

MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISLAMI DI MI “SINAU” BERBASIS ANDROID

Esti Wijayanti ^{1*}, Hanik Hidayati ², Rizkysari Meimaharani ³

^{1*,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, Kabupaten Kudus,
Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

Email: esti.wijayanti@umk.ac.id ^{1*}, hanik.hidayati@umk.ac.id ², rizky.sari@umk.ac.id ³

Histori Artikel:

Dikirim 30 November 2022; *Diterima dalam bentuk revisi* 1 Januari 2023; *Diterima* 5 Januari 2023; *Diterbitkan* 10 Januari 2023. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah jenjang pendidikan formal paling dasar di Indonesia, setara dengan sekolah dasar, yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama. Pendidikan madrasah Ibtidaiyah ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan madrasah ibtidaiyah dapat melanjutkan pendidikan ke madrasah tsanawiyah atau smp. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi pembelajaran interaktif islami yang terdiri dari beberapa materi yang telah disediakan oleh peneliti dan juga terdapat beberapa kuis untuk mengetahui tolak ukur siswa dalam menangkap materi, dengan adanya model ini. Peneliti menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode pengembangan dibidang pendidikan yang dikenal R&D (Research and Development). Penelitian ini telah menghasilkan aplikasi “SINAU”, sebuah aplikasi pembelajaran yang interaktif islami yang terdiri dari beberapa materi yang telah disediakan oleh pembuat dan juga terdapat beberapa kuis untuk mengetahui tolak ukur siswa dalam menangkap materi.

Kata Kunci: Model; Pembelajaran; Islam; Android.

Abstract

Madrasah Ibtidaiyah (MI) is the most basic level of formal education in Indonesia and corresponds to primary schools administered by the Ministry of Religious Affairs. Madrasah Ibtidaiyah's education lasts for six years, from grades 1 to 6. Graduates of Madrasah Ibtidaiyah can continue their education at Madrasah Tsanawiyah or middle school. The purpose of this study is to create an interactive Islamic learning application consisting of several materials provided by researchers. There are also some quizzes to find students' benchmarks in collecting material using this model. Researchers used a research design based on the educational development methodology known as R&D (Research and Development). This study created the "SINAU" application, an interactive Islamic learning application consisting of several materials provided by the manufacturer. There are also some quizzes to find a student's benchmark in collecting material.

Keyword: Model; Learning; Islam; Android.

1. Pendahuluan

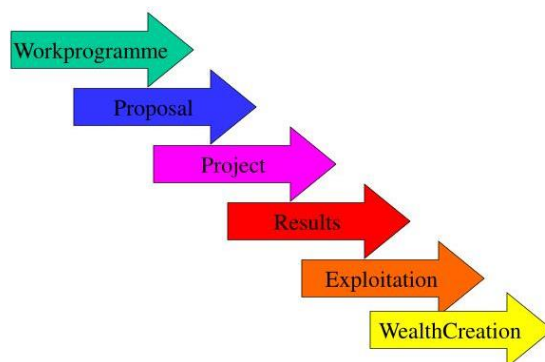
Madrasah ibtidaiah (disingkat MI) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan Sekolah Dasar [1][2], yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama. Pendidikan madrasah ibtidaiah ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan madrasah ibtidaiah dapat melanjutkan pendidikan ke madrasah tsanawiyah atau sekolah menengah pertama [3][4]. Pendidikan bertugas untuk menyiapkan peserta didik agar dapat mencapai peradaban yang maju melalui perwujudan suasana belajar yang kondusif, aktivitas pembelajaran yang menarik dan mencerahkan, serta proses pendidikan yang kreatif [5][6].

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Bukan saja sangat penting, bahkan masalah pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan [7][8]. Pendidikan menjadi media yang mempunyai pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan negara. Pendidikan menjadi pilar dalam upaya pengembangan sumber daya manusia [9]. Pendidikan yang bermutu diperlukan dalam proses pematangan kualitas peserta didik yang dikembangkan dengan cara membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya akhlak dan keimanan [10]. Salah satu hal yang ditekankan dalam tujuan pendidikan nasional yakni peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sesuai dengan undang-undang No 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak.

Oleh karena itu, aplikasi “Sinau” hadir untuk memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik. Aplikasi Sinau juga dapat diakses di mana saja, jadi peserta didik bisa belajar di mana saja layaknya di sekolah ataupun bimbingan belajar. Aplikasi ini berisi materi materi sederhana yang ditujukan untuk siswa siswi mudah dalam belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam aplikasi “Sinau” pada peserta didik MI, karena menurut penulis, pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode penelitian pengembangan dibidang pendidikan yang dikenal R&D (*Research and Development*) [11]. Penelitian dan pengembangan dipilih karena peneliti bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru dalam media pembelajaran MI dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan, yaitu media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada *platform* android menggunakan aplikasi Android Studio untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran MI yang valid, praktis, dan efektif [9].



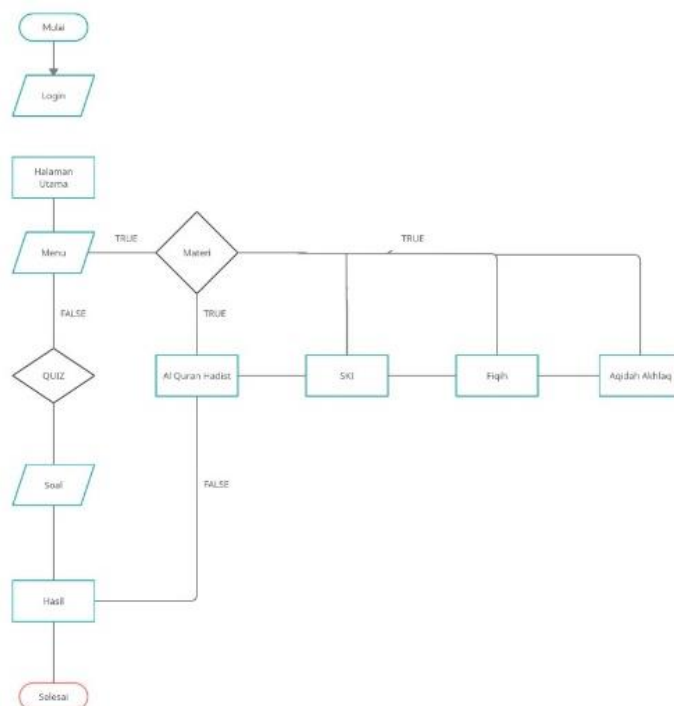
Gambar 1. Metode R&D.

3. Hasil dan Pembahasan

Perkembangan media pembelajaran yang diupayakan oleh Pemerintah masih belum merambah pada teknologi yang tengah digandrungi oleh siswa, oleh karena itu kami para mahasiswa berniat untuk membuat Aplikasi Pembelajaran MI berbasis Android, khususnya mata pelajaran pendidikan agama dan umum [9]. Seiring dengan perkembangan teknologi, siswa memiliki kecenderungan berkaitan erat dengan alat komunikasi gerak seperti *smartphone*. Hasil pengamatan peneliti, penggunaan *smarthphone* cenderung menyita waktu belajar dan konsentrasi siswa terhadap pelajaran karena dipergunakan untuk mengakses berbagai macam sosial media, bermain game, mendengarkan musik, ataupun bermain fitur menghibur lainnya. Tidak hanya bermain *smarthphone* di sekolah, siswa di rumah terkadang tidak memiliki waktu belajar lebih dan enggan untuk mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru karena lebih tertarik bermain gadget yang siswa miliki. Kecenderungan tersebut dapat diantisipasi dengan pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan *smarthphone*. *Smarthphone* yang digunakan memiliki sistem operasi Android, mengingat mayoritas siswa memiliki *smarthphone* Android. Media pembelajaran yang dapat dioperasikan pada sistem yang berbasis (Android) juga akan mempermudah siswa yang mau menambah pengetahuan. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa ketika KBM maupun di luar KBM. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran MI berbasis android diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar menggunakan materi, soal, dan pembahasan yang tersedia dan juga senang ketika mengerjakan soal yang digunakan untuk menambah pengetahuan. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja secara mandiri oleh siswa.

3.1. Perancangan Sistem

Penulis menggunakan *Flowchart* [12] dan *Use Case Diagram* [13] sebagai metode perancangan sistem. *Flowchart* dan *Use Case Diagram* seringkali memiliki tingkat ekspresi yang sama, tetapi berbeda dalam linierisasi [14]. *Flowchart* adalah level abstraksi yang lebih tinggi, digunakan sebelum menulis *use case* atau untuk dokumentasi. Biasanya, Kasus Penggunaan terkait dengan interaksi antara aktor dan sistem.



Gambar 2. *Flowchart*



Gambar 3. Use Case Diagram

Terdapat 3 aktor dalam *Use Case Diagram* yaitu admin, pematari, dan pengguna. Untuk user admin bisa mengakses semua menu yang ada dalam aplikasi. Untuk user pengguna hanya bisa mengakses menu halaman depan, input pilihan, materi, quiz, dan isi. Sedangkan untuk user pematari hanya bisa mengakses menu materi quiz isi.

3.2. Story Board

3.2.1 Logo Aplikasi

Berikut ini merupakan logo dari aplikasi sinau . Beralatar belakang biru dengan symbol buku didalam lingkaran.



Gambar 4. Logo Aplikasi

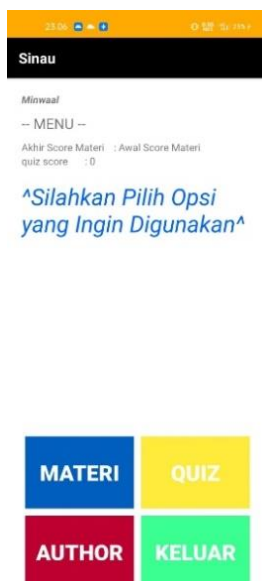
3.2.2 Hasil Aplikasi

Berikut ini merupakan tampilan user interface pada aplikasi.



Gambar 5. Tampilan Login

User harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat mengakses menu yang terdapat pada aplikasi. User dapat memasukkan nama dan password yang sesuai, setelah itu user bisa memilih tombol login.

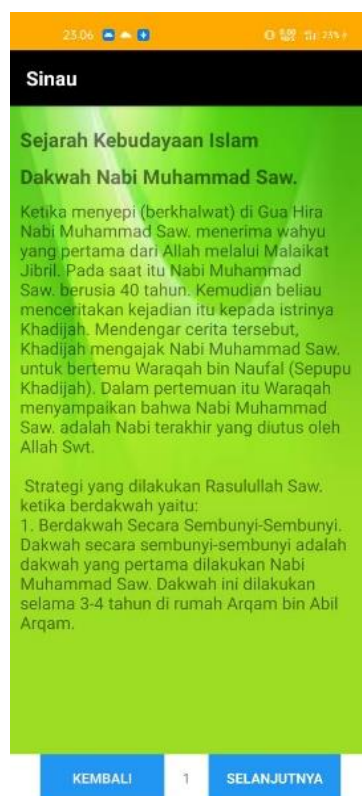


Gambar 6. Tampilan halaman utama

Pada tampilan utama aplikasi user dapat melihat menu materi , author, Quiz, dan keluar.



Gambar 7. Tampilan materi 1



Gambar 8. Tampilan materi 2

Gambar 7 dan gambar 8 merupakan tampilan dari materi yang ada dalam aplikasi. Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian/pengembangan dan pembahasannya secara ilmiah.

4. Kesimpulan

Penelitian ini telah menghasilkan aplikasi “SINAU”, sebuah aplikasi pembelajaran yang interaktif islami yang terdiri dari beberapa materi yang telah disediakan oleh pembuat dan juga terdapat beberapa kuis untuk mengetahui tolak ukur siswa dalam menangkap materi.

5. Daftar Pustaka

- [1] Wijaya, F.Z. and Supriyanto, D., 2018, March. Pengaruh Linieritas Pendidikan Formal Guru Terhadap Kompetensi Pedagogik Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah 1 Sooko Mojokerto. In *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 3, No. 2, pp. 96-107).
- [2] Darlis, A., 2017. Hakikat Pendidikan Islam: Telaah Terhadap Hubungan Pendidikan Informal, Non Formal dan Formal. *Jurnal Tarbiyah*, 24(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v24i1.131>
- [3] Ahsan, M., Romadhon, A.Y. and Yunus, A., 2019. WORKSHOP PENINGKATAN KOMPETENSI ADMINISTRASI BAGI TENAGA ADMINISTRASI MELALUI MAIL MARGE DI MADRASAH MIFTAHUL ULUM LAMBANGSARI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 2(2), pp.71-88.

- [4] Fadillah, S.M. and Rahim, A., 2022. Faktor-Faktor Pendukung Keputusan Orang Tua Menyekolahkan Anak Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Muttaallimin Darul Abror Bekasi Tahun 2019. *Joel: Journal Of Educational And Language Research*, 1(12), pp.2021-2046.
- [5] Dewi, Y.A.S., 2014. Analisis Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Sekolah Dasar Negeri Pisang Candi 1 Malang. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 1(2), pp.94-109.
- [6] Wijayanti, E. and Riadi, A.A., 2018. Penerapan Algoritma Learning Cycle Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa Dengan Parental Notification. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(2). DOI: <https://doi.org/10.26877/jiu.v4i2.2884>.
- [7] Megawanti, P., 2015. Meretas permasalahan pendidikan di Indonesia. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3). DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i3.105>.
- [8] Budiman, H., 2017. Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), pp.31-43. DOI: <https://doi.org/10.24042/atipi.v8i1.2095>.
- [9] Wijayanti, E. and Latubessy, A., 2019. Teknologi Android untuk Monitoring Hasil Belajar Anak Menggunakan Metode Problem Solving. *Jurnal Informatika Upgris*, 5(1). DOI: <https://doi.org/10.26877/jiu.v5i1.3732>.
- [10] Saputro, H. and Wijayanti, E., 2020. Rekayasa Perangkat Lunak Sebagai Syarat-Syarat Izin Mendirikan Bangunan Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPSTP) Kudus Dengan Metode V. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), pp.33-36. DOI: <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4846>.
- [11] Prasetyo, E., 2008. Pemrograman Web PHP & MySQL untuk Sistem Informasi Perpustakaan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- [12] Charntaweekhun, K. and Wangsiripitak, S., 2006, October. Visual programming using flowchart. In *2006 International Symposium on Communications and Information Technologies* (pp. 1062-1065). IEEE. DOI: <https://doi.org/10.1109/ISCIT.2006.339940>.
- [13] Fauzan, R., Siahaan, D., Rochimah, S. and Triandini, E., 2019, July. Use case diagram similarity measurement: A new approach. In *2019 12th International Conference on Information & Communication Technology and System (ICTS)* (pp. 3-7). IEEE. DOI: <https://doi.org/10.1109/ICTS.2019.8850978>.
- [14] Steimann, F. and Vollmer, H., 2006. Exploiting practical limitations of UML diagrams for model validation and execution. *Software & Systems Modeling*, 5(1), pp.26-47. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10270-005-0097-y>.