

MEDIA PEMBELAJARAN 35 SIRAH SHAHABIYAH BERBASIS ANDROID

Wiyanto

Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa
wiyanto@pelitabangsa.ac.id

Abstrak

Perkembangan pesat di dunia telekomunikasi dan digital, membuat perangkat seluler kini menjadi sebuah kebutuhan primer bagi sebagian besar orang. Perangkat seluler berbasis *android* sudah menghasilkan berbagai media pembelajaran untuk masyarakat. Namun hal ini yang tidak menjadi prioritas untuk seorang muslim dalam belajar. Walaupun demikian pembelajaran menggunakan media berbasis *android* adalah cara yang mudah untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Diantaranya mengenal dan mempelajari *Sirah Shahabiyah*, dikarenakan karakteristik masyarakat terhadap minat belajar mengenai *Sirah Shahabiyah* yang kurang maksimal, maka perlu adanya media pembelajaran yang memudahkan masyarakat dalam belajar. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat berguna untuk memudahkan pengguna dan masyarakat dalam belajar mengenai *Sirah Shahabiyah*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan yaitu dengan metode studi lapangan, studi pustaka, dan studi literatur sebelumnya. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*, yang meliputi tahap *planning*, *analisa*, *desain* dan *implementasi*. Dan untuk pendekatan perancangan sistem, menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi pembelajaran *Sirah Shahabiyah* berbasis *android* yang memudahkan pengguna dan masyarakat dalam mempelajari tentang *sirah shahabiyah*, serta melalui aplikasi ini juga, kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih mudah, menyenangkan dan efektif.

Kata Kunci : Aplikasi, Media Pembelajaran, *Sirah Shahabiyah*, *UML* dan *Android*.

Abstract

The rapid development in the telecommunications and digital world today makes android-based mobile devices basic needs for many people. The devices have even provided various kinds of learning media for the community. Further, even though the devices are easily to apply as learning media, they have not been a priority for Muslims in improving their knowledge, such as Sirah Shahabiyah (the journey of a female companion of the Prophet Muhammad). Due to the community's little interests in learning Sirah Shahabiyah, it is necessary to create a learning application that allows the user and the community to easily learn it. The methods used to collect the data of this research are field study, literature review and previous literature review. The system is developed using a prototype system development method consisting of the stages of planning, analysis, design and implementation and is designed using Unified Modeling Language (UML). The result of this research is a learning application in the form of android-based Sirah Shahabiyah, by which the user and the community can easily learn Sirah Sahabiyah, facilitating pleasant and effective learning activities.

Keywords: *Application, Learning Media, Sirah Shahabiyah, UML and Android.*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membuat sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Bahkan bisa dikatakan perangkat *mobile* adalah salah satu benda yang tidak dapat terpisahkan dari masyarakat di era modern ini.

Pengguna telepon seluler pun beragam, dari mulai orang dewasa sampai pada anak-anak yang sebenarnya belum membutuhkan perangkat keras tersebut. Sehingga banyak diantara mereka salah memanfaatkan fungsi dari perangkat seluler (*handphone*) tersebut, seperti menggunakan untuk bermain *games* secara

terus menerus, bermain media sosial sepanjang hari, bahkan sampai pada melihat video-video porno.

Untuk belajar mengenai sirah shahibiyah dan sirah rosulullah harus didampingi oleh seorang ustadz atau ustadzah, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran deskriptif. Pengajar memberikan materi pembelajaran dan catatan-catatan untuk dihafal para murid lalu diujikan. Metode seperti ini sering sekali dilakukan oleh seorang guru terhadap muridnya. Sedangkan setiap murid berbeda-beda dalam menyerap pelajaran yang diberikan oleh pengajar. Untuk membantu para guru TPA (Taman Pendidikan Al-qur'an) dalam mengatasi permasalahan ini, saya selaku penulis melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran melalui perangkat *smartphone*. *Smartphone* yang sedianya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya yang dulu hanya bisa menerima panggilan telepon dan SMS (*short message service*) saja.

Pada dunia pendidikan pun berkembang dengan memanfaatkan *mobile application* tersebut. Dengan membuat *mobile application* dibidang pendidikan yaitu memberikan materi mengenai pembelajaran yang dibuat dalam aplikasi tersebut. Dalam lingkungan sekolah, aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, dimana dapat menambah panduan belajar tidak hanya mengandalkan materi yang didapat dari sekolah.

Penggunaan media *smartphone* dalam belajar mengenal 35 Sirah Shahibiyah bisa menjadikan belajar lebih efisien dan dengan media pembelajaran *smartphone* ini, semua kalangan dapat belajar mengenai Sirah Shahibiyah tanpa mengenal usia.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran disebut juga sebagai proses belajar mengajar yang merupakan

proses komunikasi. Media yang dimanfaatkan untuk belajar adalah media pembelajaran. Para ahli memberikan batasan pada media pembelajaran. AECT misalnya, yang berkata media pembelajaran yaitu sesuatu yang dimanfaatkan orang untuk memberikan pesan. Gagne mengatakan media adalah jenis komponen lingkungan pembelajaran untuk merangsang mereka belajar [1].

Android

Sistem operasi untuk perangkat *Mobile* menggunakan *linux* terdiri dari *middleware*, sistem operasi, dan aplikasi disebut sebagai *Android*. *Android* menghasilkan *platform* terbuka untuk pengembang menciptakan aplikasi. *Android* adalah sistem operasi yang digunakan pada satu miliar *tablet* dan *smartphone* [2].

As-sirah menurut bahasa adalah kebiasaan, jalan, cara, dan tingkah laku. Menurut istilah umum, artinya adalah perincian hidup seseorang atau sejarah hidup seseorang. Sedangkan Shahabiyah berarti sahabat wanita. Sahabat wanita Rasulullah adalah wanita-wanita terhebat dan agung pada zaman Rasulullah Muhammad SAW, yang merupakan generasi terbaik sepanjang sejarah peradaban Islam [3].

UML (Unified Modelling Language) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, memberikan spesifikasi, membangun dan mendokumentasikan sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis *Object Oriented Programming (OOP)* [4].

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat belajar masyarakat termasuk bagi anak-anak dan remaja muslim untuk belajar

- mengenal sahabat perempuan rosulullah.
2. Untuk membantu masyarakat yang kesulitan dalam mencari waktu untuk belajar.
 3. Membantu para pengajar TPA dan orang tua dalam memberikan atau menyampaikan tentang 35 sirah shahibiyah secara menarik, sehingga memberikan suasana belajar yang efisien dan menyenangkan.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh penulis dari pembuatan aplikasi media pembelajaran 35 sirah shahibiyah berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Masyarakat
Masyarakat dapat menggunakan media pembelajaran 35 sirah shahibiyah dengan metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan mudah dalam menggunakan media *smartphone* berbasis *android*.
2. Untuk Peneliti
Penulis dapat mengembangkan ide dan merancang media pembelajaran 35 sirah shahibiyah berbasis *android* yang menarik.

2. METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Islamiyah Pasar Kec. Batang Kab. Brebes Jawa Tengah dan daerah sekitar Kabupaten Brebes.

Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model *prototype*. Adapun alasan penulis menggunakan metodologi ini karena lebih menghemat waktu dalam mengembangkan sistem, pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pengguna, penerapan menjadi lebih mudah

karena pengguna mengetahui apa yang diharapkan.

Salah satu model yang digunakan untuk mengembangkan *software* adalah apabila user mendefinisikan serangkaian sasaran umum untuk *software* tersebut, akan tetapi tidak mengidentifikasi kebutuhan output, pemrosesan, ataupun input secara detail, hal ini disebut dengan model *prototype (prototyping paradigm)*. [5] Metode ini dimulai dengan pengumpulan suatu kebutuhan. Pengembang dan *user* bertemu dan mendefinisikan segala kebutuhan yang diketahui dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan sebuah keharusan, kemudian baru dilakukan perancangan secara cepat/kilat. Perancangan secara cepat focus pada penyajian aspek-aspek *software* tersebut, yang nampak untuk user (contoh pada pendekatan *input* dan *output*).

Metode Perancangan Sistem

Dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek maka peneliti akan menggambarkan dengan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language (UML)*.

1. Penentuan Actor

Adapun aktor yang terlibat pada sistem ini adalah user/pengguna. Pengguna langsung dapat melihat konten yang ada dalam aplikasi tersebut setelah menginstal aplikasi 35 sirah shahibiyah ini.

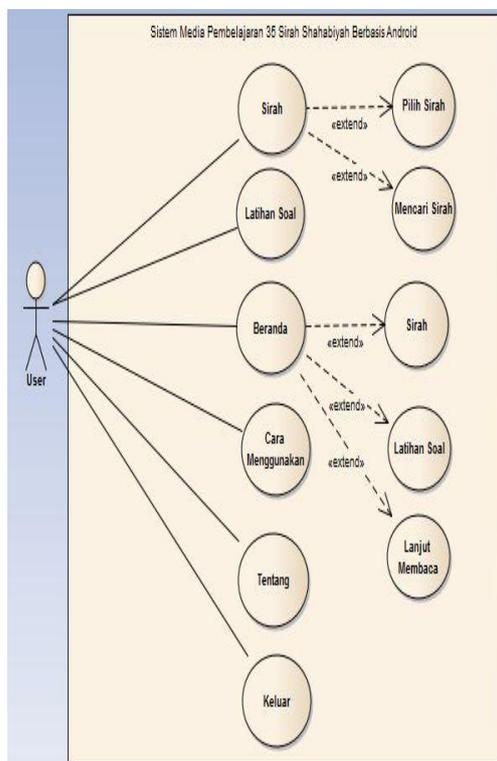
Tabel 1. Penentuan Aktor

NO	Aktor	Keterangan
1.	User	Adapun hak-hak yang bisa dilakukan oleh aktor user adalah pilih sirah, latihan soal, Lanjut Membaca, beranda, cara menggunakan, tentang, dan keluar aplikasi.

2. Use Case Diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan *Use-Case* dan Aktor-aktor (jenis khusus dari kelas). Diagram ini penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku

dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.



Gambar 1. Use Case

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Spesifikasi Aplikasi

Untuk menggunakan aplikasi Sirah Shahabiyah, terdapat beberapa spesifikasi sistem yang perlu diperhatikan oleh pengguna. Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat keras dan perangkat lunak yang harus diperhatikan, ialah sebagai berikut :

1. Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang direkomendasikan untuk menggunakan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- ✓ Memiliki *processor* dengan kapasitas minimal 1 GHz.
- ✓ Memiliki memori internal ataupun *memory card* dengan kapasitas minimal 500 MB.
- ✓ Memiliki resolusi layar minimal 480 x 800 pixel.

2. Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang disarankan untuk aplikasi ini adalah sistem operasi minimum android 4.0 (*Ice Cream Sandwich*). Namun sistem operasi yang direkomendasikan adalah sistem operasi diatas 4.2 (*Jelly Bean*).

3. Spesifikasi Perangkat Jaringan

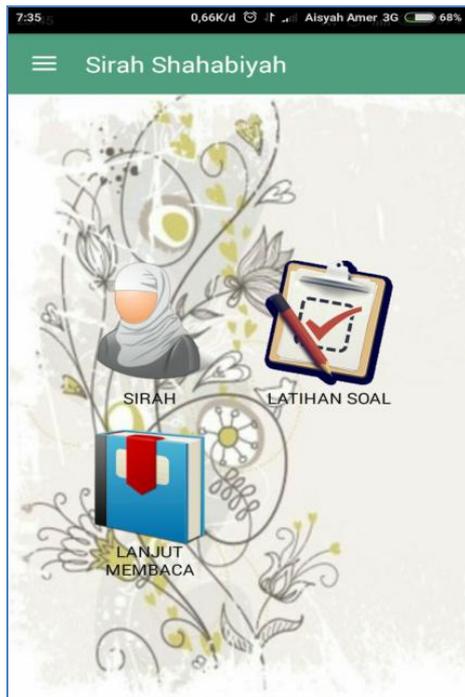
Aplikasi Sirah Shahabiyah ini membutuhkan koneksi internet hanya pada saat melakukan penginstalan aplikasi saja, selanjutnya ketika aplikasi sudah terinstal, pengguna dapat menggunakan aplikasi ini tanpa koneksi internet, Kecuali jika ada pembaharuan aplikasi, pengguna membutuhkan koneksi internet untuk melakukan pembaharuan.

Prosedur Operasional

Media pembelajaran ini dikembangkan berupa aplikasi android yang dapat dijalankan pada perangkat bergerak berbasis android. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijalankan kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Dibutuhkan *mobile device* dengan sistem operasi android minimum versi 4.0.

Halaman Menu Utama atau Beranda

Halaman pertama yang ditampilkan saat pengguna membuka aplikasi Sirah Shahabiyah adalah halaman menu awal atau beranda. Pada halaman ini terdapat dua *button* yaitu “Sirah” dan “Latihan Soal”.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Halaman Sirah

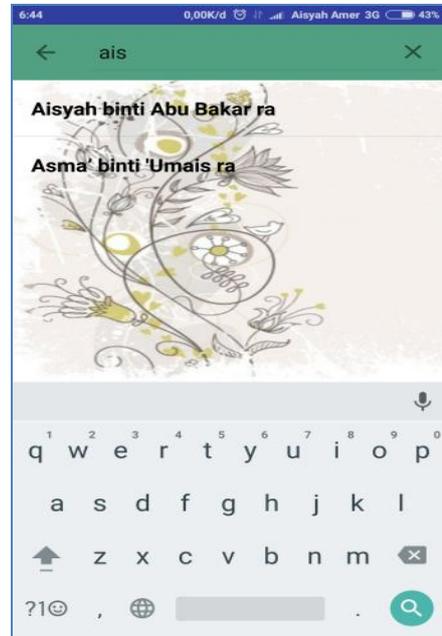
Halaman ini menampilkan nama-nama 35 Sirah Shahabiyah yang ada pada aplikasi ini. Untuk membaca sirah, pengguna harus memilih salah satu nama Shahabiyah yang ada pada halaman Sirah.



Gambar 3. Tampilan Halaman Sirah

Halaman Pencarian Sirah

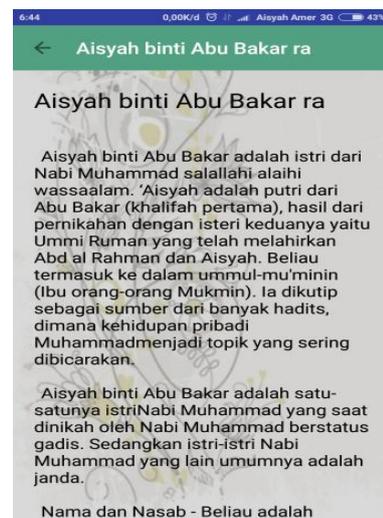
Halaman ini digunakan untuk memudahkan pengguna mencari nama Shahabiyah yang ingin dibaca terlebih dahulu, tanpa harus mencari satu persatu nama Shahabiyah pada halaman Sirah.



Gambar 4. Tampilan Halaman Pencarian Sirah

Halaman Sirah Shahabiyah

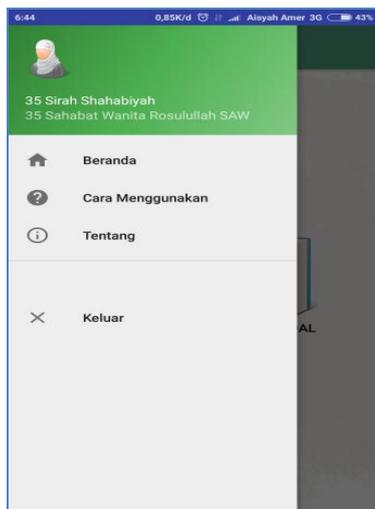
Pada halaman ini menampilkan isi dari Sirah Shahabiyah. Contohnya tampilan sirah shahabiyah untuk sirah dari "Aisyah binti Abu Bakar ra".



Gambar 5. Halaman Sirah Shahabiyah

Halaman Pilihan Layanan Aplikasi

Pada halaman ini berisikan pilihan tombol-tombol pada aplikasi Sirah Shahabiyah. Yaitu “beranda” untuk kembali ke halaman utama aplikasi, “cara menggunakan” berisi tentang prosedur penggunaan aplikasi, “tentang” berisi informasi seputar aplikasi, dan “keluar” untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 6. Halaman Pilihan Layanan Aplikasi

Halaman Cara Menggunakan

Pada halaman ini berisikan tentang prosedur penggunaan aplikasi 35 Sirah Shahabiyah. Layanan ini bertujuan agar pengguna tidak mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi ini.



Gambar 7. Halaman Cara Menggunakan

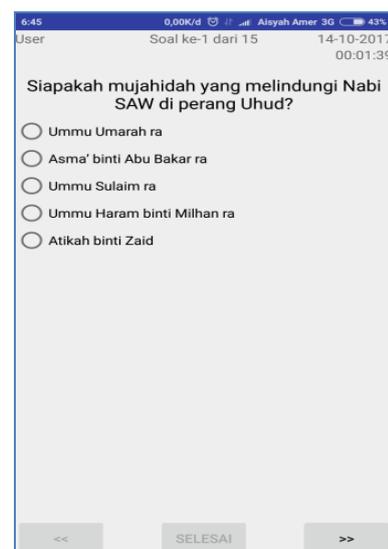
Halaman Tentang

Halaman ini berisi informasi seputar aplikasi Sirah Shahabiyah, layanan ini bertujuan agar pengguna dapat mengetahui apa saja yang ada di dalam aplikasi ini.



Gambar 8. Halaman Tentang Halaman Latihan Soal

Halaman ini berisi 15 latihan soal yang harus dijawab oleh pengguna, pertanyaan yang ada pada aplikasi ini hanya seputar Sirah Shahabiyah. Ke 15 soal harus diselesaikan tepat pada waktu yang sudah ditentukan.



Gambar 9. Halaman Soal

Halaman Selesai pada Latihan Soal

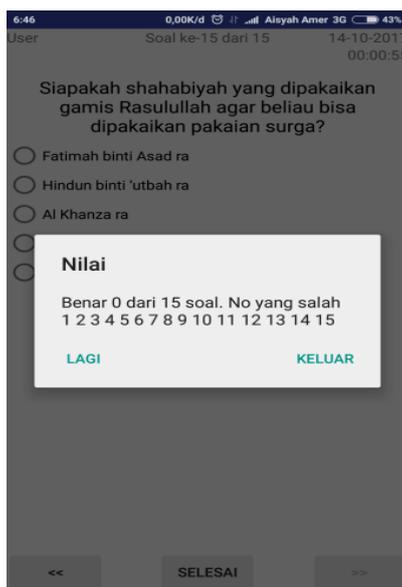
Halaman ini menampilkan *button* “selesai” ketika ke lima belas soal pada aplikasi Sirah Shahabiyah sudah dijawab.



Gambar 10. Halaman Selesai pada Latihan Soal

Halaman Pemberitahuan Nilai

Pada halaman ini akan menampilkan nilai sekaligus dengan nomor soal yang salah dalam menjawab. Pada halaman pemberitahuan nilai hanya akan tampil ketika semua soal sudah terjawab.



Gambar 11. Halaman Pemberitahuan

Nilai Halaman Dialog Keluar

Pada aplikasi Sirah Shahabiyah ini memberikan dialog pada saat pengguna memilih keluar dari aplikasi.



Gambar 12. Halaman Dialog Keluar

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini penulis menarik beberapa simpulan antara lain :

1. Aplikasi media pembelajaran berbasis *android* ini merupakan media yang berguna untuk membantu murid dan masyarakat lainnya dalam mempelajari tentang Sirah Shahabiyah.
2. Melalui Aplikasi ini, kegiatan belajar Sirah Shahabiyah menjadi suatu hal yang menyenangkan dan efektif karena dirancang dengan tampilan yang menarik.
3. Murid dan masyarakat tidak lagi mengalami kesulitan dalam mempelajari tentang sirah shahabiyah, karena sudah ada dalam bentuk aplikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada **Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa** dan semua pihak

yang telah memberikan dukungan baik secara material maupun spiritual sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan diterbitkan di jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Falahudin, Iwan. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, Edisi 1 No. 4, p.104 – 117, ISSN: 2355-4118. Oktober – Desember 2014
- [2] Fithri, Laily, Diana dan Setiawan, Andre, Dave. Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal SIMETRIS*, Vol 8 No 1 April 2017
- [3] Al-Mishri Mahmud. 35 *Sirah Shahabiyah*. Al-Itishom Cahaya Umat. Jakarta. 2013.
- [4] Tohari Hamim. 2014. Astah (Analisis serta Perancangan Sistem Informasi melalui Pendekatan UML). Andi. Yogyakarta.
- [5] Pressman, Roger., *Software Engineering: A practitioner's approach*, The McGraw-Hill Companies, Inc, 2001.