

# Interactive Learning Module Application of the Story of 25 Prophets for 4th Graders of Elementary School

Aplikasi Modul Pembelajaran Interaktif Kisah 25 Nabi untuk Siswa Kelas 4 SD

Muh. Fahri A. Tjioa

Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115

e-mails: [rajatjioa@gmail.com](mailto:rajatjioa@gmail.com),

Received: [date]; revised: [date]; accepted: [date] (Times New Roman 11)

**Abstract** — In the current era of technology that continues to advance, the way of learning is growing and changing. One of the negative impacts of technological developments is the loss of interest in knowing the names of the prophets and their stories, especially among children. The fewer children who attend the TPA (Taman Pendidikan Al-Quran) is also a factor in the lack of knowledge about the names of the prophets and their stories. Some elementary schools currently still use printed media in the form of textbooks, writing on the blackboard and oral explanations from the teacher, students tend to just listen quietly and feel bored. Based on the description above, an interesting and interactive learning media is needed. The learning media is the Application of the Story of 25 Prophets Interactive Learning Module for Grade 4 Elementary School Students. This application was created to attract the interest of 4th grade elementary school students to learn the stories of 25 prophets so that users get interactive information about the stories of 25 prophets. This application was generated using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. Based on the results of testing this application on 4th grade elementary school students, it was concluded that this application can improve understanding of the stories of 25 prophets in 4th grade students and can attract users to learn the stories of 25 prophets.

**Keywords:** Interactive, Learning Media, Multimedia Development Life Cycle, Prophet, Students

**Abstrak** — Pada perkembangan zaman saat ini teknologi yang terus maju membuat cara belajar semakin berkembang dan berubah. Salah satunya adalah penggunaan media elektronik seperti telepon genggam. Salah satu dampak negatif perkembangan teknologi adalah dengan hilangnya minat untuk mengetahui nama-nama nabi dan kisahnya khususnya pada anak-anak. Semakin sedikitnya anak-anak yang mengikuti TPA (Taman Pendidikan Al-Quran) juga menjadi salah satu faktor kurangnya pengetahuan tentang nama-nama nabi dan kisahnya. Beberapa sekolah dasar saat ini masih menggunakan media cetakan berupa buku teks, tulisan di papan tulis dan penjelasan lisan dari guru, siswa cenderung hanya diam mendengarkan saja dan merasa bosan. Berdasarkan uraian diatas dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran tersebut adalah Aplikasi Modul Pembelajaran Interaktif Kisah 25 Nabi untuk Siswa Kelas 4 SD. Aplikasi ini dibuat untuk menarik minat siswa kelas 4 SD untuk mempelajari kisah 25 nabi sehingga pengguna mendapatkan informasi kisah 25 nabi yang interaktif.

Aplikasi ini dihasilkan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Berdasarkan hasil uji coba aplikasi ini terhadap siswa kelas 4 SD, didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman kisah 25 nabi pada siswa kelas 4 SD serta dapat menarik pengguna untuk mempelajari kisah 25 nabi.

**Kata kunci:** Interaktif, Media Pembelajaran, *Multimedia Development Life Cycle*, Nabi, Siswa

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terus maju membuat cara belajar semakin berkembang dan berubah. Salah satunya adalah penggunaan media elektronik seperti telepon genggam. Media pembelajaran itulah yang saat ini lebih digemari dari pada media seperti buku atau media bacaan lainnya. Hal ini dikarenakan dengan teknologi saat ini bisa didapatkan visualisasi gambar, tampilan video, dan suara secara bersamaan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dari pada membaca buku biasa.

Salah satu dampak negatif perkembangan teknologi adalah dengan hilangnya minat untuk mengetahui nama-nama nabi dan kisahnya khususnya pada anak-anak. Semakin sedikitnya anak-anak yang mengikuti TPA (Taman Pendidikan Al-Quran) juga menjadi salah satu faktor kurangnya pengetahuan tentang nama-nama nabi dan kisahnya.

Dengan adanya latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditarik adalah “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi modul pembelajaran interaktif kisah 25 nabi untuk siswa kelas 4 SD?”

### A. Aplikasi

Pengertian aplikasi menurut kamus besar bahas Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”. [1]

### B. Media Pembelajaran

Dalam Pramono (2007:8) dikutip “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif”. Kemudian Pramono menyatakan bahwa

”Interaksi adalah suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (active learning). [2]

### C. 25 Nabi

Sebagaimana kita ketahui, dalam agama Islam terdapat 124.000 nabi, yaitu utusan Allah Swt yang diberi wahyu tapi hanya untuk dirinya sendiri. Sedangkan utusan Allah Swt yang diturunkan kepadanya wahyu dan diperintahkan oleh Allah Swt. untuk disebarkan ke orang lain disebut rasul yang jumlahnya ada 313 orang. Didalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Hibban didalam shahihnya dari Abu Dzar al Ghifary berkata ”Aku bertanya kepada Rasulullah saw berapakah jumlah para nabi?” beliau saw bersabda, ”124.000.” lalu aku bertanya berapa jumlah para rasul?” maka beliau saw bersabda, ”313.”

Semua rasul bisa disebut nabi, tapi tidak semua nabi dapat disebut rasul. Sebagai umat Islam, kita diwajibkan untuk mengetahui 25 nabi dan rasul diantara sekian banyak itu. Diantara 25 rasul tersebut, 5 orang diantaranya disebut ulul azmi.

## II. METODE

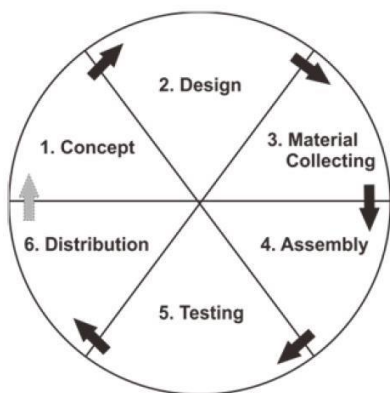
Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi media pembelajaran ini mengacu pada metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahapan[3]. Enam tahapan metode MDLC dapat dilihat pada gambar 1.

### A. Konsep (Concept).

Tahap konsep merupakan tahap awal dari pembuatan aplikasi media pembelajaran ini. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap konsep meliputi menentukan tujuan pembelajaran, menentukan konsep materi pembelajaran dan menentukan konsep isi media pembelajaran.

### B. Perancangan (Design).

Tahapan ini dimulai dengan merancang materi, membuat *flowchart* dan membuat *storyboard*. Hal tersebut bertujuan agar pembuatan media pembelajaran lebih terarah dan tertata.



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle*

### C. Pengumpulan Material (Material Collecting).

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan ajar yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Bahan-bahan tersebut berupa materi pembelajaran, gambar, animasi dan lain sebagainya untuk menunjang program multimedia tersebut.

### D. Pembuatan (Assembly)

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia seperti teks, gambar dan material lainnya yang telah dikumpulkan sebelumnya dibuat menjadi sebuah media pembelajaran yang tersusun dalam satu kesatuan yang utuh sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang.

### E. Pengujian (Testing)

Pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah terdapat *error* atau kesalahan dalam media pembelajaran yang dibuat.

### F. Distribusi (Distribution).

Setelah dilakukan pengujian media pembelajaran dilakukan tahap distribusi. Pada tahap ini, media pembelajaran disimpan dalam media penyimpanan. Setelah dilakukan penyimpanan, media pembelajaran didistribusikan ke guru mata pelajaran untuk dijadikan sebagai alat bantu mengajar dalam proses pembelajaran.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep (Concept)

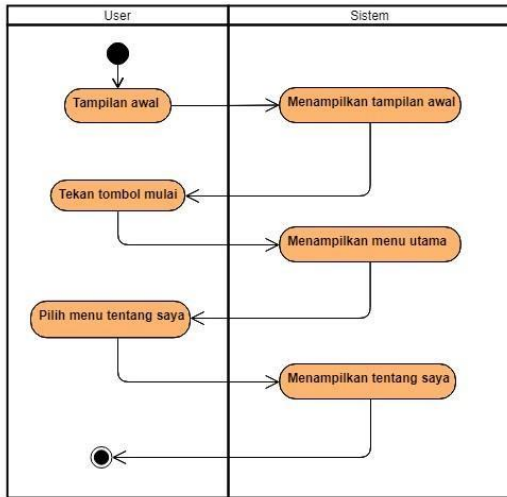
Tahap ini dilakukan untuk menentukan tujuan, konsep materi, konsep media pembelajaran serta siapa pengguna aplikasi.

- 1) Tujuan dari aplikasi ini adalah agar pengguna mendapatkan informasi kisah 25 nabi yang interaktif khususnya pada anak-anak dalam pendidikan mengenai pembelajaran kisah 25 nabi.
- 2) Aplikasi ini dapat digunakan pada sistem operasi Android.
- 3) Materi yang ada dalam aplikasi ini diringkas sedemikian rupa agar lebih mudah dipahami oleh para siswa dengan tetap mengikuti silabus dan buku cetak yang digunakan dalam kurikulum MAN MODEL 1 MANADO.
- 4) Aplikasi ini memuat konten berupa materi-materi yang disesuaikan dengan buku yang ada.

### B. Perancangan (Design)

Tahapan ini dimulai merancang *flowchart* (lihat gambar 2), *use case diagram* (lihat gambar 3), dan *activity diagram* (lihat gambar 4, 5, 6, 7).





Gambar 7. Activity Diagram Menu Tentang Saya

TABEL 1  
ASET YANG DI BUAT SENDIRI

No	Material	Deskripsi
1		Silabus Agama Islam Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwani
2		Gambar yang digunakan sebagai hiasan pada tampilan awal.
3		Gambar yang digunakan sebagai hiasan pada tampilan dalam aplikasi.

C. Pengumpulan Material (Material Collecting)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi beserta bahan ajar yang akan dimasukkan sebagai konten di dalam aplikasi. Bahan-bahan tersebut berupa materi pembelajaran, gambar, serta tombol-tombol yang akan digunakan didalam aplikasi guna sebagai arahan dalam menggunakan aplikasi (lihat tabel I). Pada tahap pengumpulan bahan materi ini aktifitas yang dilakukan adalah mengumpulkan bahan materi seperti materi pembelajaran, gambar, animasi dan audio yang digunakan dalam aplikasi pembelajaran kisah 25 nabi ini.

D. Pembuatan (Assembly)

Tahap pembuatan merupakan tahap penggabungan seluruh bahan material yang telah dikumpulkan untuk menjadi sebuah satu kesatuan dalam wujud aplikasi yang akan dirancang sesuai dengan storyboard yang telah dibuat. Pembuatan aplikasi ini akan menggunakan software Adobe Animate CC 2019 dengan action script 3.0.

Pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan Adobe Animate CC 2019. Sedangkan untuk gambar dan icon dibuat dengan Aplikasi Adobe Photoshop dan Gravit Designer. Pembuatan aplikasi ini meliputi pembuatan tampilan menu utama (lihat gambar 8), pembuatan menu materi (lihat gambar 9), pembuatan menu kuis (lihat gambar 10), dan pembuatan menu puzzle (lihat gambar 11).

E. Pengujian (Testing)

Tahap pengujian ini dilakukan dengan 2 langkah yaitu pertama dengan melakukan pengujian alpha test dan kedua dengan melakukan pengujian beta test. Pengujian alpha test adalah pengujian yang dilakukan oleh pembuat aplikasi sedangkan beta test adalah pengujian dengan melibatkan pengguna akhir dari aplikasi.



Gambar 8. Gambar Tampilan menu utama



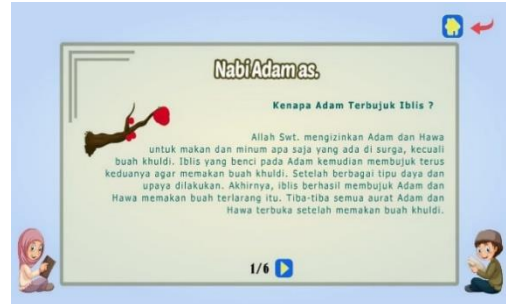
Gambar 9. Gambar Tampilan menu materi

1. Alpha Test

Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian apakah tombol-tombol dan tampilan aplikasi sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Hasil pengujian dari aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18.



Gambar 10. Pembuatan menu Kuis



Gambar 15. Gambar Tampilan materi



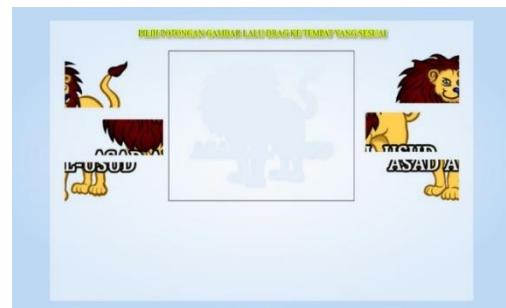
Gambar 11. Pembuatan Menu Puzzle



Gambar 16. Gambar Tampilan soal



Gambar 12. Gambar Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 17. Gambar Tampilan puzzle



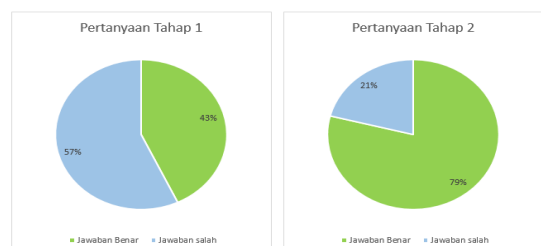
Gambar 13. Gambar Tampilan Menu Utama



Gambar 18. Gambar Tampilan tentang saya



Gambar 14. Gambar Tampilan Menu Materi



Gambar 19. Hasil Soal Pengujian

## 2. Beta Test

Pengujian *beta test* dilakukan kepada 10 responden. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman responden terhadap kisah 25 Nabi. Pengujian terhadap 10 responden kepada siswa kelas 4, di sekolah ibtidaiyah.

### 1) Soal Pengujian

Pada pertanyaan tahap 1 terlihat bahwa persentase responden menjawab benar sebesar 43% sedangkan persentase responden menjawab salah sebesar 57%. Setelah diberikan pertanyaan tahap 2, persentase jawaban benar meningkat menjadi 79% dan jawaban salah menurun menjadi 21%.

### 2) Kuesioner

- a. Sebanyak 100% responden menyatakan bahwa aplikasi menarik, praktis, dapat meningkatkan minat dalam mempelajari kisah 25 nabi, membantu mengedukasi siswa,
- b. Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa aplikasi ini membantu pengguna lebih mengenal kisah 25 nabi.

## F. Distribusi (Distribution)

Setelah pengujian dilakukan dan aplikasi dinyatakan layak untuk digunakan, maka dapat melanjutkan ke tahapan terakhir dari *Multimedia Development Life Cycle* adalah *distribution* atau distribusi. Pada tahap ini aplikasi akan didistribusikan ke playstore sehingga pengguna android dapat mengunduh secara gratis aplikasi ini.

## IV. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi modul pembelajaran interaktif kisah 25 nabi untuk siswa kelas 4 SD Ibtidaiyah dihasilkan dengan menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*.
- 2) Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi modul pembelajaran interaktif kisah 25 nabi untuk siswa kelas 4 SD Ibtidaiyah ini dapat meningkatkan pemahaman tentang kisah 25 nabi, pada siswa yang telah mengetahui kisah 25 nabi sebelumnya dengan presentase peningkatan jawaban benar sebanyak 60%, maupun pada pengguna yang baru mempelajari tentang kisah 25 nabi dengan peningkatan presentase jawaban benar sebanyak 45%.
- 3) Aplikasi modul pembelajaran interaktif kisah 25 nabi untuk siswa kelas 4 SD Ibtidaiyah ini dapat membuat pengguna yang telah mengetahui kisah 25 nabi menjadi tertarik untuk mempelajari, berdasarkan hasil kuesioner dengan presentase 90% responden menyatakan bahwa

aplikasi 25 nabi ini menarik dan 90% responden juga menyatakan bahwa aplikasi ini dapat membantu untuk meningkatkan minat dalam mempelajari kisah 25 nabi.

### B. Saran

Beberapa saran yang dibuat untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut:

- 1) Aplikasi modul pembelajaran ini hanya dapat berjalan pada *platform* Android, pada pengembangannya dapat dikembangkan agar bisa digunakan pada *platform* yang lain
- 2) Aplikasi dapat dikembangkan dengan materi yang lebih lengkap serta fitur-fitur yang lebih menarik dan beragam.

## IV. KUTIPAN

- [1] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring," 2016. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- [2] G. Pramono, *Aplikasi Component Display Theory*. Jakarta: Pustekkom, 2006.
- [3] A. C. Luther, *Authoring Interactive Multimedia*. San Diego, USA, 1994.

## TENTANG PENULIS



Penulis bernama lengkap Muhammad Fahri Akhsay Tjiko. Lahir di Manado pada tanggal 18 April 1996. Anak Pertama dari empat bersaudara dari pasangan Fihrin Tjiko dan Dewi Rolandy Thalib. Penulis bertempat tinggal di Tuminting Lingkungan 1.

Penulis mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 12 Kota Manado (2002-2008). Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan tingkat pertama di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Manado (2008-2011). Selanjutnya penulis menempuh pendidikan ke Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Manado (2011-2014). Pada tahun 2015, penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Manado yaitu Universitas Sam Ratulangi Manado, dengan mengambil Program Studi S-1 teknik Informatika di Jurusan Elektro Fakultas Teknik. Selama perkuliahan, penulis tergabung dalam organisasi kemahasiswaan yaitu Himpunan Mahasiswa Elektro (HME), Badan Tadzkir Fakultas Teknik (BTFT), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Futsal dan Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) pada tahun 2018 – 2020.