



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID UNTUK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Roni Faturany^{1)*}, Umi Hayati²⁾, Fadhil Muhammad Basysyar³⁾

^{1,2)} Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon, Kota Cirebon, Jawa Barat

³⁾ Sistem Informasi, STMIK IKMI Cirebon, Kota Cirebon, Jawa Barat

email: Faturany13@gmail.com¹⁾, umi.haya41@gmail.com²⁾,
fadhil.m.basysyar@gmail.com³⁾

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat pendukung pembelajaran interaktif berbasis Android. Menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *Adobe Flash Cs6* untuk mendukung pembelajaran di era pandemi saat ini. Model ADDIE digunakan sebagai model pengembangan. Proses pengembangan ADDIE terdiri dari empat fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi, pengembangan produk dan metode manufaktur yang teruji dan empiris. Minimnya pengetahuan dan pemanfaatan teknologi membuat siswa SD menjadi malas, sehingga menurunkan prestasi belajar siswa. Maka diperlukan dukungan pembelajaran interaktif berbasis android ini untuk mendongkrak semangat belajar di era pandemi ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama Islam berbasis Android untuk menjaga kestabilan nilai-nilai siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan oleh SD Negeri 2 Patuanan untuk media pembelajaran di masa pandemi dan terus mendorong siswa untuk giat belajar.

Kata Kunci : Pendidikan Agama Islam, Covid 19, Media Pembelajaran Interaktif.

Abstract

The purpose of this study is to create an interactive learning medium based on Android. using Microsoft PowerPoint and Adobe Flash Cs6 to support learning in the current pandemic era. The development model used is the ADDIE model. There are four stages of the ADDIE development procedure, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, this method is to produce and develop tested and empirical products. Lack of knowledge and use of technology makes elementary school students when doing learning from many who are lazy, causing a decrease in the achievement value of these students. So we need this Android-based interactive learning media to increase the spirit of learning in this pandemic era. This study aims to develop interactive learning media on Android-based Islamic religious education to keep students' values stable in Islamic religious education subjects. The results of this study are expected to be used by SD Negeri 2 Patuanan for learning media during the pandemic and continue to improve students to study hard..

Keywords: Islamic Religious Education, Covid 19, Interactive Learning Media.



PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu negara yang terdampak positif covid 19 dengan jumlah pasien terbanyak, sehingga berdampak ke salah satu aspek yaitu pendidikan. Saat ini pemerintah pusat telah mengeluarkan kebijakan, dan salah satu contoh kebijakan dalam pendidikan adalah kegiatan pembelajaran tatap muka yang telah beralih ke pembelajaran online (*Daring*). Dengan demikian pemerintahan berharap pembelajaran bisa tetap berjalan walaupun tidak adanya tatap muka dikarenakan adanya wabah penyakit virus covid-19.

Kebijakan pemerintah tersebut mendapat berbagai reaksi dari masyarakat, termasuk pro dan kontra. Segala kelebihan dan kekurangan masyarakat tidak terlepas dari kesediaan lembaga untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Sistem Pembelajaran *Online*. Begitupun dengan adanya dampak negatif yang akan muncul dari individu siswa sekolah dasar tumbuhnya rasa malas dan bosan dengan adanya pembelajaran *online*. (Tsuroya, 2021)

Perkembangan teknologi dan informasi sangat dibutuhkan untuk masa pandemi saat ini, yang dapat membantu dalam segala hal khususnya membantu pembelajaran siswa siswi Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian yang ditulis Nur Hamidi yang berjudul Pengembangan multimedia interaktif pendidikan agama islam dengan metode *research and development*. Saat ini dimungkinkan untuk mengubah media pembelajaran yang biasanya hanya memungkinkan komunikasi satu arah menjadi media yang memungkinkan pembelajaran dua arah

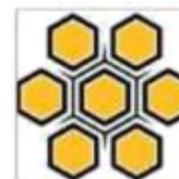
yang disebut pembelajaran interaktif. (Nur Hamidi, 2020)

Kondisi yang diharapkan dari pemerintah terkait kegiatan pembelajaran online adalah masih adanya interaksi antara guru dan siswa. Namun hasil wawancara dengan siswa kelas 4 SD menunjukkan bahwa mereka sering diberi tugas tanpa menyampaikan materi lebih awal, sehingga membingungkan kepekaan siswa. Selain itu, pembelajaran pendidikan agama Islam sangat penting untuk membentuk akhlak yang mulia. Oleh karena itu, diperlukan dukungan pembelajaran interaktif berbasis Android untuk pendidikan agama Islam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode ADDIE (*Analysis, Design, Development & Implementation, Evaluation*), metode ini digunakan lebih efektif karena layout kerja terstruktur atau teratur. Model ADDIE memiliki 5 komponen yang saling berhubungan dan terstruktur secara sistematis, artinya fase awal tidak dapat dipindahkan ke fase akhir dan sebaliknya. Kelima fase atau langkah ini sangat sederhana dibandingkan dengan template desain lainnya. Berkas strukturnya yang sederhana dan sistematis, model desain ini mudah dipahami dan diterapkan.

Metode pengujian media pembelajaran berbasis android yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan atau kekurangan pada media pembelajaran berbasis android untuk SD Negeri Patuanan 2 Kelas 4. Pengujian yang digunakan untuk menguji media pembelajaran yang dibuat adalah metode



pengujian *black box*. Rencana pengujian yang akan dilakukan adalah pengujian alat bantu pembelajaran berbasis Android yang dibangun ke dalam *Black Box* dan Beta. Tes pengembangan media pembelajaran kelas 4 SD menggunakan data tes berdasarkan data yang diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Metode ADDIE

A. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan kebutuhan pengembangan konten pembelajaran multimedia interaktif. Tahap ini meliputi studi pendahuluan dimana kondisi bahan ajar, guru dan siswa diamati. Komentar yang diberikan dapat mengambil berbagai aspek analisis kebutuhan, yaitu:

- a. Analisis keadaan struktur didaktik yang ada bertujuan untuk mengidentifikasi perangkat yang banyak digunakan oleh siswa kelas IV SD.
- b. Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi buku (Wasi et al., 2020) sebagai buku referensi untuk mengetahui aku cinta nabi dan rasul dalam pelajaran 5 untuk kelas 4.
- c. Analisis Ketidakmampuan Belajar Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. Tujuannya untuk mengetahui kesulitan materi pendidikan dan menggunakan alat bantu pendidikan interaktif berbasis android untuk memudahkan penulis dalam menentukan jenis alat pendidikan yang sesuai.
- d. Analisis perangkat lunak dalam menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *android*, bertujuan untuk memberikan informasi terhadap

siswa-siswi kelas 4 bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* hanya dapat diakses di perangkat lunak yang sudah direkomendasikan. Adapun rekomendasi perangkat lunak android yaitu dapat ditunjukkan pada Tabel 1:

Tabel 1. Rekomendasi Perangkat Lunak

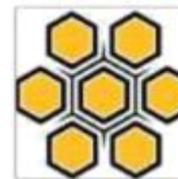
Sistem Operasi	Android
Minimum Versi Android	3.2
Pemutaran Media Pembelajaran	Adobe Air Android

- e. Analisis perangkat keras merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan perangkat keras yang dapat mendukung media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Adapun rekomendasi perangkat keras yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif ditunjukkan pada Tabel 2:

Tabel 2. Rekomendasi Perangkat Keras

Minimum Layar	3.0 Inches (-45,8% Screen-To-Body Ration)
RAM	2GB/4GB
Minimum OS	3.2 Android Honeycomb
Baterai	3080 mah
Storage	4GB/ microSD, up to 32 GB
USB	microUSB v2.0

- f. Analisis pengguna dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja yang berpartisipasi dalam media



pembelajaran interaktif ini sehingga mereka memiliki keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran ini. Rekomendasi untuk pengguna khususnya guru dan siswa ditunjukkan pada Tabel 3:

Tabel 3. Analisis Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab	Tingkat Keterampilan
Guru	Memperiapkan materi pembelajaran dan quis	Menguasai pemahaman tentang media pembelajaran interaktif berbasis android dan memiliki bahan pembelajaran untuk disampaikan
Peserta Didik (Siswa-Siswi)	Mengakses materi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	mampu menggunakan smartphone dan dapat mengoperasikan aplikasi berbasis android

B. Design (Desain)

Tahap perancangan merupakan tahap perancangan alat ajar interaktif berbasis android yang sedang dalam tahap pengembangan. Dalam perancangan ini

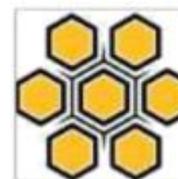
tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan. Produk terstruktur untuk mengontrol fase pengembangan dan implementasi meliputi:

- Storyboard merupakan deskripsi singkat yang memuat alur cerita pembuatan multimedia pembelajaran interaktif tentang pendidikan agama Islam dari awal hingga akhir program. (Nurhasanah & Senyelda, 2016)
- Adobe Flash Cs6* yaitu tools yang membantu pembuatan media pembelajaran interaktif yang memiliki fitur-fitur yang cukup lengkap sehingga memberikan hasil yang baik dalam media pembelajaran interaktif. (Hidayah et al., 2017)

C. Development & Implementation (Pengembangan dan Penerapan)

Pengembangan dan implementasi merupakan tahap awal pembuatan alat peraga interaktif melalui tahap aplikasi dan validasi ahli. Langkah-langkah berikut dilakukan:

- Pengembangan dan implementasi desain, dalam fase ini pengumpulan dan penjadwalan material berlangsung. Perancangan kerangka produk ini digunakan sebagai produk pertama alat peraga interaktif menggunakan software Adobe Flash Cs6.
- Validasi oleh para ahli. Pada fase ini Anda dapat menentukan kelayakan alat peraga interaktif yang dikembangkan dan menerima saran awal untuk perbaikan produk sebelum mengujinya dengan siswa. Validasi ahli terdiri dari verifikasi ahli media dan ahli materi yang diperoleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam.



D. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi akan dilakukan dengan menguji perangkat pembelajaran interaktif dengan pengguna (siswa kelas 4 SDN Patuanan 2). Percobaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif cocok untuk pembelajaran online.

2. Metode Pengujian *Black Box*

Pengujian media pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui kesalahan atau kekurangan media pembelajaran berbasis Android untuk SD Negeri Patuanan 2 Kelas 4. Pengujian yang digunakan untuk menguji media pembelajaran yang dibuat adalah metode pengujian *black box*.

Rencana pengujian yang akan dilakukan adalah pengujian alat bantu pembelajaran berbasis Android yang dibangun ke dalam *Black Box* dan *Beta*. Tes pengembangan media pembelajaran kelas 4 SD menggunakan data tes berdasarkan data yang diterima.

Tabel 4. Skenario Pengujian

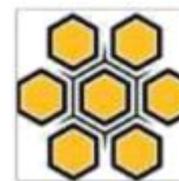
Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
<i>Loading</i>	Pemuatan data	<i>Black Box</i>
Mulai	Sistem akan menampilkan menu utama	<i>Black Box</i>
<i>Home</i>	Sistem akan mengembalik an ke menu utama	<i>Black Box</i>
Keluar (X)	Sistem akan mengembalik an ke halaman	<i>Black Box</i>

	mulai	
Ki&Kd	Sistem akan menampilkan penjelasan tentang Ki & Kd	<i>Black Box</i>
Tujuan Pembelajaran	Sistem akan menampilkan penjelasan tentang Tujuan Pembelajaran	<i>Black Box</i>
Materi	Sistem akan menampilkan penjelasan tentang materi pembelajaran	<i>Black Box</i>
Selanjutnya (= >)	Sistem akan menampilkan halaman selanjutnya	<i>Black Box</i>
Kembali (< =)	Sistem akan menampilkan halaman sebelumnya	<i>Black Box</i>
Quiz	Sistem akan menampilkan halaman quiz untuk diakses sebagai evaluasi peserta didik	<i>Black Box</i>

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini berdasarkan tujuan dan hasil pengujian media pembelajaran interaktif berbasis android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebagai hasil dari perkembangan tersebut, media pembelajaran



menyajikan kuis dan skor yang bertujuan untuk membantu para guru agama Islam dalam mempraktekkan soal-soalnya.

2. Berdasarkan hasil implementasi perangkat lunak dan perangkat keras dapat disimpulkan bahwa media interatif berbasis *android* dapat diakses diperangkat lunak yang memiliki sistem operasi android, minimum versi android 3.2, dan pemutaran media pembelajaran *adobe air android*. Adapun perangkat keras yang dapat mengakses media pembelajaran berbasis *android* yaitu *minimum layer 3.0 inches, ram 2GB/4GB, minimum Os 3.2 android Honeycomb, Baterai 3080mAh, storage 4GB/microSD up to 32GB, dan usb microUSB v2.0.*

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses penulisan Jurnal banyak pihak yang telah terlibat dalam membantu dan memberikan dukungan serta bimbingan kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Umi Hayati, M.Kom, Sebagai Pembimbing Utama.
2. Bapak Fadhil M. Basysyar, M.Kom, Sebagai Pembimbing Kedua.
3. Teman-teman dan semua pihak yang sudah membantu, terimakasih banyak.
4. Kedua orang tua serta keluarga yang telah memberi dukungan serta doa menyertai selama perjalanan kuliah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

INTERAKTIF DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH CS6 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS PERAN, FUNGSI DAN MANFAAT PAJAK (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016). *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(1), 117. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i1.5012>.

- [2] Nur Hamidi. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Research and Development. *Intech*, 1(1), 38–47. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/INTECH/article/view/244>
- [3] Nurhasanah, Y. I., & Senyelda, D. (2016). Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, Vol. 2(2), 12.
- [4] Tsuroya, F. I. (2021). Dampak Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Metode Yanbu'a di Kelas 2 MI At-Taqwa Bondowoso. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(02), 199–214. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i02.124>
- [5] Wasi, D. A., Nugraha, M. S., & Nugraha, T. (2020). *No Title*.