

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Agama Kristen Dengan Menggunakan Metode ADDIE

Wilson Suhendra Sihombing

Prodi Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma
Jl. Sisingamangaraja No. 338, Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Email: ¹wilsonsuhendra714@gmail.com

Abstrak- Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran juga merupakan suatu proses untuk membantu para peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam konteks pendidikan, guru mengajarkan suatu pelajaran agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan, dapat juga mempengaruhi perubahan sikap, serta keterampilan seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. ADDIE merupakan istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Selain metode CBI, CAI, dan metode pembelajaran lainnya, metode ADDIE juga merupakan metode yang cocok untuk digunakan dalam sistem pembelajaran yang akan mempermudah pengajar untuk menyampaikan materi. Salah satu cara pembelajaran berbantuan komputer adalah penerapan metode ADDIE. Metode ADDIE merupakan salah satu model *design* sistem pembelajaran yang memprlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Dalam proses pembelajaran berbantuan komputer, dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan pembelajaran yang berbentuk tutorial, simulasi, dan permainan. Hal ini sangat dapat membantu siswa mampu menerapkan sistem belajar sambil bermain yang sangat efektif untuk proses pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran, Animasi, Aplikasi, ADDIE, Agama Kristen

Abstract- Learning is a process of interaction between students and educators and learning resources in a learning environment that includes teachers and students exchanging information. Learning is also a process to help students learn well. In the context of education, the teacher teaches a lesson so that students can learn and master the content of the lesson to achieve a specified objective, it can also affect changes in attitudes and skills of a student, but this teaching process gives the impression that it is only the work of one party, namely work. teacher only. ADDIE is a colloquial term used to describe a systematic approach to learning development. In addition to the CBI, CAI, and other learning methods, the ADDIE method is also a suitable method to be used in a learning system that will make it easier for teachers to deliver material. One way of computer-assisted learning is the application of the ADDIE method. The ADDIE method is one of the learning system design models that shows the basic stages of a simple and easy-to-learn learning system. In the computer-assisted learning process, where computers are used for the purpose of presenting learning in the form of tutorials, simulations, and games. This can really help students to be able to implement a learning while playing system that is very effective for the learning process for students.

Keywords: Learning, Animation, Applications, ADDIE, Christianity

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran juga merupakan suatu proses untuk membantu para peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam konteks pendidikan, guru mengajarkan suatu pelajaran agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan, dapat juga mempengaruhi perubahan sikap, serta keterampilan seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja.

Pada sekolah SMA Negeri 1 Babalan masih menggunakan sistem belajar teori dan tatap muka antar siswa dan guru, dimana guru mengajarkan siswa dengan cara menulis di papan tulis dan sebagian guru juga memberikan buku kepada siswa untuk dibaca. Tapi sebagian siswa kurang efisien dan efektif untuk belajar secara tatap muka dengan guru dan juga kurang efisien untuk membaca buku. Dalam permasalahan ini komputer sangat berperan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dengan cara membuat sebuah aplikasi pembelajaran, agar siswa dapat belajar sambil bermain dimana pun siswa berada.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Japa, I.G.N pada artikel yang berjudul “Pengembangan Buku Ajar Berpendekatan Pendidikan Matematika Realistik dan Pemecahan Masalah Terbuka” menyimpulkan bahwa ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran [1].

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Syaiful Anwar, Frans Eduard Schadaw, dan Althafani menyimpulkan bahwa dalam konteks pembelajaran penerapan buku ajar menggunakan metode ADDIE dianggap cukup tepat, karena dianggap sesuai dengan tujuan pembelajarannya berdasarkan 5 tahapan dalam metode pengembangan ADDIE [2].

Dengan adanya perancangan aplikasi pembelajaran Agama Kristen akan mempermudah siswa untuk mempelajari pelajaran Agama Kristen dan akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dan siswa dapat lebih cepat memahami materi Agama Kristen karena aplikasi pembelajaran ini dapat digunakan dimanapun berada baik di sekolah maupun di rumah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Pada metodologi penelitian dijabarkan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian. Metodologi penelitian terdiri dari beberapa tahapan yang terkait secara sistematis. Tahapan ini diperlukan untuk mempermudah dalam melakukan penelitian. Sebelum membuat kerangka penelitian, penulis terlebih dahulu menganalisa topik yang akan diteliti. Adapun metodologi Pelaksanaan penelitian ini adalah :

a. Studi pustaka (Library study)

Bab ini merupakan tahapan yang dilakukan untuk mencari dan mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian ini yang dapat bersumber dari buku, jurnal dan referensi lainnya yang relevan.

b. Tahap analisa dan perancangan

Tahap ini, merupakan kegiatan penganalisaan permasalahan keamanan data serta analisis terhadap pengkombinasian algoritma RC4A dan metode spread spectrum sebagai suatu cara dalam pengoptimalan proses pengamanan pesan yang bersifat rahasia dengan membangun perancangan system yang akan digunakan agar pesan rahasia dapat aman.

c. Tahap imlementasi dan pengujian

Tahap ini, merupakan tahapan penerapan pengkombinasian algoritma RC4A dan metode spread spectrum untuk mengoptimalkan keamanan pesan rahasia serta melakukan pengujian terhadap setiap tahapan-tahapan implementasi yang dilakukan .

d. Dokumentasi

Tahap ini, merupakan tahapan untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan pada saat melakukan penelitian, mulai dari awal penelitian hingga akhir penelitian, kemudian mendokumentasikannya dalam bentuk laporan penelitian.

2.2 Perancangan

Perancangan perangkat lunak adalah sesuatu yang dilakukan oleh hampir semua rekayasawan perangkat lunak. Perancangan perangkat lunak merupakan tempat dimana aturan-aturan kreativitas dimana kebutuhan-kebutuhan *stakeholder*, kebutuhan-kebutuhan bisnis, dan pertimbangan-pertimbangan teknis semuanya secara bersamaan disatukan untuk membentuk sebuah produk atau sistem atau perangkat lunak yang berkualitas[3].

2.3 Pembelajaran

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya[4].

2.4 Agama Kristen

Agama Kristen adalah sebuah kepercayaan yang berdasar pada ajaran, hidup, sengsara, wafat dan kebangkitan Yesus Kristus. Agama Kristen meyakini Yesus Kristus adalah Tuhan dan Mesias, juru selamat bagi seluruh umat manusia yang menebus manusia dari dosa. Agama Kristen termasuk salah satu dari agama Abrahamik yang berdasarkan hidup, ajaran, kematian dengan penyaliban, kebangkitan, dan kenaikan Yesus dari Nazaret ke surga, sebagaimana dijelaskan dalam Perjanjian Baru, umat Kristen meyakini bahwa Yesus adalah Mesias yang dinubuatkan dalam dari Perjanjian Lama (atau Kitab suci Yahudi)[5].

2.5 Metode ADDIE

Metode ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi)[1].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam aplikasi pembelajaran Agama Kristen ini, bentuk interaksi yang ditawarkan dapat dirincikan sebagai berikut:

a. Materi

Materi yang ditawarkan dalam aplikasi pembelajaran Agama Kristen dengan topik dan konsep berupa langkah langkah dalam proses penjelasan secara teoritis tentang dasar Agama.

b. Latihan

Latihan yang ditawarkan dalam aplikasi pembelajaran Agama Kristen berupa penyelesaian latihan-latihan berupa soal-soal yang dapat diselesaikan langsung maupun dengan melihat contoh penyelesaian yang disajikan (pemecahan masalah). Setelah mengerjakan soal, *user* dapat menginputkan jawaban yang kemudian akan di koreksi oleh sistem dan sistem akan memberikan informasi kebenaran jawaban dan nilai para siswa.

c. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang ditawarkan dalam aplikasi pembelajaran Agama Kristen berupa materi-materi soal latihan tambahan yang memudahkan para siswa untuk lebih memahami jawaban yang diharapkan tentang materi-materi yang berhubungan dengan Agama.

d. Video

Video akan memberikan penjelasan kepada para siswa secara visualisasi, sehingga diharapkan pemahaman akan peristiwa yang terjadi pada proses pembelajaran dapat lebih dipahamami.

3.1 Implementasi Metode

Adapun tahapan penerapan metode ADDIE dalam pembuatan pembelajaran Agama Kristen berbasis multimedia sebagai berikut:

a. Tahapan Persiapan Materi Pembelajaran Agama Kristen yang akan dirancang.

Sebelum dilakukan proses desain, terlebih dahulu disiapkan materi yang akan dipaparkan kepada siswa/I SMA Negeri 1 Babalan yang berdasarkan kurikulum 2013.

b. Tahapan Design

Pada tahapan ini akan digambarkan atau didesain bentuk animasi pembelajaran Agama Kristen yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di SMA. Proses desain menggunakan aplikasi macromedia flash 8.

c. Tahapan Development

Pada tahapan ini akan dilakukan proses membangun rancangan aplikasi pembelajaran Agama Kristen. Berikut adalah tahapan development:

1. Menu Utama

Pada menu ini terdapat beberapa menu yang telah disusun secara teratur dan menu-menu tersebut berisikan sesuai dengan nama-nama menu tersebut.

2. Menu Materi

Pada menu materi berisikan bagian dari materi pembelajaran yang ada di sekolah dan menu materi tersebut terdapat beberapa judul untuk perbabnya.

3. Menu Latihan

Pada menu latihan yang berisikan tentang latihan-latihan untuk dapat di jawab oleh siswa/pengguna dan pada latihan tersebut memiliki nilai setiap dari soal-soal latihan.

4. Menu Pemecahan Masalah

Pada menu ini berisikan pemecahan masalah dari soal-soal latihan, tujuan dari menu ini jika siswa kesulitan dalam menjawab soal latihan, siswa dapat melihat kunci jawaban dari menu pemecahan masalah.

5. Menu Video

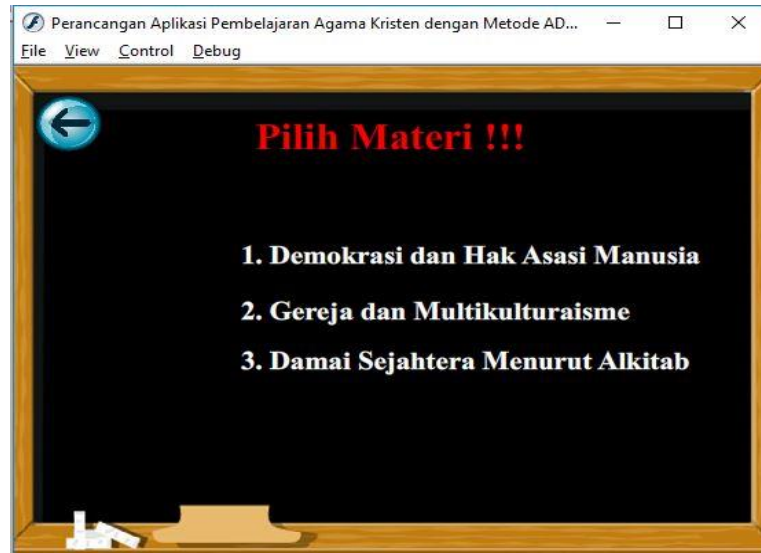
Pada menu ini berisikan video-video pembeljaran Agama Kristen termasuk video Tuhan Yesus.

3.2 Implementasi

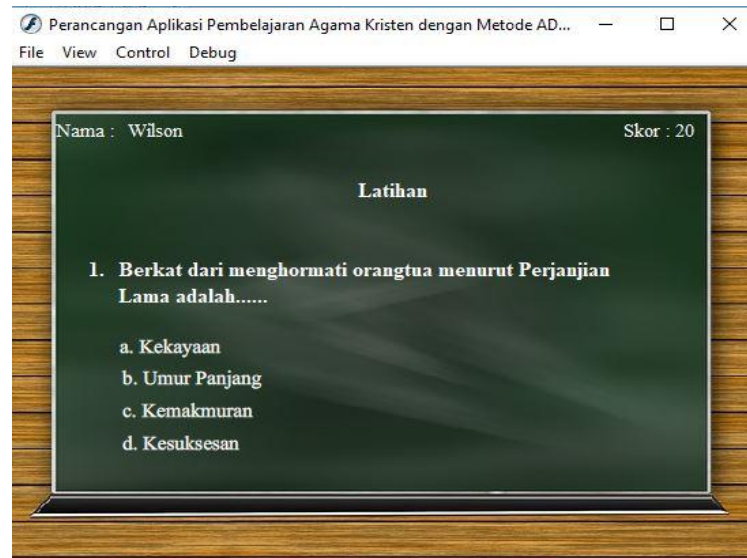
Berikut hasil implementasi pembelajaran agama Kristen dengan perancangan menggunakan aplikasi macromedia flash 8.



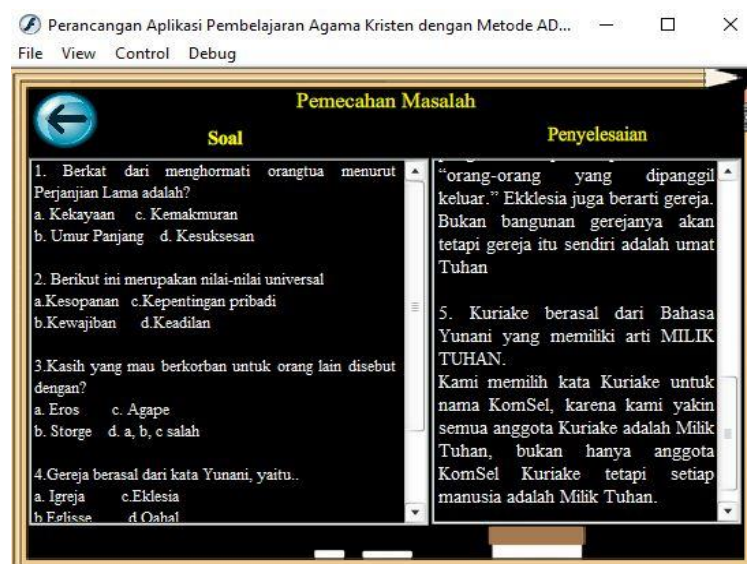
Gambar 1. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Materi



Gambar 3. Tampilan Menu Latihan



Gambar 4. Tampilan Menu Pemecahan Masalah



Gambar 5. Tampilan Menu Vidio

4. KESIMPULAN

Proses pembelajaran Agama Kristen di SMA Negeri 1 Babalan kelas XII saat ini masih berdasarkan silabus dan RPP, namun materi-materi yang disusun di dalam silabus tidak sesuai dengan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar, karena pembelajaran memerlukan Alkitab untuk mempermudah proses belajar. Dengan adanya perubahan pada pembelajaran yang menggunakan aplikasi berbentuk multimedia dapat mempermudah siswa untuk belajar lebih efektif dan pengajar juga tidak terlalu rumit untuk mengajari siswanya. Dengan bantuan metode ADDIE pembuatan aplikasi pembelajaran dapat dibuat dengan mudah karena pada metode ini sangat cocok susunannya untuk merancang aplikasi.

REFERENCES

- [1] H. Hadi and S. Agustina, "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie," vol. 11, no. 1, pp. 90–105, 2016.
- [2] Afrida, A., Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru Muaro Jambi. Jambi: Jurnal Karya Abdi Masyarakat, 2018.
- [3] A. Fazri, "Perancangan perangkat lunak berbasis wap untuk manajemen percetakan yang terintegrasi dengan sms gateway pada percetakan mentari," *Fak. Ilmu Komput. Univ. Bina Darma*, 2017.
- [4] I. Kant, *Religion and Rational Theology*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
- [5] Dr.E.G.Homrighausen, *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: Gunung Mulia, 2016.