

Program Aplikasi *Scratch* pada Mata Pelajaran Agama Islam Bagi Peserta Didik

Arip Febrianto

Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta

Email: Aripfebrianto@yahoo.co.id

Abstrak

Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan. Perkembangan zaman selalu memunculkan persoalan-persoalan baru yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Perhatian pemerintah dan orang-orang khusus rupanya tidak tercurahkan secara khusus pada masalah-masalah yang menimpa pendidikan, seperti rendahnya kualitas guru, pasifnya sikap murid, dan sebagainya.

Masih banyak ditemukan para guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya komputer, padahal peserta didik dalam kesehariannya sering berinteraksi dengan komputer, namun belum memaksimalkan kemampuannya dalam menggunakan komputer. Metode pembelajaran guru masih bersifat konvensional dan belum bisa membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif. Peserta didik menggunakan komputer kebanyakan hanya untuk bermain game. *Scratch* yang merupakan sebuah aplikasi untuk membuat sebuah game dan simulasi pembelajaran tanpa harus berkebutuhan dengan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang rumit tersebut diganti dengan tombol-tombol yang mudah untuk diaplikasikan secara mudah dengan memakai konsep blok pemrograman yang dapat di *click drag and drop*. Penulis menggunakan aplikasi *scratch* pada pembelajaran Agama Islam. Metode yang digunakan berupa praktik. Tahapannya berupa ceramah, tanya jawab, dan simulasi. Tujuan penggunaan aplikasi *scratch* adalah agar peserta didik dapat memahami materi secara utuh dan bermakna sehingga diharapkan peserta didik akan menjadi lebih antusias, kreatif, dan bisa bekerja sama dengan kelompoknya serta dapat membentuk manusia yang berkepribadian kuat dan baik (berakhlakul karimah) berdasarkan pada ajaran agama Islam. Dengan adanya Program Aplikasi *scratch* ini dalam proses pembelajaran mata pelajaran agama Islam peserta didik akan menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, berpikir kreatif, dan bisa bekerja sama dengan kelompoknya serta dapat membentuk manusia yang berkepribadian kuat dan baik (berakhlakul karimah) berdasarkan pada ajaran agama Islam.

Kata kunci: Aplikasi *Scratch*, Mata Pelajaran Agama Islam

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, tuntutan penggunaan teknologi semakin meluas dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, dunia pendidikan merupakan sasaran utama penggunaan media-media canggih baru yang merupakan hasil dari kemajuan iptek. Peserta didik adalah salah satu konsumen teknologi. Mereka adalah para ahli mengkonsumsi teknologi ini, tetapi di luar itu adalah penting untuk memiliki keterampilan untuk memahami dan menghargai serta masuk ke dalam untuk membuat aplikasi. Peserta didik perlu menjadi pencipta bukan hanya sebagai konsumen pasif. Belajar program juga memungkinkan meningkatkan kreativitas dan kontrol atas dunia mereka. Dalam dunia sekarang ini, keterampilan pemrograman komputer adalah alat inovasi.

Masih banyak ditemukan para guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya komputer, padahal peserta didik dalam kesehariannya sering berinteraksi dengan komputer, namun belum memaksimalkan kemampuannya dalam menggunakan komputer. Metode pembelajaran guru masih bersifat konvensional dan belum bisa membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif. Peserta didik menggunakan komputer kebanyakan hanya untuk bermain game. Terdapat Scratch yang merupakan sebuah aplikasi untuk membuat sebuah games dan simulasi pembelajaran tanpa harus berkebutan dengan bahasa pemrograman.

Bahasa pemrograman yang rumit tersebut diganti dengan tombol tombol yang mudah untuk diaplikasikan secara mudah dengan memakai konsep blok pemrograman yang dapat di click drag and drop. Aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran kepada siswa dalam hal Problem Solving Skills, dan aktifitas yang memperkenalkan secara dini Logika dan

Matematika. Penulis mencoba menggunakan aplikasi scratch pada pembelajaran Agama Islam agar peserta didik dapat memahami materi secara utuh dan bermakna sehingga diharapkan nilai-nilai keagamaan pada peserta didik tertanam secara maksimal.

Teori

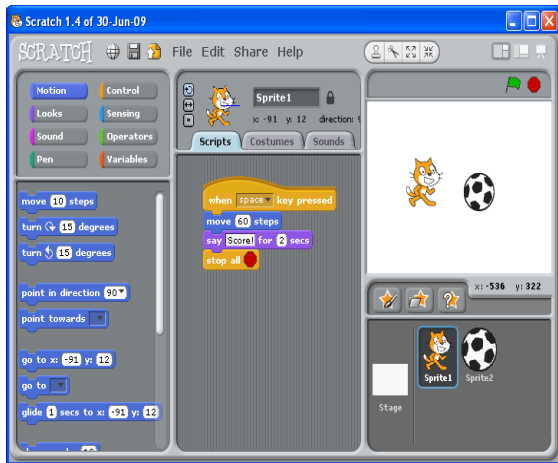
Program Aplikasi *scratch* merupakan jenis aplikasi *Open Source Software*, *Freeware* berbasis desktop, aplikasi berbasis web yang dapat dipergunakan dengan gratis. Program *scratch* merupakan bahasa pemrograman aplikasi edukasi yang awalnya dibuat sebagai instrumen pembelajaran dan tujuan pendidikan, bukan sebagai alat bantu pembuatan aplikasi yang sesungguhnya.

Namun, keunggulan beberapa aplikasi edukasi pilihan ini adalah dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang sesungguhnya dan handal, karena sebenarnya beberapa aplikasi ini adalah pembuat aplikasi sesungguhnya, tetapi dengan cara yang cepat dan mudah.



(Massachusetts Institute of Technology. 2007 : 15)

Scratch sendiri merupakan proyek *MIT Media Lab* dari *Massachusetts Institute of Technology*. Proyek *scratch* telah didukung dengan dana dari *National Science Foundation*, *Intel Foundation*, *Microsoft*, *MacArthur Foundation*, *LEGO Foundation*, *Google*, *Dell*, *Inversoft*, dan *MIT Media Lab*.



Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (kurikulum PAI, Majid, Abdul, 2005:130).

Menurut Zakiyah Daradjat (Majid, Abdul, 2005:130) pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan

Metode Penelitian

Metode yang digunakan berupa praktek. Tahapannya berupa ceramah, tanya jawab, dan simulasi. Ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan tentang Program Aplikasi *scratch*. Selain itu metode ceramah juga digunakan untuk memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dan lebih kreatif. Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta didik untuk menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya tentang program aplikasi *scratch*. Sedangkan metode simulasi untuk memberikan kesempatan mempraktekan materi pelatihan yang diperoleh.

Hasil dan diskusi

Setelah peserta didik menguasai program aplikasi *scratch*, mereka mempunyai kompetensi untuk membuat karya berupa cerita interaktif, permainan sederhana dan animasi sederhana yang

mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Mata pelajaran pendidikan agama Islam itu secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan al-hadis, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya. (Abdul Nipan. 2000 : 5)

Dengan adanya Program Aplikasi *scratch* ini dalam proses pembelajaran mata pelajaran agama Islam peserta didik akan menjadi lebih antusias, kreatif, dan bisa bekerja sama dengan kelompoknya serta dapat membentuk manusia yang berkepribadian kuat dan baik (berakhlakul karimah) berdasarkan pada ajaran agama islam.

berkaitan dengan mata pelajaran agama Islam, agar nilai-nilai dalam mata pelajaran agama Islam tersebut dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dan hasil karyanya bisa di publikasikan di media sosial .

Kesimpulan

Program Aplikasi *scratch* ini merupakan jenis aplikasi *Open Source Software*, *Freeware* berbasis desktop, aplikasi berbasis web yang dapat dipergunakan dengan gratis.

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam

Dengan adanya Program Aplikasi *scratch* ini dalam proses pembelajaran mata pelajaran agama Islam peserta didik akan menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, berpikir

kreatif, dan bisa bekerja sama dengan kelompoknya serta dapat membentuk manusia yang berkepribadian kuat dan baik (berakhlakul karimah) berdasarkan pada ajaran agama islam.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih atas Universitas PGRI Yogyakarta atas dukungan finansialnya pada penelitian ini dan SDN Minomartani 6 Yogyakarta atau dukungannya dalam keikutsertaan dalam kegiatan ilmiah ini. Penulis juga berterima kasih kepada Ahli atas dikusinya yang bermanfaat.

Referensi

- Halim, M. Niphan Abdul. 2000. *Menghias Diri dengan Akhlak Terpuji*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Hamka. 2003. *Tafsir Al-Azhar*. Jakarta: Pustaka Panjimas.
- Majid, Abdul.2005. Kurikulum PAI.Jakarta
- Resnick, M., Maloney, dkk., 2009. *Scratch: Programming for All, Communications of the ACM*. Vol. 52, No. 11.
- Getting Started with SCRATCH Version 1.4, <http://scratch.mit.edu>, Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab.
- Reference Guide: Scratch Version 1.4, <http://scratch.mit.edu>, Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab