

Penerapan Metode *Multimedia Development Life Cycle* untuk Pengenalan Sejarah Wali Songo Berbasis Android

<http://dx.doi.org/10.28932/jutisi.vXiX.X>

Riwayat Artikel

Received: xx Bulan 20xx | Final Revision: xx Bulan 20xx | Accepted: xx Bulan 20xx

Sintia¹⁾, Asriyanik²⁾, Winda Apriandari³⁾

[#]Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sukabumi,

*Jl. R. Syamsudin SH No. 50 Kota Sukabumi

ferinasintial@gmail.com

Abstrak — Kurikulum di Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang bertujuan untuk membangun rasa cinta dan kebanggaan bagi generasi muda, serta menilai jasa para pahlawan masa lalu yaitu pelajaran sejarah. Proses belajar mengajar guru mengkomunikasikan materi kepada siswa dengan cara lisan dan tertulis. Sehingga Menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Maka peneliti merancang media pembelajaran yang berupa animasi dua dimensi yang dikemas dengan cara kontemporer yang menarik. Dalam merancang media pembelajaran tersebut maka di rancanglah sebuah media interaktif yang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini adalah pengembangan media pembelajaran yang memiliki 6 tahap: konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam memberikan materi secara lebih efektif dan efisien, serta membantu siswa lebih memahami materi.

Kata Kunci — Media Pembelajaran, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), Sejarah

I. PENDAHULUAN

Sejarah diperkenalkan kepada siswa sekolah dasar dan sejarah yaitu mata pelajaran kurikulum yang ada dalam pendidikan di Indonesia. Tujuan dari pelajaran sejarah untuk menanamkan rasa cinta tanah air. Pada abad ke 7-8 penyebaran agama islam sangat aktif, tetapi puncaknya penyebaran agama islam di nusantara yaitu oleh wali songo. Penyebaran islam yang dilakukan oleh wali songo dengan cara meninggalkan peninggalan sejarah.

Banyak generasi muda yang tidak tau sejarah peninggalan wali songo serta penyebaran agama islam di nusantara. Saat ini guru menyampaikan materi hanya menggunakan buku saja dan siswa- siswi hanya dapat mendengarkan saja, sedangkan perkembangan teknologi pada saat ini sudah sangat berkembang pesat, siswa-siswi akan merasa jenuh dan bosan jika terus menerus menggunakan buku saja. sehingga guru dapat beralih pada multimedia digital.

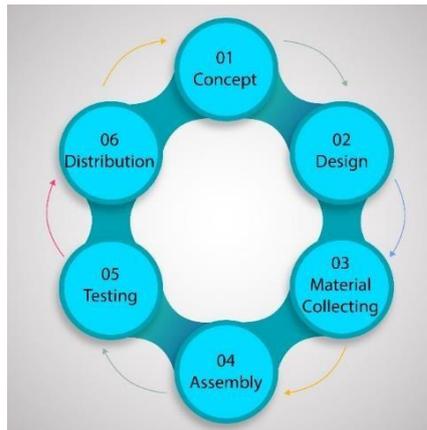
Maka fakta yang terjadi dibangunlah media interaktif yang menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dikemas secara menarik. Maka peneliti membangun media pembelajaran yang berjudul “PENERAPAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK PENGENALAN SEJARAH WALI SONGO BERBASIS ANDROID”

II. METODE

Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) digunakan untuk mengembangkan sistem media pembelajaran multimedia yang terdiri dari enam tahapan: konsep, desain, pengumpulan materi, perancangan, pengujian, dan distribusi. Media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah manajemen proyek ini berisi tahapan awal, dan pengembangan dokumentasi proyek.

A. *Multimedia Development Life Cycle*

Dalam meningkatkan pembelajaran menggunakan teknologi multimedia khususnya animasi. Pengembangan aplikasi animasi interaktif yang memperkenalkan karakter dan peninggalan sejarah Wali Songo ini berdasarkan pada tahapan *Multimedia Development Life Cycle*. Fase-fase ini dapat membantu dalam proses pembuatan animasi yang ditempatkan dengan baik dengan mengikuti fase metodologi MDLC.



Gambar 1. fase metodologi MDLC

- 1) *Penentuan Konsep Animasi Pengenalan Wali Songo*: Proses awal pembuatan Multimedia Development Life Cycle yaitu menentukan ide awal pada sebuah konsep. Konsep yaitu dasar dari pembuatan media interaktif. Berikut ini merupakan konsep tahapan-tahapan pada media pembelajaran untuk pengenalan tokoh wali songo.
 - a. Tujuan pertama adalah untuk menambah pengetahuan mengenai wali songo.
 - b. Tujuan kedua adalah pengenalan media pembelajaran ini akan digunakan untuk kelas 4 sekolah dasar.
 - c. Tujuan terakhir adalah untuk mendeskripsikan alur cerita dan penggunaan media pembelajaran tersebut.
- 2) *Perancangan (Design)*: Perancangan media interaktif adalah membuat desain. Setelah konsep selesai, maka selanjutnya melakukan perancangan aplikasi, dibuat desain antarmuka untuk memperjelas suatu tampilan media pembelajaran sesuai yang dibutuhkan.
- 3) *Pengumpulan Materi (Material Collecting)*: Pengumpulan materi adalah dimana tahapan apa saja yang dibutuhkan dalam media pembelajaran tersebut. Semua materi yang didapat disatukan menjadi satu yang berkaitan dengan media pembelajaran pengenalan tokoh wali songo. Materi yang sudah terkumpul didapatkan dari jurnal, buku, artikel, dan sumber lainnya.
 - a. Teks
Teks adalah penyampaian materi untuk pengguna agar bisa menjalankan sebuah media pembelajaran dengan baik penyampaian pengetahuan pengenalan wali songo, dan materi yang di dapat dari jurnal.
 - b. Suara
Suara adalah media untuk menyampaikan sebuah media pembelajaran agar lebih hidup ketika dijalankan oleh pengguna.
 - c. Gambar
Gambar adalah hal penting dalam media interaktif untuk memainkan media pembelajaran dengan jelas adanya gambar.
- 4) *Pembuatan (Assembly)*: Tahapan pembuatan ini mengimplementasikan hasil dari desain pada storyboard. Pada tahapan ini untuk menyatukan seluruh proses aplikasi dengan Adobe Flash CS6.
- 5) *Pengujian*: Setelah aplikasi selesai proses pengujian dijalankan untuk memverifikasi bahwa aplikasi berfungsi dengan baik. Jika sudah tidak ada kesalahan maka akan dilanjutkan pada tahapan-tahapan selanjutnya.
- 6) *Distribusi*: Distribusi adalah tahap akhir dimana aplikasi yang sudah jadi dapat disimpan pada media penyimpanan dan tersedia bagi pengguna.

B. Analisis Data

- 1) *Studi Literatur*: Pengumpulan data pustaka untuk materi pengenalan tokoh wali songo ini dilakukan dengan membaca buku, jurnal dan dari internet.
- 2) *Wawancara*: Untuk pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa-siswi sekolah dasar dan juga guru secara langsung mengenai pengenalan tokoh wali songo.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah selesai membahas mengenai metode Multimedia Development Life Cycle maka peneliti mempunyai hasil sebagai berikut:

A. Konsep

Pada tahap konsep peneliti menentukan tujuan pembuatan program agar terkonsep dan juga teratur untuk mempermudah pembuatan sebuah media pembelajaran.

B. Desain

Tujuan peneliti dengan dibuatnya media interaktif ini untuk membantu memberi wawasan pengetahuan pengguna media pembelajaran pengenalan tokoh wali songo yang dimana di dalamnya terdapat materi dan soal sehingga pengguna bisa menjalankan media pembelajaran tersebut.

1. Pada halaman awal terdapat tulisan selamat datang dan tombol mulai.

**SELAMAT DATANG DI APLIKASI
PENGENALAN TOKOH WALI SONGO**



Gambar 2. Halaman Awal

2. Selanjutnya terdapat kolom nama pengguna dan tombol mulai.

**SELAMAT DATANG DI APLIKASI
PENGENALAN TOKOH WALI SONGO**



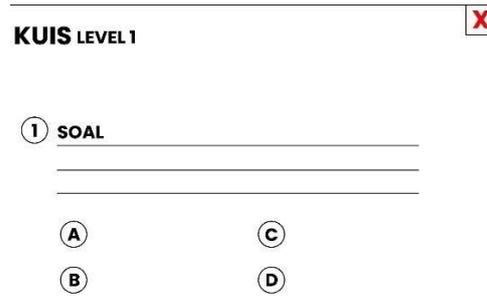
Gambar 3. Halaman Awal

3. Pada tampilan selanjutnya terdapat tombol materi dan tombol kuis.



Gambar 4. Halaman Materi

4. Pada tampilan selanjutnya terdapat halaman soal dan terdapat pilihan ganda untuk menjawab soal.



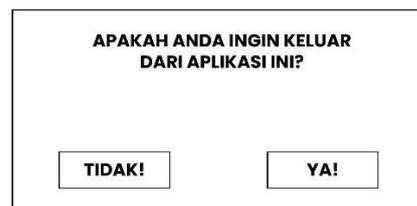
Gambar 5. Halaman Kuis

5. Pada tampilan selanjutnya terdapat profil data diri peneliti.



Gambar 6. Halaman Profile

6. Selanjutnya terdapat halaman keluar jika pengguna ingin keluar maka klik ya, jika pengguna masih ingin menggunakannya klik tidak.



Gambar 7. Halaman Keluar

C. Pengumpulan materi

Pada tahapan pengumpulan materi peneliti mendapatkan materi yang digabungkan sesuai dengan media pembelajaran yang dibangun dari membaca buku, jurnal, internet, dan lainnya.

IV. SIMPULAN

Setelah melakukan pemecahan masalah dan pengujian media pembelajaran, maka dapat disimpulkan:

1. Memberi penunjang media interaktif dan menambah pengetahuan pengenalan tokoh wali songo pada siswa-siswi sekolah dasar.
2. Mengetahui tokoh-tokoh wali songo dan penyebaran agama islam di nusantara

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adli, I., & Amien, J. Al. (2018). Imam Adli, 2) HarunMukhtar, 3) Januar Al Amien. 3(2), 66–79.
- [2] Ahmad Dedi Jubaedi, S. Ba. (2018). MODEL PEMBELAJARAN KOSAKATA TIGA BAHASA BERBASIS GAME (STUDI KASUS PENGENALAN BUAH-BUAHAN) Ahmad. Jurnal PROSISKO, 5(2), 102–108.
- [3] Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis WebDan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. IJIS - Indonesian Journal On Information System, 1(2), 78–88. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- [4] Arfida, S., Wibowo, H., Setya, A. F., Informatika, J. T., & Lampung, B. (1978). Penerapan Teknologi Android Terhadap Aplikasi Panduan Penggunaan Software Adobe Audition. 14(x), 95–102.
- [5] Holida, S. M., Alawiyah, T., & Sutisna, H. (2016). Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda. Jurnal Informatika, 1(2), 111–122. <https://doi.org/10.31311/ji.v1i2.39>
- [6] ilham eka putra,S.Kom., M. H. (2013). TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA ANIMASI. Jurnal TEKNOIF, 1.
- [7] Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. 14(1).
- [8] Pariwisata, J. (2020). Sabbhata Yatra. 1, 157–166.

- [9] Pendidikan, J., Indonesia, A., & Xiv, V. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI JURNAL DEVELOPING ANDROID BASED EDUCATIONAL GAME AS A MEANS OF Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . XIV , No . 1 , Tahun 2016. XIV(1).
- [10] Prajoko, Apriandari, W., & Reynaldy, G. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Latihan Dasar-Dasar Bola Basket 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android. Ilmiah SANTIKA, 9(1), 2–15.
- [11] Rahmayu, M., & Serli, R. K. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Dan Peninggalan Sejarah Walisongo Pada Sds Aulia.
- [12] Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>