

## **Pengembangan dan Implementasi Aplikasi Media Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Berbasis Android di Pondok Pesantren Manarul Huda Tasikmalaya**

**Rahmi Nur Shofa<sup>1</sup>, Cecep Muhamad Sidik Ramdani<sup>2</sup>, Heni Sulastri<sup>3</sup>, Euis Nur Fitriani Dewi<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi

<sup>4</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi

<sup>1</sup>rahmi.shofa@unsil.ac.id, <sup>2</sup>cecepmuhamad@unsil.ac.id, <sup>3</sup>henisulastri@unsil.ac.id,

<sup>4</sup>euis.nurfitriani@unsil.ac.id

\*Euis Nur Fitriani Dewi

E-mail: euis.nurfitriani@unsil.ac.id\*

### **Article History:**

Received: 2 November 2023

Revised: 14 November 2023

Accepted: 1 Desember 2023

**Abstract:** *Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan hal yang penting yang nantinya akan membentuk sikap, tingkah laku dan jati diri seorang anak, karena pembentukan moral yang tinggi merupakan tujuan utama dalam pendidikan islam. Dengan mengikuti Perkembangan trend teknologi mobile saat ini, memungkinkan dikembangkannya sebuah aplikasi pembelajaran akidah akhlak yang bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Android merupakan salah satu teknologi berbasis mobile yang dapat digunakan diberbagai perangkat mobile. Metode pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu Multimedia Development Life Cycle (Luther,1994). Pengembangan aplikasi pembelajaran akidah akhlak ini berfokus untuk menyajikan informasi materi pembelajaran akidah islam. Penyajian informasi dalam bentuk digital pada pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu bentuk solusi untuk kegiatan pembelajaran yang interaktif.*

### **Keywords:**

Akidah Akhlak, Mobile, Multimedia

## **Pendahuluan**

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran itu sendiri. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Media Pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pada siswa. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru dalam bidang teknologi informasi. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar dan rangsangan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran.

Minat belajar siswa sering kali mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan niat belajar yang rendah, sangatlah mungkin akan menghasilkan hasil belajar yang tidak maksimal, selain hal tersebut rendahnya niat belajar siswa oleh cara penyampaian yang dilakukan guru. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan

guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Permatasari et al., 2018), banyak bahan penerapan metode Rapid Application Development (RAD) menjamin keefisienan dalam melihat perkembangan dalam dunia pendidikan. Selain itu, rekapitulasi yang dilakukan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Pengelolaan pembelajaran selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Masih banyak sekolah-sekolah yang hanya mementingkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada jenjang Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah Manarul Huda terutama pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran, sehingga memberikan efek malas belajar. Dan hal ini sangat jauh dari tujuan utama pembelajaran untuk mencetak peserta didik yang berkualitas. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit (Bovee, 1997).

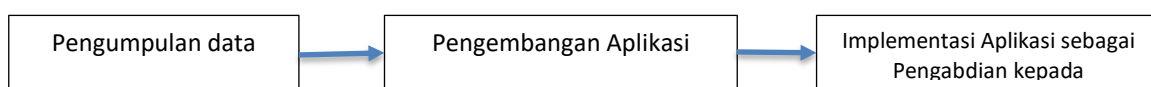
Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini dibutuhkan aplikasi yang dapat mengkoordinir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku, papan tulis dan alat-alat lainnya yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan efektif. Berdasarkan hal tersebut dapat diidentifikasi yang menjadi permasalahan mitra utama adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah aplikasi multimedia pembelajaran akidah akhlak berbasis android
2. Menerapkan aplikasi untuk pengabdian kepada Masyarakat di Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah Manarul Huda sebagai media alat bantu belajar

## Metode

Tahapan yang dilakukna dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu seperti yang tertera pada gambar 1.

*Gambar 1.* Tahapan kegiatan



### 1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan survey tempat pengabdian dan memahami kondisi yang ada, serta menemukan hal apa yang bisa dilakukan di tempat pengabdian. Kegiatan Pengabdian krpada Masyarakat ini dilakukan di Pondok Pesantren

Manarul Huda yang berlokasi di Kabupaten Tasikmalaya. Di Pondok Pesantren Manarul Huda terdapat Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Aplikasi yang dikembangkan dikhususkan untuk siswa Madrasah Tsanawiyah.

## 2. Pengembangan Aplikasi

Metode Pengembangan Aplikasi yang digunakan pada aplikasi media pembelajara Akidah Agama Islam ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution (Luther, 1994).

## 3. Implementasi Aplikasi

Tahapan ini dimulai dengan sosialisasi dan pelatihan Aplikasi pada siswa yang ada di Pondok Pesantren Manarul Huda.

## Hasil

Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Akidah Akhlak ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

### 1. Konsep

Konsep dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis android tertera pada tabel 1

*Tabel 1.* Konsep Aplikasi Akidah Akhlak

| Judul             | Aplikasi Media Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Berbasis Android  |
|-------------------|---|
| Tujuan            | Sebagai media pembelajaran sehingga pengguna lebih mudah untuk memahami pembelajaran Akidah Akhlak melalui aplikasi yang bersifat interaktif  |
| Pengguna Aplikasi | Khususnya Siswa Madrasah Tsanawiyah kelas VII   |
| Interaktivitas    | Layout menu home yang terdiri dari tombol About, Agama Islam, Rukun Iman, Quiz, dan Exit. Pengguna memilih tombol About untuk melihat tentang pembuat aplikasi, ada dua tombol materi Agama Islam serta Rukun Iman. Aplikasidilengkapi dengan Quiz. |
| Durasi            | Durasi dari aplikasi ini tidak terbatas.  |
| Konten            | Dalam aplikasi pembelajaran ini terdiri dari 3 konten utama, yaitu konten Agama Islam, konten Rukun Iman, dan konten Latihan/Quiz.  |

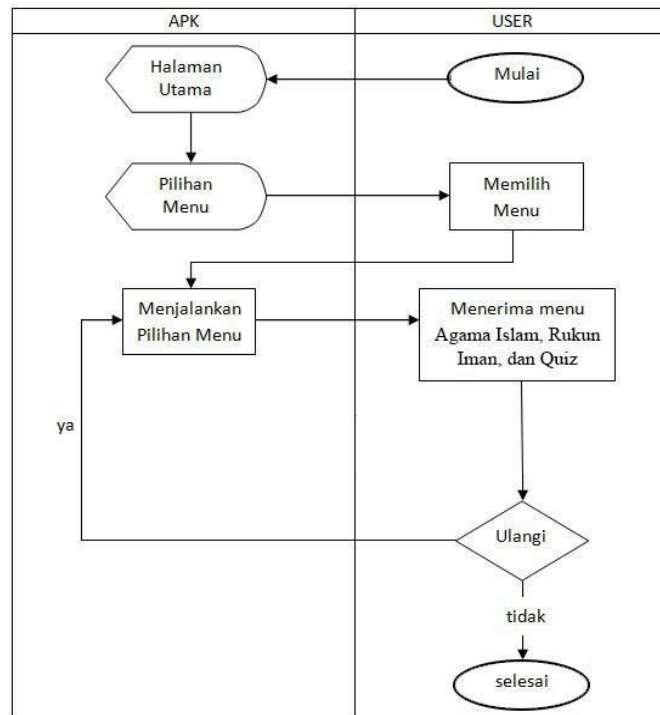
### 2. Desain

Pada tahap *design* terdapat 2 tahapan proses perancangan aplikasi yaitu alur aplikasi digambarkan pada *flowchart* dan struktur navigasi digambarkan melalui *storyboard*.

a. *Flowchart*

Gambar alir sistem dari aplikasi media pembelajaran Akidah Akhlak yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 2.

Gambar 2. Flowchart Aplikasi Media Pembelajaran Akidah Akhlak

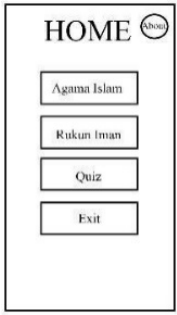
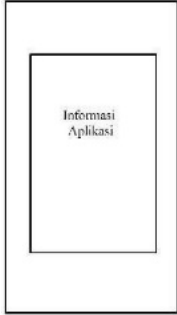
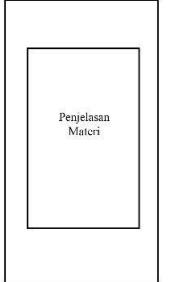


b. *Storyboard*

Untuk menggambarkan ide cerita agar pembuatan aplikasi terstruktur dan lebih dipahami, dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2. Storyboard Aplikasi Media Pembelajaran Akidah Akhlak

| Layout | Board | Deskripsi   | Object                |
|--------|-------|---|-----------------------|
| 1      |       | Merupakan tampilan awal yang menampilkan loading bar, dimana saat bar penuh akan langsung masuk ke menu home. | Background, Animation |

|               |  |   |                               |
|---------------|--|---|-------------------------------|
| 2             |   | Merupakan layout utama yang berisi Background, tombol Agama Islam, tombol Rukun Iman, tombol Quiz, dan tombol Exit. | Background, Animation, Button |
| <b>Layout</b> | <b>Board</b>   | <b>Deskripsi</b>  | <b>Object</b>                 |
| 3             |   | Merupakan layout about yang menjelaskan tentang informasi aplikasi.   | Background, Animation, Button |
| 4             |  | Merupakan layout Agama Islam yang di dalamnya berisikan penjelasan materi.  | Background Animation, Button  |

c. Pengumpulan Materi

Pada tahap ini pengumpulan bahan data dari mulai dari pengumpulan tulisan, gambar, dan animasi dapat dilihat pada tabel 3.

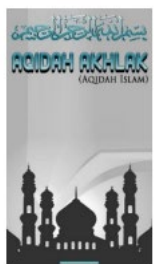



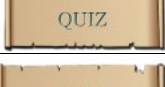


*Tabel 3. Material Collecting Aplikasi Media Pembelajaran Akidah Akhlak*

| <b>Elemen</b>       | <b>Keterangan</b>  |
|---------------------|--|
| Text (Tulisan)      | Elemen text yang terdapat dalam aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS6.   |
| Image (Gambar)      | Elemen image yang terdapat dalam aplikasi didapat dari beberapa artikel dari mesin pencarian google kemudian dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS6. |
| Animation (Animasi) | Elemen animasi yang terdapat dalam aplikasi didapat dari situs google dan dibuat menggunakan Scirra Construct 2.                                     |

d. Pengembangan Aplikasi

Tahapan penggabungan semua material kedalam proyek berdasarkan pada tahapan design seperti Storyboard, dimana penggabungan materi yang menggunakan Scirra Construct 2. Hal pertama yang dilakukan yaitu dengan menentukan ukuran lembar kerja yang akan digunakan dengan resolusi 1280 x 720 pixels dan menggunakan event and action. Kemudian membuat layout, eventsheet dan frame sesuai dengan rancangan sebelumnya, mengatur tata letak frame yang akan dibuat dengan elemen-elemen multimedia yang diperlukan pada setiap frame nya sesuai dengan menu dan temanya. Seluruh elemen-elemen multimedia yang ada di dalam aplikasi media pembelajaran Akidah Akhlak disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan dan diatas standarisasi aplikasi. Setiap layout memiliki tombol yang interaktif serta memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan yang diperlukan. Tombol Interaksi tertera pada table 4.

*Tabel 4. Tombol Interaksi Aplikasi Media Pembelajaran Akidah Akhlak*

| No | Tombol  | Keterangan   |
|----|---|--|
| 1  |   | Pada layout 1 tampilan loading, yang berfungsi untuk masuk ke menu utama ketika loading selesai                      |
| 2  |  | Pada layout 2 menu home utama, yang berfungsi untuk masuk ke pilihan about , agama islam, rukun iman, quiz, dan exit |
| 3  |  | Tombol ini berada pada layout2 menu utama, yang berfungsi untuk masuk ke layout agama islam                          |
| 4  |  | Tombol ini berada pada layout2 menu utama, yang berfungsi untuk masuk ke layout rukun iman.                          |
| 5  |  | Tombol ini berada pada layout2 menu utama, yang berfungsi untuk masuk ke layout latihan                              |
| 6  |  | Tombol ini berada pada layout2 menu utama, yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi                                 |
| 7  |  | Tombol ini hampir berada pada setiap layout yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya                       |

e. Pengujian Aplikasi

Tahapan pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk melihat kemungkinan kesalahan atau error dengan menggunakan pengujian alpha (alpha testing). Beberapa tahapan pengujian Aplikasi tertera pada table 5.



Tabel 5. Pengujian Aplikasi Media Pembelajaran Akidah Akhlak

| No | Data Masukan                          | Hasil yang Diharapkan   | Pengamatan  | Keterangan                  |
|----|---------------------------------------|---|---|-----------------------------|
| 1  | Menunggu bar loading menu utama       | Aplikasi akan menampilkan bar loading selama kurang lebih 3 detik kemudian akan otomatis masuk ke Menu Home | Aplikasi menampilkan bar loading setelah selesai akan otomatis masuk ke Menu home | [√] diterima<br>[ ] ditolak |
| 2  | Mengklik / memilih tombol Agama Islam | Aplikasi akan menampilkan layout materi tentang agama islam   | Aplikasi menampilkan informasi materi dan tombol kembali                          | [√] diterima<br>[ ] ditolak |
| 3  | Mengklik / memilih Rukun Iman         | Aplikasi akan menampilkan layout menu materi rukun iman   | Aplikasi akan menampilkan layout menu materi rukun iman serta Qadha & Qadhar      | [√] diterima<br>[ ] ditolak |

### Diskusi

Aplikasi Media Pembelajarana Akidah Akhlak ini disambut baik oleh pihak Pondok Pesantren Manarul Huda, dikarenakan aplikasi ini bisa menjadi alternatif media pembelajaran bagi siswa Madrasah Tsanawiyah Manarul Huda. Berikut beberapa dokumentasi kegiatan pelatihan kepada pengguna.

Gambar 3. Foto Kegiatan



**Gambar 4. Foto Kegiatan**



**Gambar 5. Foto Kegiatan**



## **Kesimpulan**

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan yaitu:

1. Kegiatan sosialisasi aplikasi media pembelajaran akidah akhlak dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan di Pondok Pesantren Manarul Huda.
2. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat meningkatkan minat belajar siswa santri di Pondok Pesantren Manarul Huda.

## **Pengakuan/Acknowledgements**

Terima kasih sebesar-besarnya kami ucapkan kepada Universitas Siliwangi terutama Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) atas dukungannya pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang kami lakukan. Serta kepada Pondok Pesantren Manarul Huda yang telah menjadi mitra kami pada kegiatan ini.

## **Daftar Referensi**

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasan al-Banna, *Majmuatu ar-Rasail* (Beirut: Muassasah ar-Risalah, tt), h. 465.
- Hofstetter, Fred T. 2001. *"Multimedia Literacy. Third edition. McGraw-Hill International Edition"*: New York
- Iwan, Binato. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori Pengembangannya*.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.





- Luther, Arc C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Boston: AP Professional.
- Mahrus, *Aqidah* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 4.
- Mayer. 2009 *Multimedia Learning: Second Edition*, New York : Cambridge University Press
- Rachmat Syafe'i, *Al-Hadis; Aqidah, Akhlaq, Sosial dan Hukum* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), h. 11-13.
- Robin & Linda. 2001. *Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran* (terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Safaat H, Nazrudin. 2014. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung. Informatika Bandung.
- Sayid Sabiq, *Akidah Islam*, terj. Moh. Abdai Rathomy, cet, XIV (Bandung: Diponegoro, 2004).
- Septiawan, H., Hidayat, E, W & Rahmatulloh, A. (2017). *Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android*. Jurnal Online Informatika, Vol.2, No.2. DOI:10.15575.
- Suyanto. 2013. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Vaughan, T. 2004 *Multimedia: Making it Work Sixth Edition*, New York : McGraw-Hill Companies. Inc
- Yunahar Ilyas, *Kuliah Aqidah Islam*, Cet. XIV (Yogyakarta: LPPI (Lembaga Pengkajiandan Pengamalan Islam), 2011), h. 1.
- Yustin, J, A., Herry, S. & Irwansyah, M, A. (2016) *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2*. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 1