

# PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN ISPRING PRESENTER

**Untung Joko Basuki, Muhammad Sholeh**

Fakultas Teknologi Industri, Institut Sains & Teknologi AKPRIND  
Yogyakarta

Jl. Kalisahak 28 Komplek Balapan Yogyakarta

Email: [untungjb@akprind.ac.id](mailto:untungjb@akprind.ac.id), [muhash@akprind.ac.id](mailto:muhash@akprind.ac.id)

## *Abstract*

*The use of information and communication technology in the learning media is now an alternative in the learning process. In the course of lectures as a lecturer can not only rely on writing that is always written in the media whiteboard. The show is certainly conventional and monotonous. In order for the learning process interesting, the use of ICT now has become a necessity and can be more interesting in the learning process.*

*The subject of Islamic education taught should also adjust the development of ICT. As an alternative to the development of learning media, Islamic religious education materials will be developed using ISPRing application. ISpring application is an application that packs material created with power point so that the end result of this teaching materials more interesting by displaying multimedia-based teaching materials. In writing, this will be discussed the results of the development of teaching materials of Islamic education that has been packaged in power point will be processed to make it more interesting by using iSpring.*

*Keywords: course, Islamic religious education, application*

## **Pendahuluan**

### **Latar Belakang**

Pendidikan agama di perguruan tinggi merupakan salah satu mata kuliah wajib yang diberikan pada mahasiswa pada tahun pertama. Pendidikan agama khususnya pendidikan agama Islam (PAI) di Institut Sains & Teknologi diberikan pada tahun pertama. Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi merupakan mata kuliah yang sangat penting bagi pembentuk kepribadian dan karakter mahasiswa, sehingga diharapkan tujuan utama Pendidikan Agama Islam tidak hanya terfokus pada pemrosesan mahasiswa dari yang belum paham tentang agama dijadikan lebih paham, dari yang belum mampu dalam penerapan dijadikan lebih mampu, dan dari yang belum taat dalam penerapan keagamaan menjadi lebih taat. Tujuan lain dari mata kuliah PAI adalah penanaman nilai-nilai keislaman secara utuh dan universal dalam diri mahasiswa.

Metode dalam proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar dan minat mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan, untuk memperoleh proses pembelajaran yang efektif, serta menarik perhatian, diperlukan suatu metode pembelajaran yang inovatif, serta mudah difahami, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan TIK. Materi perkuliahan yang sudah disiapkan dalam bentuk power point akan dikemas dalam bentuk multimedia dengan menggunakan aplikasi iSpring

### **Permasalahan**

Alternatif dalam metode pembelajaran diantaranya adalah dengan menggunakan teknologi informasi dalam proses distribusi bahan ajar. Pelaksanaan perkuliahan di kelas dapat lebih menarik jika dalam proses perkuliahan juga dilengkapi dengan alternatif media. Demikian juga penyebaran materi kuliah tidak hanya dilakukan hanya dengan mencatat, foto copy materi tetapi sudah menggunakan bantuan peralatan TIK.

### **Tujuan Penulisan**

Dengan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia, diharapkan proses belajar mengajar dapat lebih menarik dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar berbasis multimedia ini secara mandiri. Tujuan dari pengembangan bahan ajar ini diantaranya bahwa mata kuliah PAI dapat dikemas lebih menarik dan menghasilkan materi ajar yang mengoptimalkan fasilitas TIK/

### **Landasan Teori**

#### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa/mahasiswa. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa/mahasiswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa/mahasiswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa/mahasiswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Pengertian dari Media pembelajaran menurut para ahli yang disadur dari laman <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html> adalah (Anomim, 2014)

1. Menurut Heinich, Molenida, dan Russel berpendapat bahwa “teknologi atau media pembelajaran sebagai penerapan ilmiah tentang proses belajar pada manusia dalam tugas praktis belajar mengajar.
2. Menurut Ali berpendapat bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”.
3. Menurut Gagne berpendapat bahwa “Kondisi yang berbasis media meliputi jenis penyajian yang disampaikan kepada para pembelajar dengan penjadwalan, pengurutan dan pengorganisasian.
4. Menurut Miarso berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

5. Menurut Arif S. Sadirman (berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti Film, buku, dan kaset.

### **Multimedia**

Multimedia dapat diartikan sebagai ” lebih dari satu media ”. Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. Dengan demikian arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran . Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. (Suyanto, 2003)

### **Elemen – Elemen Multimedia**

#### **Teks**

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks dapat membentuk kata, surat, atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi (Suyanto, 2003)

#### **Gambar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia definisi atau pengertian gambar adalah tiruan barang ( orang, binatang, tumbuhan, dsb ) yang dibuat dengan coretan pensil dsb pada kertas dsb. Jika kita perhatikan terdapat banyak kata “dsb” pada pendefinisian tersebut. Ini menunjukkan betapa luasnya definisi atau pengertian gambar.

Tulisan “dsb” yang pertama menunjukkan bahwa gambar tidak hanya terbatas pada tiruan orang, binatang, tumbuhan. Tapi bisa juga tiruan yang lainnya. Dsb yang kedua menggambarkan proses pembuatannya tidak terbatas pada coretan pensil. Bisa saja dengan pointer menggunakan mouse di program menggambar di komputer.

Tulisan “dsb” terakhir menunjukkan bahwa media untuk menggambar tidak hanya terbatas pada kertas. Bisa saja pada dinding, lembaran kayu, atau bisa juga pada canvas imajiner di program menggambar di komputer. Di sini kita bisa mengetahui bahwa pendefinisian gambar cukup luas dan bisa diturunkan menjadi berbagai definisi tergantung dari tingkat kemajuan zaman dan disiplin ilmu.

Gambar juga merupakan salah satu elemen dari sistem atau aplikasi yang berbasis multimedia, beberapa format file gambar antara lain JPG, GIF, PNG dan yang lainnya.

#### **Suara**

Multimedia tanpa suara hanya disebut unimedia, bukan multimedia (Suyanto, 2003). Oleh Karen itu suatu sistem atau aplikasi yang berbasis multimedia wajib menyertakan suara dalam sistemnya. Beberapa format file suara yaitu MP3, DAT, MIDI, dan yang lainnya.

#### **Video**

Video merupakan bentuk visualisasi perpaduan antara grafik, gambar dan suara. Pada sebuah multimedia sebuah video sangat dibutuhkan untuk menunjang kinerja dari

sistem multimedia tersebut, beberapa format file audio antara lain MPG, JPG, MP4 dan yang lainnya.

### **Animasi**

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang cukup menarik, karena animasi membuat sesuatu seolah - olah bergerak. Padahal animasi merupakan rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi tidak hanya berguna untuk film saja, dalam dunia situs web, animasi digunakan untuk memberikan sentuhan manis pada situs, dalam dunia pendidikan animasi dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang-orang yang diajar bisa lebih memahami maksud suatu konsep.

### **iSpring**

iSpring Presenter secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft power point sehingga penggunaanya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Beberapa fitur iSpring Presenter adalah iSpring Presenter bekerja sebagai add-ins PowerPoint, untuk menjadikan file PowerPoint lebih menarik dan interaktif berbasis Flash dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform, mudah didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web. iSpring adalah suatu aplikasi tambahan untuk PowerPoint, dimana iSpring mampu mengubah/mengkonversi presentasi (PPT/PPS) menjadi SWF (Shockwave Flash). Selain itu, iSpring dapat digunakan untuk mengubah presentasi interaktif menjadi video interaktif dengan format SWF juga. Format swf merupakan format file berupa video/presentasi yang banyak digunakan dan diterima browser sehingga dapat berjalan di beberapa platform yang digunakan masyarakat pada umumnya. Setelah menginstal iSpring di komputer anda, sebuah menu toolbar akan terpasang di aplikasi Microsoft Office Power point anda. Cukup dengan satu kali klik maka anda sudah dapat menggunakan slide-slide presentasi menggunakan format flash (\*.swf). (Sholeh, 2018)

### **Cara menggunakan iSpring**

Setelah melakukan instalasi, iSpring menjadi add on di Microsoft Power Point Aktifkan Microsoft power point. Gambar 1 merupakan tampilan add on iSpring dan gambar 2 tampilan icon-icon iSpring



Gambar 1 Toolbar Ispring



Gambar 2 Pilihan icon iSpring

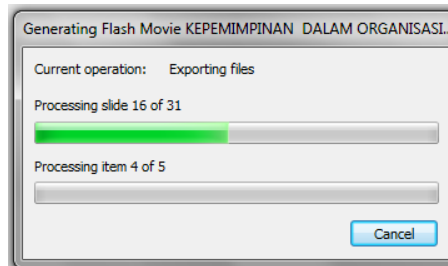
### **Mulai melakukan convert power point ke file SWF**

Proses pembuatan file SWF dari file PPT diawali dengan mengaktifkan file PPT yang akan dibuat file SWT. Setelah file PPT aktif, proses selanjutnya adalah memilih

toolbar iSpring (gambar 3) dan memilih proses quick publish atau publish (gambar 4). Hasil kompilasi berupa file SWF ada pada gambar 5



Gambar 3 Proses pemilihan cara kompilasi file PPT ke SWT



Gambar 4 Proses Kompilasi



Gambar 5 Hasil file SWF

### Studi Pustaka

Banyak peneliti yang sudah mengembangkan bahan ajar yang menggunakan komputer dan multimedia, beberapa hasil penelusuran pustaka yang berupa penelitian yang menggunakan multimedia diantaranya

Penelitian yang dilakukan (Mukaffan, 2013) mengupas perkembangannya, metode pembelajaran yang digunakan dalam Pendidikan Agama Islam khususnya di lembaga pendidikan formal. Pendidikan Agama Islam khususnya di lembaga pendidikan formal hanya bersifat teknis dan operasional sehingga materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengalami evolusi artinya penyampaian materi pendidikan selalu monoton dan statis. Mestinya metode Pendidikan Agama Islam harus saling berkaitan dengan tujuan, materi, kurikulum, sarana-prasarana, dan evaluasi pendidikan untuk mendapatkan kualitas yang optimal, namun pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan di lembaga pendidikan formal mampu memberikan dasar-dasar

teoritis mengenai konsep pendidikan Islam sehingga pendidikan Islam mengalami perkembangan dan perubahan. Cara berpikir metodik inilah yang akan melahirkan perubahan pemikiran pendidikan Islam ke dalam konteks *pos modernitas* yang dapat mencengkeram masyarakat bangsa Indonesia

Sedangkan penelitian yang dilakukan (Hardiman, 2014), mengupas pentingnya penggunaan komputer dalam pengembangan bahan ajar. Pentingnya penggunaan Komputer karena selama ini dosen dalam penyampaian materi belum pernah menyampaikan tujuan dari mata kuliah tersebut, pelajar hanya dimintai menelaah buku teks, berdiskusi dan mengerjakan tugas terstruktur. Dalam setiap tatap muka belum pernah pelajar diajak untuk menjawab beberapa soal kemudian dilakukan balikkan sehingga pelajar belum mengetahui letak kesalahan mereka dan apa yang semestinya mereka lakukan. Dalam penelitian, Hardiman menyimpulkan pembelajaran berbantuan komputer, sebagai bagian dari strategi penyampaian isi pembelajaran efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh dari hasil pre-test dan posted, bahan ajar berbasis komputer merupakan bagian dari strategi penyampaian isi pembelajaran memiliki efisiensi waktu yang tinggi berkaitan dengan terbatas nya tenaga pengajar, alokasi waktu kegiatan tatp muka yang disediakan kurikulum disamping itu tersedianya sumber belajar yang dibuat (by design) pada mata kuliah ilmu pendidikan (Hardiman, 2014)

Penelitian Muhson , (Muhson, 2010) mengupas pentingnya multimedia, Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TI memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TI dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk. Adapun komponen utamanya meliputi *Learning Management System (LMS)*, dan *Learning Content (LC)*.

### **Metodologi Penelitian**

Obyek penelitian dalam penulisan ini adalah materi bahan ajar Pendidikan Agama Islam di Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta. Pembuatan aplikasi ini nanti nya akan dipadukan dengan komponen – komponen multimedia, sehingga menghasilkan aplikasi yang menarik

Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data yang sesuai dan diharapkan sehingga pembuatan aplikasi tepat guna. Adapun metode nya adalah sebagai berikut:

1. Metode observasi, yaitu suatu metode penelitian yang langsung mendatangi atau mengamati obyek agar diperoleh informasi yang akurat.
2. Metode studi kepustakaan, yaitu pengumpulan informasi atau data yang menggunakan referensi atau buku acuan yang berkaitan dengan topik pembahasan.

### **Metode Analisis Data**

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian – bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi

permasalahan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga menjadi aplikasi yang lebih baik.

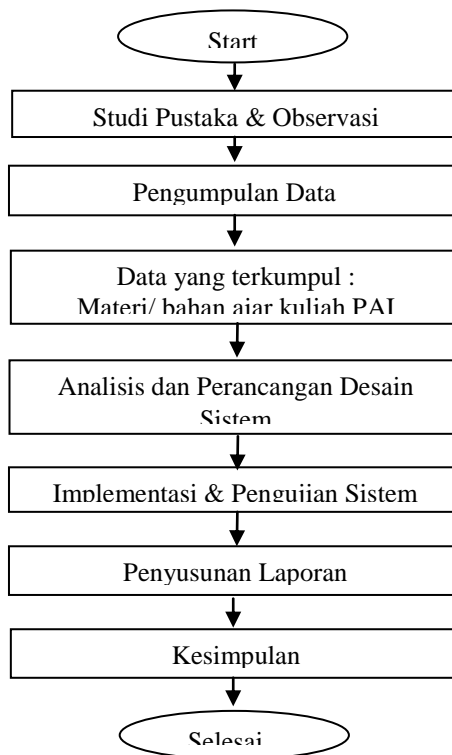
Pada tahap ini, langkah – langkah yang dilakukan untuk menganalisa data adalah sebagai berikut :

1. Data yang telah didapatkan disajikan secara tertulis berdasarkan fakta yang sebenarnya.
2. Menjabarkan dan menghubungkan data yang satu dengan yang lainnya untuk diperoleh informasi dan mencari kesimpulan dari analisis data.

### Langkah Penelitian

Langkah dan diagram alir penelitian merupakan penjelasan dari suatu informasi yang terdiri dari suatu sistem informasi secara utuh ke dalam komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan dan kebutuhan yang diperlukan, sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Di dalam melakukan penelitian, proses secara keseluruhan dapat digambarkan menggunakan diagram alir langkah penelitian, yang dapat dilihat pada Gambar 2, berikut ini :

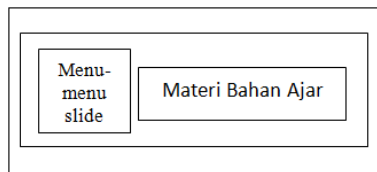


Gambar 6 Diagram Alir Penelitian

## Storyboard

### Rancangan Storyboard Menu

Storyboard menu merupakan halaman yang akan ditampilkan pada saat bahan ajar akan ditampilkan, adapun tampilannya seperti pada gambar 7



Gambar 7 : Rancangan Storyboard menu pembuka

### Hasil Dan Pembahasan

Pengembangan bahan ajar ini akan menghasilkan bahan ajar berbasis SWF. Bahan mentah dari pengembangan bahan ajar ini adalah file dalam bentuk PPT (Microsoft Power Point). Gambar 8 merupakan tampilan file dalam bentuk PPT. Dari bahan PPT ini akan diolah menjadi file dalam bentuk SWF. Pembuatan bahan ajar akan dibuat dalam dua bentuk yaitu bahan ajar yang bersifat statis. Bahan ajar bersifat statis ini tidak ada tampilan dalam bentuk video dan hanya menampilkan dalam bentuk narasi. Bentuk kedua, bahan ajar dilengkapi dengan video dan narasi untuk menjelaskan materi yang ditampilkan dalam bentuk slide



Gambar 8 bahan ajar yang dibuat dengan Microsoft Power Point

Hasil akhir dalam pengembangan akan menghasilkan file dalam bentuk SWF, sehingga pengguna yang akan menggunakan bahan ajar ini tidak tergantung pada aplikasi Microsoft Power Point, Pengguna dapat menjalankan langsung dengan mengklik bahan ajar yang sudah dikembangkan.

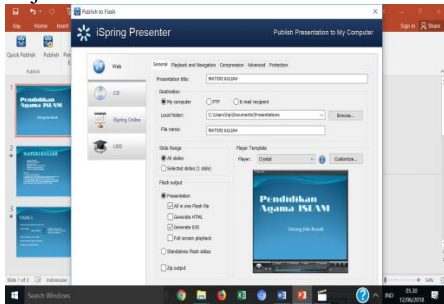
### Proses dari Konversi dari PPT ke bentuk SWF

Hasil akhir dari pembuatan bahan ajar ini berupa file SWF. Dengan hasil SWF ini, pengguna tidak perlu menginstall Microsoft Power Point tetapi langsung menggunakan dengan menjalankan dengan aplikasi Proses kompilasi ke bentuk SWF dilakukan di akhir pembuatan bahan ajar dan hasil pembuatan bahan ajar sudah dipastikan sudah memuat semua materi.

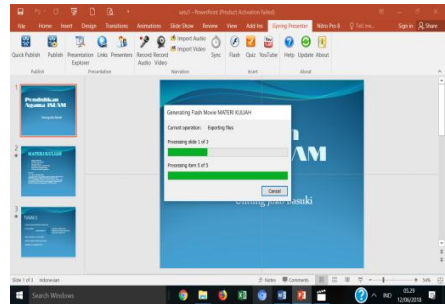


## Bahan Ajar berbasis teks

Kelebihan dari bahan ajar berbasis teks diantaranya ukuran file yang dibuat kecil. Sehingga mudah untuk didistribusikan. Gambar 9,10 merupakan proses pembuatan bahan ajar dan gambar 11, 12 hasil akhir dari proses pembuatan bahan ajar dari file PPT menjadi file SWF.



Gambar 9 Proses Kompilasi dengan menu Quick Publish



Gambar 10 Proses kompilasi



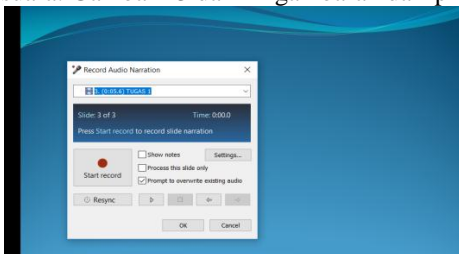
Gambar 11 Hasil Pembuatan bahan ajar



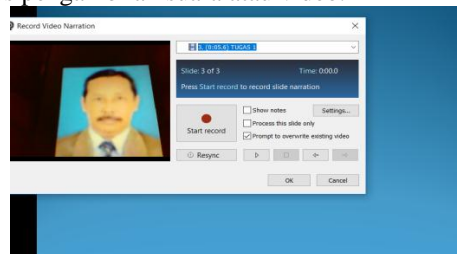
Gambar 12 Pemilihan slide demi slide

## Bahan ajar berbasis Multimedia

Pengembangan bahan ajar dengan pilih publish dapat dilengkapi dengan video dan suara. Sebelum dilakukan proses kompilasi dilakukan proses perekaman video atau suara. Gambar 13 dan 14 gambaran dari proses pengambilan suara atau video.



Gambar 13 Perekaman suara



Gambar 14 Perekaman video dan suara

Faktor ukuran file menjadi dasar dalam menentukan penggunaan materi bahan ajar yang menggunakan suara atau video. Dengan menggunakan video ukuran file menjadi besar tetapi ada penjelasan dari bahan materi. Penjelasan dilengkapi dengan video pengajar serta penjelasan materi slide demi slide. Gambar 15 dan 16 hasil dari proses pembuatan bahan ajar yang dilengkapi video.



Gambar 15 Tampilan awal bahan ajar



Gambar 16 Tampilan slide demi slide

## Simpulan

Pembuatan bahan ajar Pendidikan Agama Islam ini merupakan pengembangan dari bahan ajar yang sudah dibuat dengan menggunakan Microsoft Power Point. Perbedaan antara bahan ajar yang dikembangkan dengan Microsoft Power Point dengan Ispring terletak pada tampilan animasi dan hasil akhir. Dengan menggunakan ISpring proses pembuatan bahan ajar tidak memerlukan pemrograman dan proses pembuatan dapat dilakukan dengan mudah.

Bagi pengguna yang tidak familair dengan program multimedia, aplikasi Ispring memberikan kemudahan, proses pembuatan bahan ajar berbasis multimedia dapat dilakukan dengan mudah tetapi menghasilkan bahan ajar yang menarik dengan dilengkapi video dan suara. Hasil akhir dari bahan ajar berupa video sehingga pengguna bisa langsung melihat hasilnya dengan aplikasi pemutar video dan tanpa perlu Microsoft Power point.

## Daftar Pustaka

- Anonim. (2014, 2 10). <http://www.definisi-pengertian.com/>. Diambil kembali dari <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html>
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII, No. 2*, 1-10.
- Mukaffan. (2013). TREND EDUTAINMENT DALAM METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Tadrīs Volume 8 Nomor 2 Desember 2013*, 307-320.
- Suyanto, M. (2003). *Strategi Periklanan pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. . Yogyakarta: Penerbit ANDI OFFSET.