

Digital Edukasi Pengenalan Adab Menghormati Orang Tua Dalam Islam Berbasis Multimedia

Ihwan Abdillah¹⁾, Ketut Gus Oka Ciptahadi²⁾, Edwar³⁾

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: abdillahihwan85@gmail.com¹⁾, gusciptaa.oka@gmail.com²⁾, edwar.ridwan@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Adab menghormati orang tua dalam Islam merupakan nilai yang sangat dihargai dan dianggap sebagai bagian dari ibadah. Menghormati orang tua merupakan nilai yang sangat dihargai karena dapat memperkuat hubungan sosial dan tali silaturahmi antara sesama manusia. Adapun permasalahannya masih banyak siswa/siswinya di TPQ Yayasan Al Hijriyah yang belum mengerti tentang etika menghormati kepada guru yang benar dalam Islam. Hal ini akan berdampak pada perilaku atau akhlak seseorang pada lingkungan sekitar, terutama di sekolah/TPQ. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah Digital Edukasi tentang Adab Menghormati Orang Tua Berbasis multimedia. Disajikan lebih menarik dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran yang diharapkan mampu mengedukasi masyarakat luas mengenai Adab Menghormati Orang Tua. Aplikasi ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Circle) dan software Adobe Animate dengan bahasa pemrograman HTML5 agar aplikasi bisa diakses lebih mudah oleh masyarakat, terutama pengajar dan siswa/siswi Yayasan Al Hijriyah. Pengujian aplikasi ini menggunakan metode Blackbox Testing. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi yang berisi informasi tentang adab menghormati orang tua yang disajikan dengan tampilan yang menarik dengan elemen multimedia di dalamnya.

Kata kunci: Adab, Orang tua, Digital Edukasi, Aplikasi Multimedia.

1. Pendahuluan

Islam merupakan agama yang mempunyai banyak ajaran tentang etika dan perilaku yang baik, yang dikenal sebagai adab. Adab sangat penting karena dianggap sebagai bagian dari ibadah. Adab dalam Islam mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti adab dalam berbicara, berpakaian, makan dan minum, serta bersosialisasi dengan sesama. Adab bukanlah sesuatu yang remeh, padahal adab ini merupakan salah satu ajaran dasar Islam. Adab berarti kesopanan, keramahan, sopan santun, meletakkan sesuatu pada tempatnya, jamuan, dan lainnya. Adab dapat diartikan sebagai tata cara atau aturan sopan santun yang dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari [1].

Menghormati orang tua merupakan nilai yang sangat dihargai dalam Islam, karena dapat memperkuat hubungan sosial dan tali silaturahmi antara sesama manusia. Menghormati pada guru dan orang yang lebih tua juga termasuk dalam adab menghormati orang tua. Dalam agama Islam, menghormati orang yang lebih tua sangat dianjurkan karena mereka memiliki pengalaman dan pengetahuan yang lebih banyak. Tapi masih banyak di lingkungan masyarakat khususnya pada anak-anak sekolah dan TPQ banyak yang tidak menunjukkan rasa hormat kepada orang yang lebih tua atau guru. Oleh karena itu, sebagai umat Islam, kita harus selalu berupaya untuk menunjukkan rasa hormat kepada orang yang lebih tua dalam kehidupan sehari-hari [2].

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan dilapangan pada TPQ Yayasan Al Hijriyah, masih banyak siswa / siswinya yang belum mengerti tentang etika menghormati kepada gurunya yang benar dalam islam. Hal ini akan berdampak pada perilaku atau akhlak seseorang pada lingkungan sekitar terutama di sekolah / TPQ. Didalam pembelajaran tentang adab menghormati orang tua di TPQ Al Hijriyah masih menggunakan metode konvensional dengan menggunakan papan tulis sebagai sarana utama untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini juga sering membuat para siswa/siswi merasa jenuh, mengantuk, bahkan kesulitan memahami materi dengan baik [3].

Pada penelitian ini penulis bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pada siswa/siswi khususnya umur 6-12 tahun di TPQ Al Hijriyah Kerobokan Badung, tentang bagaimana adab berperilaku menghormati kepada orang tua termasuk guru dan yang lebih tua dalam islam. Penulis juga ingin merancang dan membangun digital edukasi sebagai media untuk membantu para siswa/siswi agar tidak jenuh dan dapat memahami materi dengan baik [4].

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya seperti penelitian Fiki [5] yang berjudul “Digital Edukasi Pengenalan Adab Makan Dan Minum Dalam Islam Berbasis Multimedia”. Aplikasi yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih mengetahui adab makan dan minum dalam Islam serta dapat membantu menambah kesadaran bahwa pentingnya menerapkan adab makan dan minum dalam kehidupan sehari-hari. Nabila Vandya Rahmayani [6] yang telah menghasilkan sebuah aplikasi digital edukasi tentang body shamming pada remaja berbasis website, Aplikasi yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat luas dalam memahami dampak serta cara menangani dari body shamming. I Wayan Yoga Mas Riandana [7] digital edukasi dampak perilaku merokok berbasis animasi 3D. Aplikasi yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat mengedukasi remaja tentang bahaya rokok Berdasarkan dari penelitian terdahulu tersebut yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi digital edukasi dapat dijadikan sebagai wadah media pembelajaran secara digital yang dimana dapat memudahkan pelajar dalam memahami materi dengan baik.

Dalam permasalahan tersebut, dibutuhkan perancangan dan pembangunan sebuah aplikasi untuk memberikan edukasi mengenai “**Pengenalan Adab Menghormati Orang yang Lebih Tua Dalam Islam Berbasis Multimedia**”. Dalam aplikasi ini nantinya akan berisi tentang materi, cerita zaman dulu, gambar, serta video tentang adab menghormati orang tua, yang akan mengasah kembali materi yang telah diberikan. Tentunya lebih menarik dibandingkan dengan media tertulis yang sudah ada. Media pendukung yang dirancang untuk melengkapi aplikasi tersebut adalah website menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Circle*), software Adobe Animate dengan bahasa pemrograman HTML 5 agar aplikasi bisa diakses lebih mudah oleh masyarakat terutama pengajar dan siswa/siswi Yayasan Al Hijriyah. Pembaharuan dari aplikasi ini dengan penelitian terdahulu yakni terdapat fitur game dengan konsep tebak gambar menggunakan metode animasi 2D. Dengan dibuatnya Media digital ini diharapkan dapat membantu siswa/siswi untuk lebih memahami dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menerapkan adab tersebut khususnya pada TPQ Al Hijriyah.

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Penelitian Data

Dalam melakukan penelitian ini terdapat teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi atau gambaran mengenai sistem yang akan dibangun. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan mendatangi yayasan Al - Hijriyah.

2. Wawancara

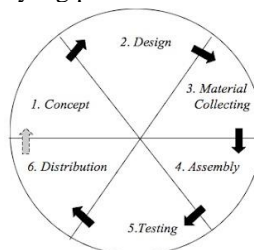
Wawancara adalah teknik yang dilakukan dengan tanya jawab lisan langsung antara narasumber atau sumber data dengan peneliti. Dalam penelitian ini penulis melakukan tanya jawab lisan dengan beberapa pengurus, guru dan orang tua murid.

3. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik yang dilakukan dengan menelusuri teori-teori atau sumber-sumber tulisan seperti buku dan karya ilmiah. Langkah ini digunakan penulis untuk pengumpulan bahan dalam pengembangan aplikasi ini.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Menurut Luther dalam Binanto, keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan [8].



Gambar 1. Multimedia Development Life Circle (MDLC)

2.3. Konsep (Concept)

Konsep merupakan tahapan awal dalam membuat Analisa dan topik mengenai perekayasa digital edukasi sebagai sarana pembelajaran adab menghormati orang tua pada yayasan AI - Hijriyah. Dalam pembuatan konsep, penulis menggunakan Analisa 5W+1H yaitu, What, Why, Where, When, Who dan How.

Tabel 1. Konsep

What Apa yang harus dibuat untuk memecahkan masalah yang ada?	Dengan ini penulis membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran adab menghormati orang tua pada yayasan AI - Hijriyah.
Why Kenapa aplikasi ini dibuat?	Aplikasi ini dibuat sebagai media dalam membantu proses pembelajaran yang praktis untuk menarik minat siswa dalam belajar.
Where Dimana Aplikasi ini akan diterapkan?	Aplikasi ini akan diimplementasikan pada yayasan AI - Hijriyah.
When Kapan aplikasi ini akan diterapkan?	Pada saat proses pembelajaran materi adab serta edukasi ini dapat diakses oleh siswa sebagai media pembelajaran mandiri kapan saja dimana saja.
Who Siapa yang akan menggunakan aplikasi ini?	Aplikasi ini akan digunakan oleh pengajar/guru dan siswa/siswi RA AI – Hijriyah dalam proses pembelajaran adab di dalam kelas.
How Bagaimana aplikasi ini dapat menyelesaikan masalah?	Dengan adanya digital edukasi ini, siswa pada RA AI - Hijriyah dapat mempelajari dan meningkatkan pemahaman tentang adab kepada orang tua yang terdapat pada multimedia tersebut.

2.4. Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan ini akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari digital edukasi Sebagai Sarana Pembelajaran Pada RA AI - Hijriyah yang akan dibuat. Pada tahap ini meliputi kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras dan gambaran umum dari aplikasi. Aplikasi ini akan dirancang dengan menggunakan beberapa perangkat lunak dan dalam proses pembuatan aplikasi ini, perangkat keras yang digunakan oleh penulis adalah sebuah Laptop HP dengan spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Perancangan

No.	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)
1.	Adobe Animate CC	Intel(R) Core(TM) i5-3230M CPU @ 2.60GHz 2.60 GHz
2.	Adobe Illustrator	Installed RAM 10GB
3.	Adobe Photoshop	Operasi Windows 10
4.	Adobe Premiere Pro	VGA NVIDIA® GeForce® GTX 1650 Ti, 4GB

Untuk membuat desain dari aplikasi ini maka dimulai dengan pembuatan desain *user interface* sedangkan untuk pengurutan proses jalannya aplikasi akan dimulai dengan pembuatan *flowchart*.

2.5. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap pengumpulan bahan ini penulis mengumpulkan bahan-bahan terkait materi pembelajaran adab menghormati orang tua. Bahan – bahan tersebut diperoleh dengan cara melakukan studi pustaka melalui artikel atau jurnal dari internet serta sumber lainnya seperti buku dan sebagainya. Bahan – bahan yang dikumpulkan yaitu berupa materi, gambar dan audio terkait. Semua bahan tersebut diolah dan disusun dengan menggunakan *software* pendukung yang akan digunakan.

2.6. Pembuatan Sistem (*Assembly*)

Tahap ini merupakan hasil implementasi dari tahap perancangan (*design*) yang telah dibuat sebelumnya. Isi materi serta file – file pendukung yang telah dikumpulkan sebelumnya dirangkai dan disusun sesuai dengan desain yang ada. Software yang digunakan pada proses *assembly* ini adalah Adobe Animate dengan bahasa pemrograman *HTML5*.

2.7. Uji Coba (Testing)

Setelah aplikasi dibuat dan dijalankan, pengujian berikutnya akan dilakukan dengan metode pengujian Black-Box Testing yang dimana tujuannya adalah untuk memastikan bahwa hasil dari input dan output yang dilakukan sudah sesuai dengan fungsionalitas sistem yang direncanakan sebelumnya.

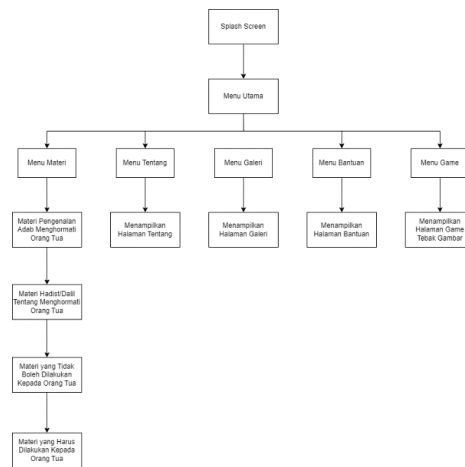
2.8. Distribusi (Distribution)

Tahap distribusi ini merupakan tahap dimana aplikasi ini akan disimpan dalam suatu media penyimpanan seperti hardisk dan flashdisk. Tahap ini merupakan tahap akhir dimana media telah siap digunakan ataupun digandakan untuk dipublish.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Struktur Menu Aplikasi

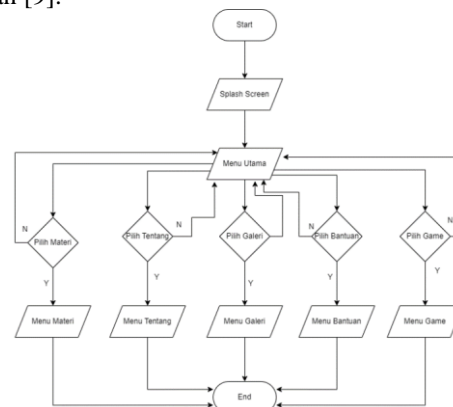
Proses desain antarmuka aplikasi melibatkan pembuatan rencana visual untuk tampilan antarmuka sistem yang akan dikembangkan. Dalam konteks ini, berikut adalah gambaran mengenai struktur menu yang direncanakan untuk aplikasi Digital Edukasi Pengenalan Adab Menghormati Orang tua yang dibangun berbasis multimedia.



Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi

3.2. Flowchart

Tahap ini merupakan gambaran alur sistem aplikasi Digital Edukasi Pengenalan Adab Menghormati Orang Tua berbasis Multimedia secara umum, dimulai dari pengguna membuka aplikasi. Aplikasi menampilkan halaman menu utama dan dapat memilih 5 menu yang terdiri dari menu Materi, Game, Tentang, Galeri, Bantuan [9].



Gambar 3. Flowchart

3.3. Desain Antarmuka Aplikasi

3.3.1. Tampilan Splash Screen

Tampilan Splash screen adalah tampilan awal pada aplikasi yang akan pertama terlihat saat membuka aplikasi. Berikut halaman splash screen dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Tampilan Splash Screen

3.3.2. Tampilan Halaman Utama

Tampilan Menu Utama adalah tampilan halaman yang terdiri dari 5 button yang dapat dipilih pada aplikasi ini yang memiliki pilihan menu seperti menu materi , menu galeri , menu tentang , menu bantuan, menu game.



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama

3.4. Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan proses pengujian aplikasi menggunakan blackbox testing. Dimana proses pengujian ditujukan untuk menemukan kesalahan dari aplikasi yang telah dibuat dan apakah aplikasi tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan [10]. Adapun hasil dari pengujiannya sebagai berikut :

Tabel 3. Pengujian

Butir Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengamatan	Keterangan
Button Materi	Sistem akan menampilkan halaman menu materi	Sistem dapat menampilkan halaman menu materi	Sesuai
Button Tentang	Sistem akan menampilkan halaman menu tentang	Sistem dapat menampilkan halaman menu tentang	sesuai
Button Galeri	Sistem akan menampilkan halaman menu galeri	Sistem dapat menampilkan halaman menu galeri	sesuai
Button bantuan	Sistem akan menampilkan halaman menu bantuan	Sistem dapat menampilkan halaman menu bantuan	sesuai

Button Game	Sistem akan menampilkan halaman menu game	Sistem dapat menampilkan halaman menu game	sesuai
Button Backsound	Sistem akan menyalakan dan mematikan backsound	Sistem dapat menyalakan dan mematikan backsound	sesuai

4. Kesimpulan

4.1. Simpulan

Kesimpulan dari pembuatan aplikasi Digital Edukasi mengenai Adab Menghormati Orang Tua Berbasis Multimedia dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berhasil dibuat sebagai media pembelajaran multimedia dengan memanfaatkan Metode *Multimedia Development Life Circle* (MDLC) sebagai panduan pembuatan program. Alur sistemnya juga telah direpresentasikan melalui sebuah *flowchart*.
2. Telah berhasil dibangun aplikasi Digital Edukasi Tentang Pengenalan Adab Menghormati Orang Tua Berbasis Multimedia. Harapannya, aplikasi ini mampu memberikan pemahaman kepada masyarakat luas mengenai pengertian, dalil/hadist, apa yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan kepada orang tua.
3. Untuk memastikan kinerja aplikasi sesuai dengan harapan, telah dilakukan pengujian menggunakan metode *Blackbox Testing*. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

4.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan aplikasi ini agar lebih baik sebagai berikut :

1. Dikembangkan aplikasi berbasis android untuk membuat aplikasi semakin mudah diakses.
2. Perlu adanya peningkatan informasi yang ada pada aplikasi agar bias terupdate otomatis.

Daftar Pustaka

- [1] T. Machsun, "Pendidikan Adab, Kunci Sukses Pendidikan," *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, p. 224, 2016.
- [2] F. L. R. Wardani, "Menghormati Orang yang Lebih Tua pada Remaja Etnis Jawa," *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, vol. 2, pp. 176-178, November 2017.
- [3] Z. Nuryana, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Tamaddun*, pp. 78-90, 2019.
- [4] M. Purbatua, "MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19," *Al - Fikru : Jurnal ilmiah*, pp. 7-9, 2020.
- [5] Fiky, "Digital Edukasi Pengenalan Adab Makan dan Mium Dalam Islam Berbasis Multimedia," *Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali*, 2022.
- [6] N. V. R. Ketut Gus Oka Ciptahadi, "Digital Edukasi Tentang Body Shaming Pada Remaja Berbasis Website," *Jurnal ilmiah binary STIMIK Bina Nusantara Jaya*, vol. 04, pp. 37-41, 2022.
- [7] K. G. O. C. S. M. F. D. S. M. I Wayan Yoga Mas Riandana, "Digital Edukasi Dampak Perilaku Merokok Berbasis Animasi," *Eksplora Informatika*, vol. x, pp. 2-8, 201x.
- [8] E. P. A. S. a. M. P. M. Mustika, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018.
- [9] Syamsiah, "Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutana," *Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi*, vol 4 no. 1, Agu 2019.
- [10] N. W. a. C. V. Rahadi, "Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Miliki Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions," *Jurnal Infotekmesin 11.01*, pp. 57-61, 2020.