

# APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI DAN RASUL BERGELAR ULUL AZMI BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : MI TANWIRIYYAH)

Dayanni Vera Versanika<sup>1</sup>, Rahmat Jaenal<sup>1</sup>, Azka Siti Mukaziyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STMIK BANDUNG

Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Bandung

JL. Cikutra No.113, Bandung 40124, INDONESIA

Contact address:

<sup>1</sup>[dayanniveraversanika@gmail.com](mailto:dayanniveraversanika@gmail.com)

## ABSTRAK

Munculnya pandemi covid-19 memaksa para orang tua harus memberikan *gadget* kepada para siswa. Dengan adanya *gadget* ditengah-tengah mereka, anak menjadi lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Tentu saja munculnya *gadget* ini membawa berbagai dampak positif maupun negatif. Dampak negatif yang muncul diantaranya seperti timbulnya malas belajar dan emosi siswa menjadi tidak stabil. Dengan begitu siswa menjadi mudah marah. Dengan adanya kasus ini penulis akhirnya merancang Aplikasi Media Pembelajaran Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android. Adanya aplikasi ini selain dapat meminimalisir dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* pada siswa aplikasi ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi ulul azmi sebagai alat pendamping belajar. Proses belajar mengajarpun menjadi lebih menarik perhatian siswa dan siswa menjadi lebih aktif ketika guru sedang menyampaikan materi.

**Kata Kunci : Pandemi, Gadget, Siswa, Media Pembelajaran, Ulul Azmi**

## ABSTRACT

*The emergence of the covid-19 pandemic forced parents to give gadgets to students. With the gadget in their midst, children spend more time playing gadgets. Of course the emergence of this gadget brings various positive and negative impacts. The negative impacts that arise include lazy learning and unstable student emotions. That way the student becomes irritable. with this case the author finally designed the Learning Media Application For The Story Of Babi and The Apostle With The Title Ulul Azmi Based On Android. The existence of this application in addition to being able to minimize the negative impact on the use of gadgets on students this application also helps teachers in conveying ulul azmi material as a learning companion tool. The teaching and learning process becomes more interesting for students and students become more active when the teacher is delivering the material.*

**Keywords: Pandemic, Gadgets, Students, Learning Media, Ulul Azmi**

## 1. Pendahuluan

Awal kemunculan teknologi dan komunikasi hanya sebatas alat untuk berkomunikasi contohnya seperti mengirim pesan. Tetapi seiring berjalannya dari waktu ke waktu teknologi dan komunikasi saat ini perkembangannya semakin pesat dan canggih. Dan teknologi yang paling banyak digunakan saat ini yaitu *gadget*. *Gadget* saat ini adalah teknologi yang paling dibutuhkan dan dimonati oleh masyarakat. Selain memudahkan dalam mengakses berbagai hal handphone juga menawarkan berbagai fitur yang dapat memudahkan berbagai aktifitas didalam kehidupan.

Dalam beberapa tahun terakhir ini marak penggunaan *gadget* pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)/Sekolah Dasar (SD) berawal dari pandemic covid-19. Munculnya pandemic membuat orangtua terpaksa memberikan *gadget* pada anaknya sebagai alat bantu dalam proses belajar secara *during*. Hasil dari observasi yang dilakukan

di MI Tanwiriyyah, dari siswa yang duduk kelas 5 yang berjumlah 43 siswa yang memiliki *gadget* pribadi yaitu sebanyak 29 siswa. Hadirnya *gadget* ditengah-tengah siswa ini tentu sudah tidak dapat dihindarkan lagi. Penggunaan *gadget* pada siswa juga memiliki dampak yang beragam, baik negative maupun positif. Beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu, munculnya rasa malas belajar dan membaca apa yang disampaikan guru dikelas tidak mau mempelajari lagi dirumah sehingga apa yang disampaikan guru menjadi lupa dan literasi siswa menurun, emosi siswa menjadi tidak stabil sehingga mudah marah. Tetapi dalam sisi positif dengan *gadget* siswa dapat memperoleh informasi dan menambah pengetahuan siswa serta dapat dengan mudah membantu siswa dalam mengerjakan tugas sekolah. Oleh karena itu peran orang tua dan guru itu penting untuk mengawasi siswa dalam penggunaan *gadget* agar siswa dapat tetap menggunakan *gadget* dengan tepat.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan merancang aplikasi Media Pembelajaran Kisah Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi Berbasis Android. Didalam aplikasi ini terdapat kisah Nabi dan Rasul serta quis dan games. Keputusan ini diambil karena materi Ulul Azmi terdapat didalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 5 dalam pelajaran ke 7. Selain itu didalam kisah Nabi dan Rasul terdapat beberapa sifat dan hikmah yang dapat siswa ambil dan diperelajari untuk kemudian diterapkan dikehidupan sehari-hari serta aplikasi ini dapat menjadi alat pendamping guru dalam menyampaikan materi agar siswa menjadi lebih tertarik dan memperhatikan saat guru sedang menyampaikan materi.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat didefinisikan identifikasi masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Banyaknya siswa yang belum dapat memanfaatkan gadget dengan baik memicu munculnya berbagai dampak negative seperti malas belajar dan munculnya emosi tidak stabil. Bagaimana agar *gadget* dapat tetap digunakan oleh siswa tetapi digunakan kepada hal yang lebih positif dan membawa dampak baik bagi siswa?
2. Salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* bagi siswa yaitu menurunnya literasi siswa terhadap buku pelajaran, aplikasi apa yang dapat mendorong siswa menjadi lebih semangat dalam membaca sehingga dapat meningkatkan literasi siswa?
3. Siswa saat ini lebih senang dengan hal-hal yang berbau teknologi, hal apa yang dapat dilakukan guru sehingga siswa lebih tertarik dan memperhatikan guru ketika materi pelajaran disampaikan?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran ini merupakan aplikasi yang didalamnya terdapat kisah-kisah dari Nabi dan Rasul Allah SWT yang memiliki gelar *Ulul Azmi* dalam bentuk bacaan serta audio.
2. Didalam aplikasi media pembelajaran berbasis *android* tentang kisah *Nabi* dan *Rasul* bergelar *Ulul Azmi* ini didalamnya terdapat quis yang materi kisah Nabi yang ada di aplikasi dan materi yang ada dibuku, sehingga siswa harus tetap membaca buku sebelum memainkan quis.
3. Aplikasi media pembelajaran ini hanya sebagai alat pendamping guru dalam menyampaikan materi *Ulul Azmi*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan aplikasi media pembelajaran agar siswa tetap dapat menggunakan *gadget* tetapi dengan manfaat yang lebih positif dan membawa dampak baik bagi siswa.
2. Menciptakan aplikasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi siswa serta membentuk kepribadian siswa yang lebih baik.
3. Aplikasi Media Pembelajaran Kisah Nabi dan Rasul bergelar *Ulul Azmi* Berbasis Android ini dirancang sebagai alat penamping guru dalam menyampaikan materi *Ulul Azmi* kepada siswa kelas 5 yang mana di dalamnya terdapat kisah dari Nabi dan Rasul bergelar *Ulul Azmi* serta *game* yang dapat menarik perhatian siswa.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data implementasi yaitu metode observasi, metode wawancara (*interview*), dan metode kepustakaan (*library*), Wawancara (*Interview*), Pengamatan/ Observasi. Sedangkan metodologi penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data evaluasi adalah *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* model.

### 1.6 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini sebelumnya dilakukan oleh [1] tentang pembuatan Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul ini adalah sebagai media atau sarana untuk mengetahui dan mempelajari tentang kisah 25 Nabi dan Rasul berbasis android sehingga para pengguna dapat memahami kisah 25 Nabi dan Rasul dengan mudah melalui *smartphone/ komputer, tablet* yang mereka miliki. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan melihat buku-buku Kisah 25 Nabi dan Rasul serta menambahkan Ayat-Ayat Al-Qur'an yang dapat memperkuat kisah Nabi dan Rasul tersebut.

Penelitian lainnya dilakukan oleh [2] tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan kelas XI sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa. Berdasarkan beberapa tahapan uji coba, media pembelajaran dikategorikan valid dengan tingkat kelayakan sebesar 82% dengan kriteria baik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI dan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti lanjutan.

Penelitian ini dilakukan oleh [3] tentang Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Nabi dan Kisahnya Berbasis Android. bertujuan untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan yaitu dengan game. Mengenalkan nama-nama nabi dengan media game berisikan gambar animasi dan suara audio bertujuan untuk membuat anak-anak akan lebih tertarik dan bersemangat dengan materi nabi-nabi dan kisahnya.

Penelitian ini dilakukan oleh [4] tentang Perancangan Aplikasi Sistem Pembelajaran

Mengetahui Nama Nabi dan Malaikat Berbasis Android (Studi Kasus pada Siswa SD Negeri 002 untuk memperbaiki proses pembelajaran terhadap anak-anak SDN pada umumnya. Aplikasi Berbasis Android ini akan memudahkan para guru dan murid dalam segi belajarnya saat didalam kelas. Didalam Aplikasi ini juga terdapat beberapa kisah soal-soal untuk menambah wawasan para muridnya.

Penelitian ini dilakukan oleh [5] tentang Perancangan Media Interaktif Cerita Nabi-Nabi Ulul Azmi untuk Anak-Anak dalam Bentuk Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Alternatif bertujuan media interaktif berbentuk aplikasi yang menceritakan kisah Nabi Ulul Azmi agar dapat menggugah antusiasme anak dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan oleh [6] tentang Perancangan Game Edukasi Kisah 25 Nabi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android (Studi Kasus SD IT Takwa Cendekia) bertujuan pembuatan game edukasi kisah 25 nabi dan rasul berbasis android menggunakan platform construct 2.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia tersebut dilandasi oleh kegiatan belajar mengajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan dengan dukungan media pembelajaran yang menarik perhatian murid.[7]

#### 2.2 Android

*Android* merupakan salah satu operasi sistem pada perangkat *mobile*. Dalam pengembangan aplikasi *android* menggunakan platform java sebagai bahasa pemrogramannya. Google bekerjasama dengan lebih dari 47 perusahaan lain yang tergabung dalam OHA yaitu (*Open Handset Alliance*) untuk membuat standar pada perangkat *mobile*. [8]

##### 2.2.1 Fitur Android

Fitur android Berikut ini adalah beberapa fitur yang terdapat pada smartphone dengan operating sistem android: 1. Touch screen. Dengan menggunakan fitur ini, mengakibatkan navigasi menu menjadi lebih mudah dan efisien dengan hanya menyentuh layar. 2. Multipage. Sangat berguna untuk keperluan multitasking. Pengguna dapat berpindah page tanpa perlu menutup page sebelumnya untuk digunakan nanti. 3. Merupakan sistem operasi terbuka (open source) sehingga dapat dimodifikasi bahkan membuat dengan bebas. 4. Memiliki kualitas grafik dan suara yang bagus karena standar yang digunakan seperti MP3 dengan grafik 3D. 5. Terdapat perangkat pendukung seperti, wifi, bluetooth, kamera dan GPS. [8]

#### 2.3 Nabi dan Rasul

Nabi berasal dari kata naba, artinya dari tempat yang tinggi. Nabi artinya manusia (lelaki) yang diberi wahyu oleh Allah Swt, tetapi tidak wajib disampaikan kepada umatnya. Sedangkan Rasul berasal dari kata risalah, artinya penyampaian.

Sebelum menjadi Rasul terlebih dahulu diangkat menjadi Nabi.

Jadi Rasul artinya manusia (lelaki) yang diberi wahyu oleh Allah Swt dan wajib disampaikan kepada umatnya. Jumlah Nabi yang diutus sangat banyak melebihi jumlah Rasul. Dalam beberapa riwayat disebutkan bahwa jumlah Nabi yang diutus Allah Swt adalah sebanyak 124.000 orang dan 313 orang diantaranya adalah Rasul. Jadi tidak setiap Nabi adalah Rasul. [9]

#### 2.4 Ulul Azmi

Ulul azmi adalah orang-orang yang memiliki kemampuan mantap dan jiwa teguh serta hati yang kukuh dalam pendiriannya dan menegakkan kebenaran agama Allah. [10]

Rasul yang memiliki ketabahan dan keberanian yang sangat luar biasa dalam menghadapi segala tantangan, rintangan, dan bahaya. Rasul yang mendapatkan gelar ulul azmi yaitu Nabi Nuh As, Nabi Ibrahim As, Nabi Musa As, Nabi Isa As, dan Nabi Muhammad As. [10]

#### 2.5 Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan soft skills dan hard skills yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara seimbang dan berjalan secara integratif (Sagi Winoto, 2017). Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi dan karakter secara terpadu yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Riana Nurmalasari dkk, 2015). Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan pencapaian pendidikan, (Said Darnius, 2016). Kurikulum 2013 adalah suatu upaya untuk menyempurnakan kurikulum agar kualitas pendidikan di Negara kita ini menjadi lebih baik, diharapkan kurikulum 2013 ini mampu menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, efektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi, (Suci Rakhmawati, 2016). Untuk mencapai harapan tersebut sangat ditentukan oleh berbagai faktor. Kurikulum 2013 merupakan penyederhanaan dan tematik integratif yang disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan, (Apri Damai Sagita dan Rusmawan, 2015). [7]

## 3. ANALISIS SISTEM

### 3.2 Deskripsi Analisis Sistem

Aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi merupakan aplikasi *games* berbasis *android* yang didalamnya terdapat kisah-kisah dari Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi dan diakhir cerita terdapat *games* dengan tema yang sesuai dengan kisah dari masing-masing Nabi.

Aplikasi ini dibuat agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari kisah-kisah Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi karna penyampaian cerita didalam aplikasi ini berupa animasi sederhana dan disertai *games* pada akhir cerita dengan harapan dapat meningkatkan literasi anak karna pada tampilan kisah Nabi animasi disertai dengan text yang dapat dibaca oleh siswa.

Aplikasi ini dibuat khusus untuk perangkat *android* dan dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Animate*.

### 3.3 Analisis Masalah

Analisis masalah pada proses perancangan aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android ini yaitu:

**Tabel 3. 1** Analisis Masalah

No	Masalah	Solusi
1	Banyaknya siswa yang belum dapat memanfaatkan gadget dengan baik memicu munculnya berbagai dampak negatif. Bagaimana agar <i>gadget</i> dapat tetap digunakan oleh siswa tetapi digunakan kepada hal yang lebih positif?	Aplikasi pembelajaran ini merupakan aplikasi yang didalamnya terdapat kisah-kisah dari Nabi dan Rasul Allah SWT yang memiliki gelar <i>Ulul Azmi</i> dalam bentuk bacaan serta audio dan akhir cerita terdapat <i>game</i> yang dapat dimainkan oleh siswa.
2	Munculnya games serta sosial media yang lebih menarik perhatian siswa. Media pembelajaran seperti apa yang dapat menarik perhatian serta mudah dipahami oleh para siswa?	Dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis <i>android</i> ini diharapkan dapat membantu orang tua mengarahkan siswa mengurangi bermain <i>games</i> serta sosial media yang kurang bermanfaat serta membantu guru dalam proses menyampaikan materi Ulul Azmi.

### 3.3 Analisis Hasil Survey

Dalam pengumpulan data untuk merancang aplikasi ini penulis melakukan wawancara kepada beberapa siswa, orang tua siswa, serta dewan guru. Dan hasil dari wawancara tersebut yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3. 2** Analisis Hasil Survey

No	Objek Survey	Hasil Survey
1	Siswa	Penulis membuat beberapa pertanyaan untuk siswa kelas 6 mengenai Ulul Azmi. Untuk mengukur seberapa dalam siswa kelas 6 memahami materi Ulul Azmi. Penulis memilih mewawancari kelas 6 karena materi Ulul Azmi disampaikan pada saat kelas 5. Dan Hasil Survey tersebut hanya 10% siswa yang memahami materi Ulul

No	Objek Survey	Hasil Survey
		Azmi.
2	Orang Tua Siswa	Penulis membuat beberapa pertanyaan untuk orang tua siswa mengenai Ulul Azmi. Dengan tujuan seberapa dalam pemahaman dan pengetahuan orang tua terhadap materi Ulul Azmi dan apakah pernah menyampaikan kepada anaknya. Dan hasil dari wawancara 50% orang tua yang mengetahui Ulul Azmi. Dan hanya 10% orang tua yang sudah memberi tahu anaknya.
3	Dewan Guru	Penulis membuat beberapa pertanyaan mengenai cara penyampaian materi dan apakah materi tersebut efektif atau tidak. Dan hasil dari wawancara ini yaitu : 1. Guru menyampaikan materi dengan cara meminta siswa membaca materi terlebih dahulu. 2. Setelah siswa membaca materi maka guru akan memberikan pertanyaan seputar Ulul Azmi kepada siswa secara acak. 3. Penyampaian dengan cara diatas ternyata tidak efektif karena menurut hasil wawancara no 1 menunjukkan hanya 10% siswa dari jumlah siswa kelas 6 yang memahami materi Ulul Azmi.

### 3.4 Analisis Teori

Aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android ini merupakan aplikasi yang didalamnya terdapat kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi yang disertai dengan animasi dan diakhir kisah terdapat games berlevel.

Proses dari pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

- Menampilkan *loading screen*, merupakan tahap awal sebelum lanjut ketahapan *greeting* pertama,
- Tampilan *greeting* pertama akan muncul setelah tampilan *loading screen*, dengan menampilkan tulisan bertuliskan bacaan "*Bismillahirrohmanirohim*" disertai tulisan arab dan audio,



- c. Kemudian tampilan selanjutnya adalah tampilan *greeting* kedua, yaitu berisi ucapan salam “*Assallamu’alaikum*” dengan kata-kata ajakan mengenal para Nabi bergelar Ulul Azmi.
2. Tahap Pelaksanaan
- Terdapat 5 menu didalam tahap pelaksanaan diantaranya, menu Kisah Nabi Nuh a.s, menu kisah Nabi Ibrahim a.s, menu kisah Nabi Musa a.s, menu kisah Nabi Isa a.s, dan yang terakhir menu kisah Nabi Muhammad s.a.w.
  - Didalam proses sistem ini memperkenalkan kisah-kisah dari para Nabi dan Rasul bergelar Ulul Azmi.
3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini berisikan games edukasi dengan 2 level. Level pertama berupa games kuis dengan 5 pertanyaan dan level 2 games dengan tema yang disesuaikan dengan kisah dari Nabinya.

### 3.5 Analisis Kurikulum

**Tabel 3. 3** Tabel Analisis Kurikulum

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Meyakini keberadaan Rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi	Mengetahui Apa Itu Rasul Ulul Azmi
Menunjukkan sikap sabar sebagaimana implementasi dari pemahaman mengenal Rasul Ulul Azmi	Mengetahui Kisah Keteladanan Rasul Ulul Azmi
Memahami Kisah Rasul Ulul Azmi	Memahami Sikap Terpuji Para Rasul Ulul Azmi
Menghafal Nama-Nama Rasul Ulul Azmi	Mengetahui Tugas dan Sifat Rasul Ulul Azmi

### 3.6 Analisis Pengguna Sistem

Karakteristik pengguna yang akan mempengaruhi fungsionalitas dari Aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 4** Pengguna Akses

No	Pengguna	Hak Akses
1	Siswa	Siswa dapat mengakses semua kisah-kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi serta <i>games</i> didalam aplikasi
2	Guru	Guru dapat mengakses semua kisah-kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi serta <i>games</i> didalam aplikasi

## 4. PERANCANGAN SISTEM

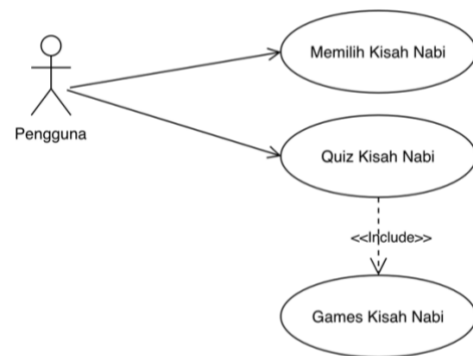
Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan penulis sebelumnya penyusunan selanjutnya adalah perancangan sistem sesuai dengan hasil dari proses analisis sistem. Dan sistem yang akan dirancang yaitu aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi berbasis *Android*.

### 4.1 Perancangan Prosedural

Perancangan aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis *Android*.

#### 4.1.1 Usecase Diagram

*Use Case Diagram* yang diusulkan dalam proses perancangan aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis *Android* ini sebagai berikut :



**Gambar 4. 1** Use Case Diagram yang diusulkan

#### 4.1.2 Skenario Use Case yang diusulkan

Sebagai mana digambarkan diatas setiap *usecase* akan dijelaskan melalui scenario-skenario tentang bagaimana aplikasi digunakan. Adapun *scenario* dari *usecase diagram* dari aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis *Android* yang diusulkan adalah sebagai berikut:

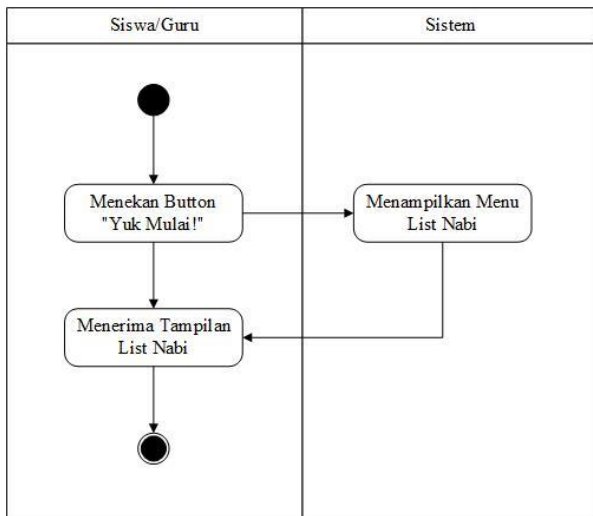
##### 1. Skenario usecase Menu Kisah Nabi

**Tabel 4. 1** Skenario Usecase Menu Kisah Nabi

Identifikasi	
Nomor	1
Nama	Menu Kisah Nabi
Tujuan	Menampilkan Halaman <i>List</i> Kisah Nabi
Aktor	Siswa/Guru
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Kondisi aplikasi di halaman <i>greeting</i> pertama
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menekan <i>Button</i> “ <i>Bismillahirrohmanirohimi</i> ”	2. Menampilkan <i>Greeting</i> ke dua
3. Menekan <i>button</i> “Yuk Mulai!”	4. Menampilkan Menu <i>List</i> Kisah Nabi

#### 4.1.3 Activity Diagram yang Diusulkan

Berikut adalah *Activity Diagram* yang diusulkan dari aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis *Android*.

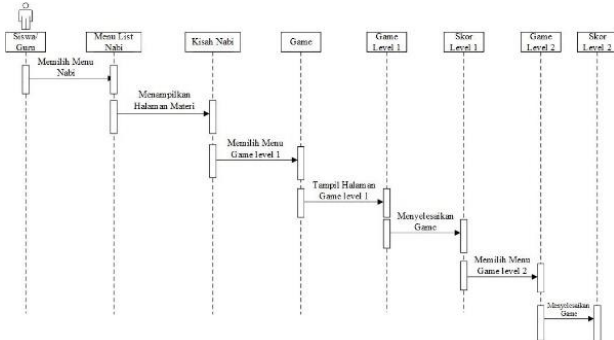


Gambar 4. 2 Activity Diagram Menu List Kisah Nabi

Pada gambar 4.2 menjelaskan bahwa siswa/guru menekan *button* “Yuk Mulai!” kemudian sistem menampilkan Menu *list* Kisah Nabi. Maka siswa/guru akan menerima tampilan menu *list* menu kisah Nabi.

#### 4.1.4 Sequence yang diusulkan

Pada gambar 4.2 menggambarkan *message* yang dikirim dan diterima apabila siswa/guru memilih Kisah Nabi.



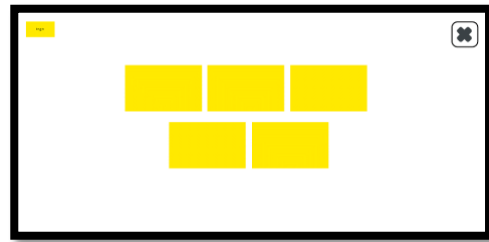
Gambar 4. 3 Sequence Diagram Menu List Kisah Nabi

Sebelumnya siswa/guru memilih menu Nabi. Pada halaman Kisah Nabi ada *button games*, jika siswa/guru menekan *button games* maka selanjutnya akan menampilkan halaman *game level 1* maka selanjutnya skor dari *game level 1* akan muncul dan dapat langsung melanjutkan ke level 2.

#### 4.2 Perancangan Antar Muka (Interface)

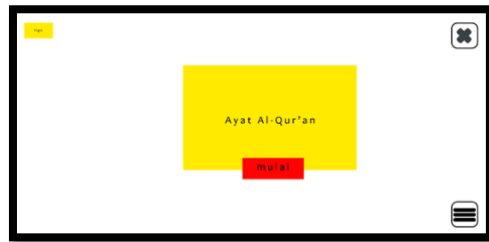
Berikut ini dapat dilihat desain template dari aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis *Android*.

#### 1. Tampilan *List* Kisah Nabi



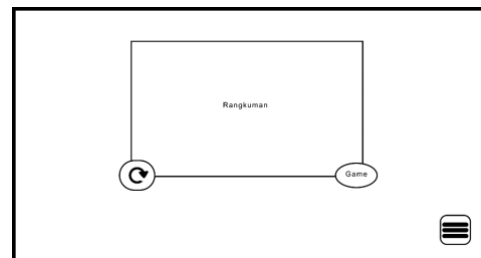
Gambar 4. 1 Tampilan *List* Kisah Nabi

#### 2. Tampilan Pertama Materi Kisah Nabi



Gambar 4.2 Tampilan Materi Kisah Nabi

#### 3. Tampilan Rangkuman



Gambar 4.3 Tampilan Rangkuman

#### 4. Tampilan *Rules* Game



Gambar 4.4 Tampilan *Rules* Game

### 5. IMPLEMENTASI SISTEM

#### 5.1 Implementasi Antarmuka

Didalam tahapan ini sistem harus dapat dioperasikan sesuai dengan apa yang direncanakan. Dan hasil dari implementasi sistem dalam skripsi ini yaitu Aplikasi berbasis android yang diberi nama Aplikasi Media Pembelajaran Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis *Android*.

#### 1. Tampilan *List* Kisah Nabi

Pada gambar dibawah tampilan dari menu utama yang dimana didalamnya terdapat beberapa menu

Kisah Nabi. Mulai dari Nabi Isa sampai Nabi Muhammad SAW.



Gambar 5. 1 Tampilan Menu Utama

## 2. Tampilan Pertama Kisah Nabi Nuh

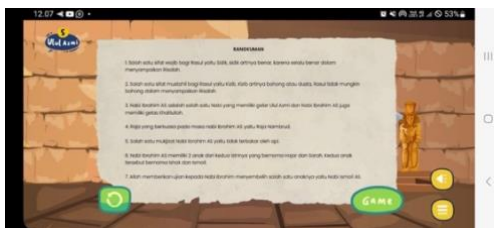
Gambar dibawah ini adalah tampilan awal dari kisah Nabi Nuh didalamnya berisikan ayat tentang Nabi Nuh yaitu Surah Nuh Ayat 1. Didawah ayat terdapat *button* “Mulai Cerita” untuk selanjutnya berpindah ke halaman cerita dari Nabi Nuh.



Gambar 5. 2 Tampilan Pertama Kisah Nabi Nuh

## 3. Tampilan Rangkuman

Gambar dibawah ini adalah tampilan rangkuman materi mengenai kisah nabi dalam ulul azmi.



Gambar 5.3 Tampilan Rangkuman

## 4. Tampilan Rules Game Level 1

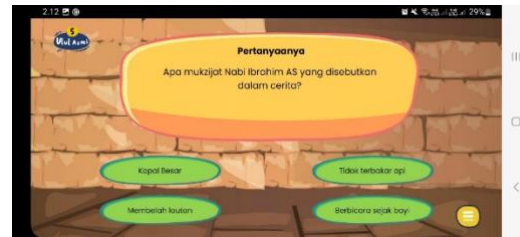
Pada gambar dibawah ini menampilkan *rules* game level 1 disemua kisah Nabi hanya saja berbeda background. Dengan *button play* jika diklik maka halaman akan berpindah ke halaman *game* level 1.



Gambar 5.4 Tampilan Rules Game Level 1

## 5. Tampilan Game Level 1

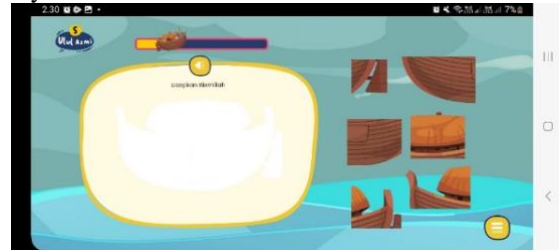
Pada gambar 05.37 merupakan tampilan *game* level 1 dari kisah semua Nabi. *Game* kuis yang berisi 5 soal yang harus dijawab siswa/guru.



5.5 Tampilan Game Level 2 Nabi Nuh

## 6. Tampilan Game Level 2 Nabi Nuh

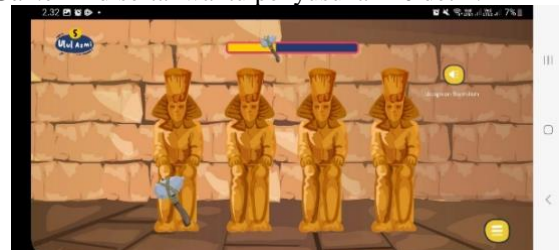
Pada gambar dibawah ini menampilkan halaman game level 2 Nabi Nuh. Yaitu *game puzzle* yang harus disusun oleh siswa/guru. *Game* ini disertai waktu penyusunan 10 detik.



5.6 Tampilan Game Level 2 Nabi Ibrahim

## 7. Tampilan Game Level 2 Nabi Ibrahim

Pada gambar dibawah ini menampilkan halaman game level 2 Nabi Ibrahim. Yaitu *game* menghancurkan patung dengan menggunakan kampak. *Game* ini disertai waktu penyusunan 10 detik.



5.7 Tampilan Game Level 2 Nabi Ibrahim

## 8. Tampilan Game Level 3 Nabi Musa

Pada gambar dibawah ini menampilkan game level 2 dari Nabi Musa. Game level 2 Nabi Musa adalah game penyeimbangan. Dengan tetap menyeimbangkan tongkat dengan waktu 10 detik.



5.8 Tampilan Game Level 2 Nabi Isa

## 9. Tampilan Game Level 2 Nabi Isa

Pada gambar dibawah ini menampilkan game level 2 dari Nabi Isa. Didalam game terdapat kranjang untuk menangkap buah kurma yang dapat digerakan oleh *button play* dikanan dan dikiri dengan waktu 10 detik.



Gambar 5.9 Tampilan Game Level 2 Nabi Isa

### 10. Tampilan Game Level 2 Nabi Muhammad

Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan *game* level 2 dari kisah Nabi Muhammad. *Game* berupa game menemuk gajah dengan batu dari neraka oleh burung ababil. *Game* ini tidak menggunakan waktu tetapi burung harus menembak gajah sebelum gajah melewatinya. Jika gajah tidak tertembak dan melewati burung maka *game over*.

Gambar 5.10 Tampilan *Game Level 2* Nabi Muhammad

### 5.2 Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini akan dilakukan pengujian sistem yang bertujuan apakah terdapat masalah pada sistem yang sudah dirancang atau sistem sudah sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

Adapun metode yang digunakan untuk menguji Aplikasi Media INteraktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android ini menggunakan metode black box.

Metode pengujian black box ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

#### 5.2.1 Rencana Pengujian

Tabel 5. 1 Rencana Pengujian

No	Fungsi	Testing
1	Button “Bismillahirrohmanirohim”	Blackbox
2	Button i	Blackbox
3	Button “Yuk Mulai”	Blackbox
4	Button “Game” dihalaman Kisah Nabi	Blackbox
5	Button “Repeat” dihalaman “Game”	Blackbox

#### 5.2.2 Hasil Pengujian Black Box

Tabel 5. 2 Hasil Pengujian Black Box

No	Fungsi	Deskripsi	Hasil
1	Button “Bismillahirrohmanirohim”	Menampilkan <i>greeting</i> kedua	Berhasil

No	Fungsi	Deskripsi	Hasil
2	Button i	Menampilkan informasi Author	Berhasil
3	Button “Yuk Mulai”	Menampilkan Menu Utama	Berhasil
4	Menu Nabi Nuh	Menampilkan Kisah Nabi Nuh	Berhasil
5	Menu Nabi Ibrahim	Menampilkan Kisah Nabi Ibrahim	Berhasil
6	Menu Nabi Musa	Menampilkan Kisah Nabi Musa	Berhasil
7	Menu Nabi Isa	Menampilkan Kisah Nabi Isa	Berhasil
8	Menu Nabi Muhammad	Menampilkan Kisah Nabi Muhammad	Berhasil
9	Button game dihalaman kisah Nabi	Menampilkan <i>game</i> level 1	Berhasil
10	Button repeat di halaman <i>popup</i> jika <i>game</i> level 1 dan 2 terselesaikan dengan baik dan benar.	Kembali memulai <i>game</i>	Berhasil

#### 5.2.3 Hasil Uji Pengguna

Proses penelitian pada pembuatan Aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android dilakukan di MI Tanwiriyah tepatnya di kelas 5. Maka dari itu penulis melakukan uji pengguna kepada guru, siswa, dan orang tua sebagai sample dari hasil uji pengguna.

Tabel 5. 3 Hasil Uji Pengguna Guru

No	Aspek	Butir Penilaian	Skor
1	Bagaimana komentar untuk aplikasi Media Pembelajaran Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android	Aplikasi sangat bermanfaat dengan tampilan menarik	8
		Sangat Bagus	8
		Bagus dan sangat membantu saya dalam proses belajar menyampaikan materi ulul azmi	8
		Sangat membantu dalam media pembelajaran. Dengan belajar menggunakan media ini pembelajarannya jadi lebih cepat di pahami murid/peserta didik	10



No	Aspek	Butir Penilaian	Skor
2	Apakah alur penggunaan aplikasi mudah dimengerti	Ya	10
		Ya	10
		Bagi saya selaku guru ini mudah dipahami, bahkan anak-anak tampak tidak kesulitan memainkan aplikasi ini	8
		Ya mudah dimengerti dan dilengkapi dengan kuis menarik	10
3	Apakah cerita Nabi didalam aplikasi mudah dipahami	Ya	8
		Mudah	10
		Cerita dalam aplikasi lebih mendetail bagus	10
		Ya mudah dipahami, di aplikasinya dilengkapi dengan audio mengenai ayat al-qur'an siswa akan lebih semangat belajar, sekaligus bagi anak yang belum lancar membaca al qur'an siswa tetap dapat memahami isi dari ayat al-qur'an tersebut	10
	Apa game dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakan aplikasi?	Ya	10
		Sangat menarik	10
		Dengan adanya games dibelakang cerita anak-anak menjadi antusias saat cerita ditampilkan	10
		Ya, karena dengan ini bisa menjadi tolak ukur sampai mana siswa memahami materi tersebut	10
Jumlah			75
Persentase (%)			75%
Kriteria Penilaian			Cukup

## 6. PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan penulis dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dengan adanya Aplikasi Media Pembelajaran Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android ini siswa tetap dapat menggunakan *gadget* tetapi dengan memainkan

aplikasi yang lebih bermanfaat bagi siswa.

2. Dengan adanya aplikasi ini siswa menjadi lebih bersemangat saat membaca buku pelajaran sehingga dengan begitu budaya literasi siswa lambat laun akan tumbuh.
3. Aplikasi Media Pembelajaran Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android ini digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Ulul Azmi. Dengan adanya aplikasi ini saat proses penyampaian materi siswa menjadi lebih antusias dan memperhatikan guru.

### 6.2 Saran

Adapun saran untuk Aplikasi Media Interaktif Kisah Nabi dan Rasul Bergelar Ulul Azmi Berbasis Android ini sebagai berikut :

1. Dengan mengembangkan animasi menggunakan Augmented Reality dan berbeda dari setiap adegan cerita. Sehingga dapat meningkatkan visualisasi *interface* mejadi lebih menarik.
2. Perlu adanya peningkatan level permainan disetiap Kisah Nabi.
3. Aplikasi ini bisa diperkenalkan dan didownload melalui *Playstore* dan *Appstore*.

### Daftar Pustaka

- [1] G.-G. Gunawan And H. Bunyamin, "Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi Dan Rasul Berbasis Android," 2015. [Online]. Available: [Http://Jurnal.Sttgarut.Ac.Id](http://Jurnal.Sttgarut.Ac.Id)
- [2] J. Kuswanto And F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas Xi," 2018.
- [3] Aprilia Kartin, "Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Nabi Dan KisahNya Berbasis Android," 2018.
- [4] H. Tunsadih, I. Kuantan Singingi, I. K. Jl Gatot Subroto, K. Nenas, D. Jake, And K. Kuantan Singingi, "Perancangan Aplikasi Sistem Pembelajaran Mengetahui Nama Nabi Dan Malaikat Berbasis Android ( Studi Kasus Pada Siswa Sd Negeri 002 Kinali )," 2018.
- [5] O. Adityawan, P. Firman Rahadi, S. Destian Pratama, And R. Fachrurrozi, "Perancangan Media Interaktif Cerita Nabi-Nabi Ulul Azmi Untuk Anak-Anak Dalam Bentuk Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Alternatif," *Perancangan Media Interaktif Cerita Nabi-Nabi Ulul Azmi Untuk Anak-Anak Dalam Bentuk Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Alternatif*, Vol. 4, No. 1, Pp. 1–9, 2023.
- [6] A. Dewi Nur Et Al., "Perancangan Game Edukasi Kisah 25 Nabi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android (Studi Kasus Sd It Takwa Cendekia)," Vol. Xvi, No. 2, Pp. 511–520, 2023.
- [7] A. N. Rahmawati, "Identifikasi Masalah Yang Dihadapi Guru Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Revisi Di Sd," *Indonesian Journal Of*

- Primary Education*, Vol. 2, No. 1, P. 114, 2018, Doi: 10.17509/Ijpe.V2i1.14227.
- [8] A. Dimas, B. Sadewo, E. R. Widasari, And A. Muttaqin, "Perancangan Pengendali Rumah Menggunakan Smartphone Android Dengan Konektivitas Bluetooth," 2017. [Online]. Available: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id)
- [9] A. R. Ar Rasikh, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib Kekait Lombok Barat," *Jurnal Penelitian Keislaman*, Vol. 15, No. 1, Pp. 14–28, Nov. 2019, Doi: 10.20414/Jpk.V15i1.1107.
- [10] Gusparadu Wahyu, "Penerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V Di Sd Negeri 95 Palembang Skripsi," 2017.
- [11] Rahayu, M. I., Jayusman, Y., & Erdiyana, A. (2015). DETEKSI JARI TANGAN BERBASIS KAMERA UNTUK PENGENDALIAN ALAT MUSIK ANGKLUNG. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(2), 17–22.