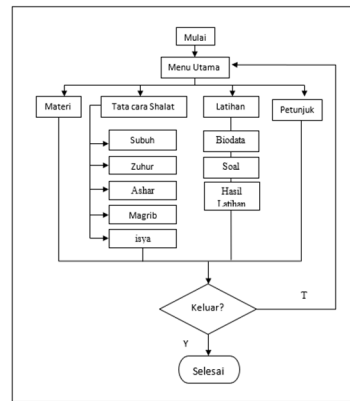
Gambar Storyboard tata cara shalat
Storyboard Shalat



Gambar Storyboard Shalat

2. Flowchart Program Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan rancangan hubungan kerja scene yang satu dengan scene yang lain. Pada tahapan ini dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana alur cerita atau kegiatan dalam aplikasi yang ditentukan dalam perancangan dibuat. Struktur navigasi pada aplikasi ini menggunakan stuktur menu hierarki. Berikut adalah flowchart stuktur navigasi dari aplikasi:



Gambar Menu Navigasi

3. Pembuatan

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi yang telah dirancang sebelumnya, semua material yang telah dikumpulkan dimasukkan kedalam software Adobe Flash cs 6 untuk disusun dan di edit. Pada tahapan pembuatan ini dilengkapi dengan perintah tombol interaktif dan gambar bergerak (Animasi) hal ini ditunjukkan untuk membuat daya tarik pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Halaman Mulai



Gambar Halaman Mulai

Halaman Menu Utama



Gambar Halaman Menu Utama
Halaman Menu Materi



Gambar Halaman Menu Materi

Halaman Tata cara shalat

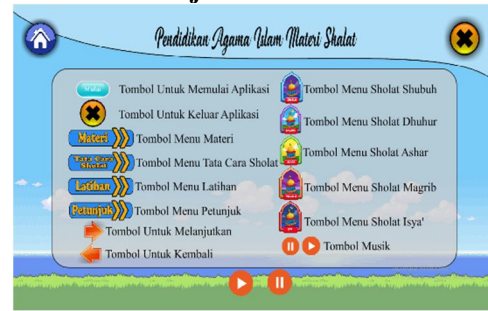


Gambar Tata Cara Shalat

Halaman Shalat



Gambar Halaman Shalat Halaman Petunjuk



Gambar Halaman Petunjuk

4. Pengujian

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dapat dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh dosen atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, selanjutnya pengujian beta yang melibatkan penggunaan akhir.

Pengujian alpha

Pengujian alpha dilakukan dengan cara pengujian *black box* untuk menguji program apakah sistem secara fungsionalitas sesuai dengan yang diharapkan, seperti tombol-tombol, desain tampilan, audio maupun materi yang ditampilkan.

Tabel Pengujian

No	Nama Pengujian	Bentuk pengujian	Hasil Pengujian
1	Pengujian tombol mulai	Menyentuh tombol mulai maka akan masuk ke menu utama	Berhasil
2	Pengujian tombol Materi	Menyentuh tombol materi maka akan masuk ke materi	Berhasil
3	Pengujian tombol tata cara Shalat	Menyentuh tombol tata cara shalat maka akan masuk ke menu shalat	Berhasil
4	Pengujian tombol latihan	Menyentuh tombol latihan maka akan masuk ke soal latihan pilhan ganda	
5	Pengujian Biodata	Masukan nama dan kelas sebelum masuk ke soal pilihan ganda	Berhasil
6	Pengujian hasil latihan	Menampilkan hasil skor latihan pilihan ganda yang sudah dijawab	

7	Pengujian tombol Petunjuk	Menyentuh tombol petunjuk maka akan masuk ke petunjuk penggunaan aplikasi	Berhasil
8	Pengujian tombol Subuh	Menyentuh tombol subuh maka akan masuk ke tata cara shalat subuh	Berhasil
9	Pengujian tombol dzuhur	Menyentuh tombol dzuhur maka akan masuk ke tata cara shalat dzuhur	Berhasil
10	Pengujian tombol ashar	Menyentuh tombol ashar maka akan masuk ke tata cara shalat ashar	Berhasil
11	Pengujian tombol magrib	Menyentuh tombol magrib maka akan masuk ke tata cara shalat magrib	Berhasil
12	Pengujian tombol isya	Menyentuh tombol isya maka akan masuk ke tata cara shalat isya	Berhasil
13	Pengujian tombol lanjut	Menyentuh tombol lanjut maka akan kembali ke halaman selanjutnya	Berhasil
14	Pengujian tombol kembali	Menyentuh tombol kembali maka akan kembali ke halaman sebelumnya	Berhasil
15	Pengujian tombol home	Menyentuh tombol home maka akan kembali ke halaman menu utama	Berhasil
16	Pengujian tombol keluar	Menyentuh tombol keluar maka akan keluar dari aplikasi	Berhasil

Pengujian Beta

Pengujian selanjutnya adalah pengujian beta yang dilakukan secara objektif, dengan melakukan pengujian langsung oleh pengguna yaitu guru pendidikan agama

islam dan siswa. Aplikasi diuji oleh pengguna kemudian menjawab beberapa pertanyaan yang di sediakan di dalam kuisisioner kepuasan pengguna.

Tabel kuisisioner

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah siswa telah termotivasi untuk belajar materi Shalat?	Ya	
2.	Apakah media pembelajaran ini mudah menggunakannya?	Ya	
3.	Apakah siswa mudah memahami materi shalat?	Ya	
4.	Apakah Siswa mudah memahami tata cara shalat?	Ya	
5.	Apakah media pembelajaran ini menarik dari animasi, tulisan, dan suara?	Ya	
6.	Apakah media pembelajaran ini lebih efektif dan efisien dari metode pembelajaran sebelumnya?	Ya	

5. Pendistribusian

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam metode pengembangan MDLC. Aplikasi ini

akan disimpan dalam suatu media penyimpanan seperti hardisk dan CD. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk

menampung aplikasinya, maka kompresi terhadap aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Aplikasi ini dibangun menggunakan adobe flash CS 6, ActionScript 2.0, dan di export menjadi file *exe aplikasi telah siap di operasikan serta bisa di simpan CD (*Compact disk*), *Flash disk* dan sebagainya untuk dibagikan ke pengguna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Untuk dapat membuat pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam materi shalat, penulis menggunakan metodologi MDLC (*multimedia development life cycle*), dimana tahap pengembangan ini terdiri dari 6 tahapan serta Aplikasi yang digunakan *adobe flash cs 6*.
2. Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar shalat maka aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar shalat, karena aplikasi ini terdapat gambar, suara, animasi dan fitur-fitur lainnya, sehingga siswa lebih tertarik belajar dan mudah memahami materi Shalat.

Saran

1. Program pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan materi pendidikan agama islam yang lebih luas lagi dan lebih menarik lagi.
2. Diharapkan untuk pengembangan agar memberikan lebih banyak lagi konten-konten pembelajaran berupa video atau gambar animasi yang lebih banyak lagi agar pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
3. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya agar objek dua dimensi yang di tampilkan saat ini dikembangkan ke dalam tiga dimensi agar tekstur yang lebih baik dan menarik.
4. Semoga bisa dikembangkan lagi dengan berbasis android dan mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sukoco, S. Sutiman, and M. Wakid, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk peserta didik mata pelajaran teknik kendaraan ringan," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 22, no. 2, pp. 215–226, 2014.
- [2] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 121–126, 2018.
- [3] D. Tarigan and S. Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *J. Teknol. Inf. Komun. dalam Pendidik.*, vol. 2, no. 2, 2015.
- [4] I. Diah and S. Nita, "Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 68–75, 2018, [Online]. Available: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>.
- [5] C. D. E. Inscrção, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title," vol. 1, p. 2018, 2018.
- [6] R. Koderi, "Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Progr. Stud. Teknol. Pendidik. Univ. Sebel. Maret*, no. November, pp. 102–114, 2015, [Online]. Available: <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul Astuty Yensi 024-035.pdf.
- [7] W. Hidayat, F. Maafuf, and S. Bahari, "Perancangan Media Video Desain Interior Sebagai Salah Satu Penunjang Promosi Dan Informasi Di PT. Wans Desain Group," *J. Cerita*, vol. 2, no. 1, pp. 35–49, 2016.