



**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PEMBELAJARAN MENGETAHUI
NAMA NABI DAN MALAIKAT BERBASIS ANDROID
(STUDI KASUS PADA SISWA SD NEGERI 002 KINALI)**

Halimah Tunsadiah

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi

ABSTRAK

Pada SDN 002 kinali Kecamatan Kuantan Mudik ini cara belajar mengetahui nama nabi dan malaikat masih secara manual yaitu dengan cara menggunakan buku dan papan tulis sehingga para guru dan murid tidak akan merasa bosan dalam belajar. Dengan adanya aplikasi Berbasis Android ini akan memudahkan para guru dan murid dalam segi belajarnya saat didalam kelas. Didalam Aplikasi ini juga terdapat beberapa kisah soa-soal untuk menambah wawasan para muridnya. Alat perancangan y yang digunakan yaitu Usecase, Activity Diagram, dan Sequence Diagram. Pembuatan aplikasi ini menggunakan sistem operasi android karena membuat pengguna bisa menggunakannya dimana saja dan kapan saja tanpa terbatasi oleh waktu.

Kata Kunci : Aplikasi, Mengetahui Nama Nabi, Mengetahui Kisah Para Malaikat, Dan Panduan Belajar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini telah membuat banyak perubahan dalam gaya hidup semua kalangan masyarakat. Salah satu perubahannya adalah banyaknya penggunaan smartphone, terutama yang berbasis android untuk kehidupan sehari-hari. Para pengguna smartphone berasal dari kalangan dan umur. Mereka banyak menghabiskan waktu menggunakan smartphone android tersebut baik itu digunakan untuk keperluan bisnis, media pembelajaran maupun kebutuhan akan hiburan. Tidak sedikit masyarakat di daerah kita yang menganut agama islam yang belum memahami lebih dalam tentang agama islam oleh karena itu pengetahuan agama islam sangat penting dan wajib dipelajari oleh setiap muslim yang perlu ditanamkan sejak dini, salah satu kewajiban umat muslim adalah iman kepada nabi dan malaikat dengan cara mengetahui dan meyakini adanya nabi dan malaikat karena iman kepada nabi dan malaikat merupakan salah satu dari rukun iman.

Kisah Nabi dan malaikat dalam islam merupakan kisah yang dijadikan pembelajaran dalam mencontoh akhlak para nabi dan malaikat, mempelajari kisah Nabi dan malaikat ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran terhadap anak-anak SDN pada umumnya. Karena sangat baik untuk dikenalkan pada anak-anak agar anak tersebut dapat berkembang menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik. Anak-anak cenderung menyukai media informasi yang mudah digunakan untuk menerima cerita yang disampaikan padanya.

Buku merupakan media pembelajaran umum yang digunakan dalam menceritakan kisah para nabi, namun media seperti buku memiliki beberapa kekurangan seperti fisik yang mudah



rusak, dan kurang interaktif yang menyebabkan anak-anak SDN mudah bosan dalam belajar. Sehingga diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran nama-nama nabi malaikat beserta kisah yang dapat meningkatkan minat belajar terhadap anak SDN 002 Kinali.

2. METODE PENELITIAN

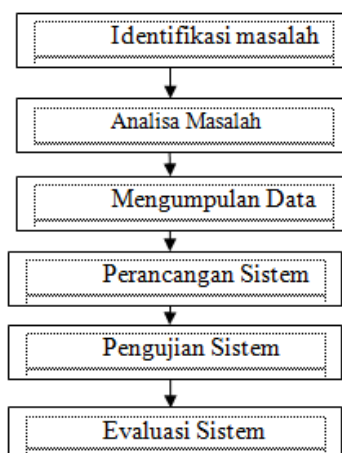
2.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan penelitian ini penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan cara antara lain :

1. Observasi yaitu secara langsung mengunjungi tempat objek penelitian, yaitu SDN 002Kinali Kecamatan Mudik agar masalah dapat dipecahkan.
2. Wawancara, yaitu penulis melakukan wawancara dengan pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi dan data tersebut.
3. Studi literature yaitu mendapatkan data dengan cara mencari sumber-sumber penelitian terdahulu seperti didapat dari jurnal, buku-buku dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

2.2 Rancangan Penelitian

Didalam melakukan penelitian ada beberapa tahap-tahap yang diperlukan, diantaranya tergambar pada gambar berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

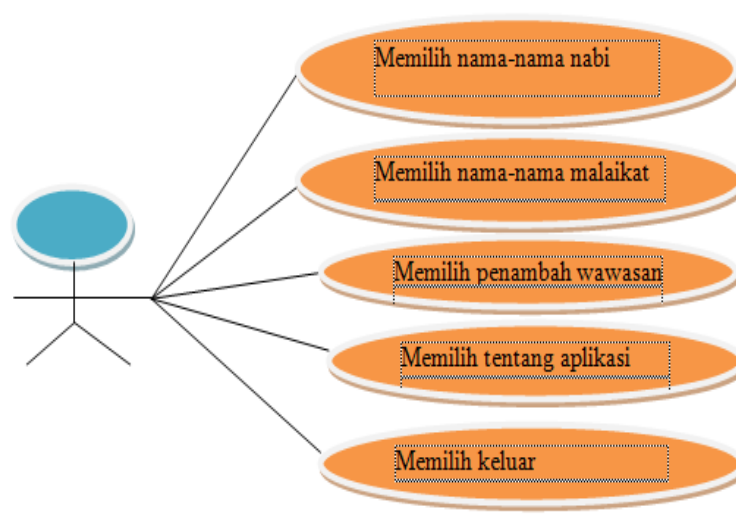
3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan pada SDN 002 kinali Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi tentang belajar mengetahui nama-nama nabi dan malaikat beserta kisahnya saat ini masih menggunakan metode media buku dan papan tulis yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan pelajaran tersebut. Siswa mendengarkan apa yang disampaikan dan mencatat apa yang di sampaikan oleh guru tersebut dan juga kurangnya pengajaran tentang mengetahui nama-nama nabi dan malaikat beserta kisahnya.

3.2 Use case Diagram

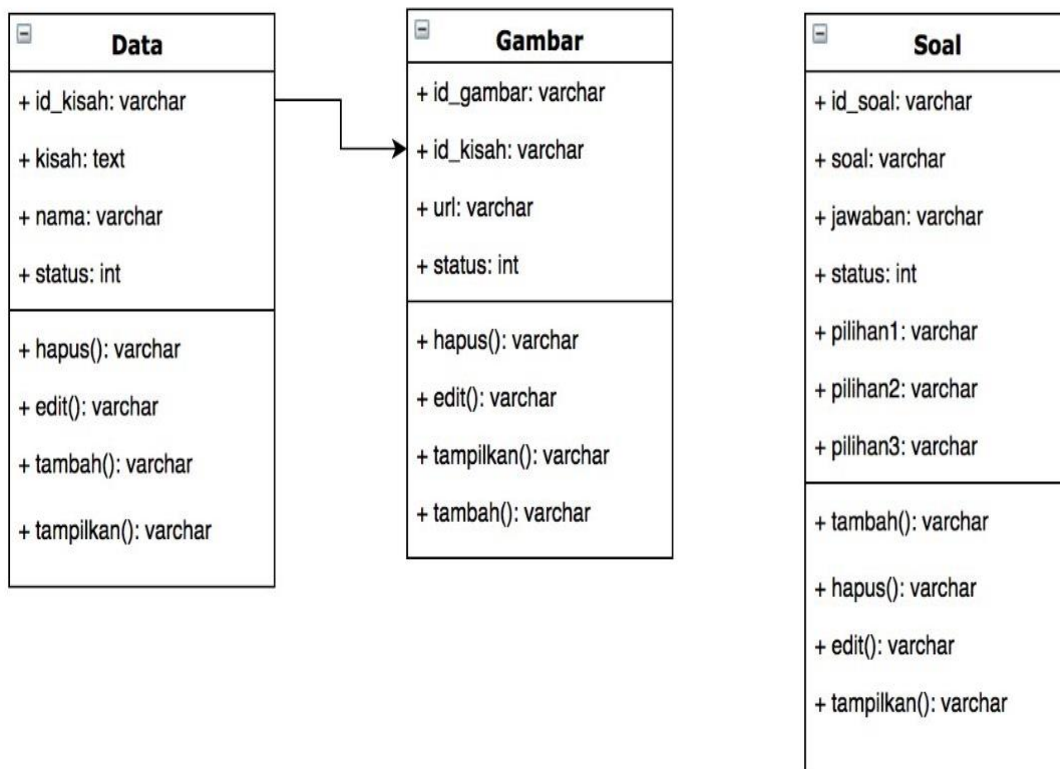
Use case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor terhadap sistem. Pada gambar dibawah ini merupakan gambaran perancangan *Usecase Diagram*, dimana pengguna dapat melakukan beberapa aktraksi yang tersedia pada sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram

3.3 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi kelas –kelas yang dibuat untuk membangun sistem. Berikut adalah class diagram untuk mengetahui kisah para nabi dan malaikat.

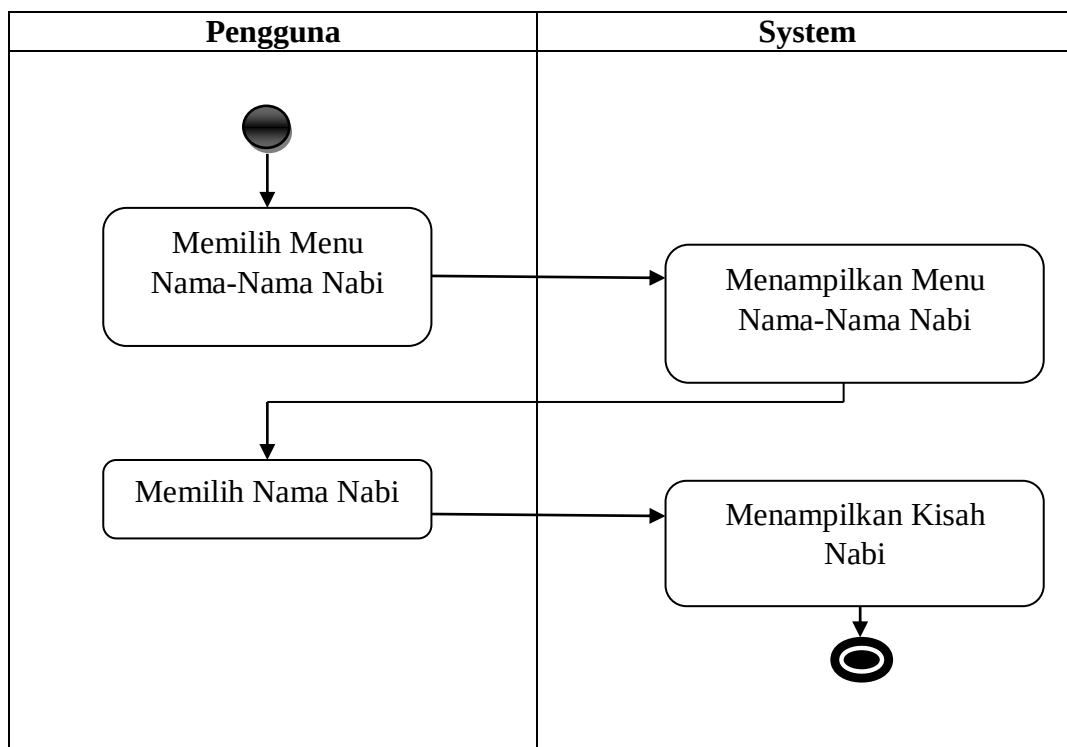


Gambar 3. Class Diagram

3.4 Activity Diagram

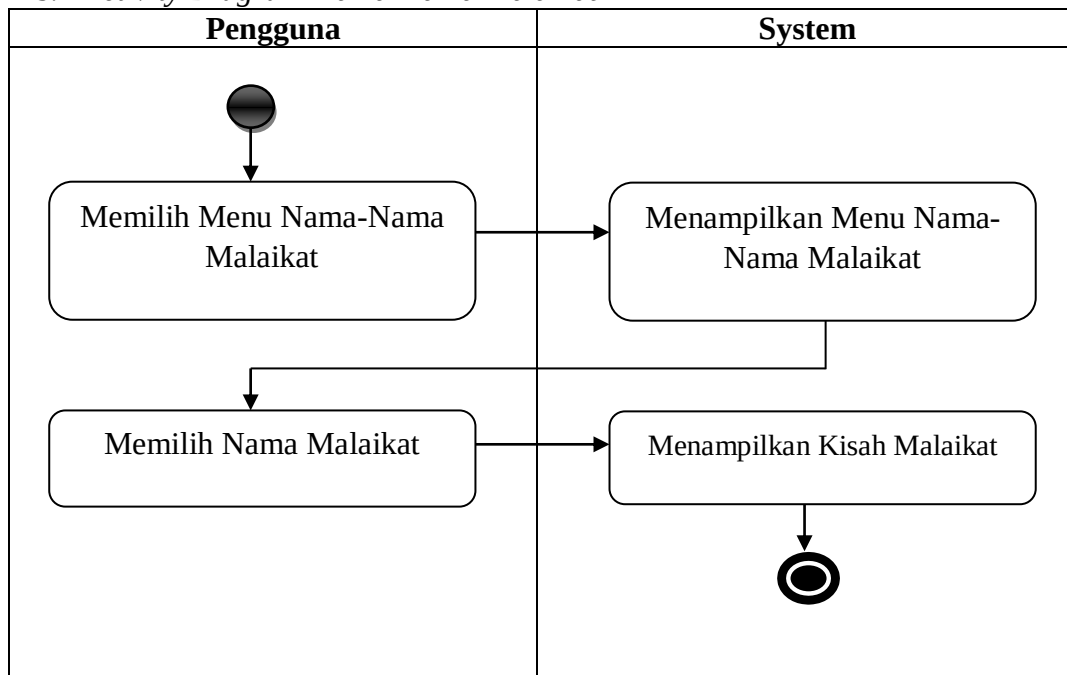
Dibawah ini merupakan gambaran *Activity Diagram* pada aplikasi panduan mengetahui nama nabi dan malaikat. Untuk lebih jelasnya lihat pada gambar dibawah ini.

a. *Activity Diagram* memilih menu nama-nama nabi



Gambar 4. Activity Diagram Memilih Menu Nama-Nama Nabi

b. *Activity Diagram* Nama-Nama Malaikat



Gambar 5. Activity Diagram Memilih Menu Nama-Nama Malaikat



3.5 Perancangan Tampilan Menu Utama

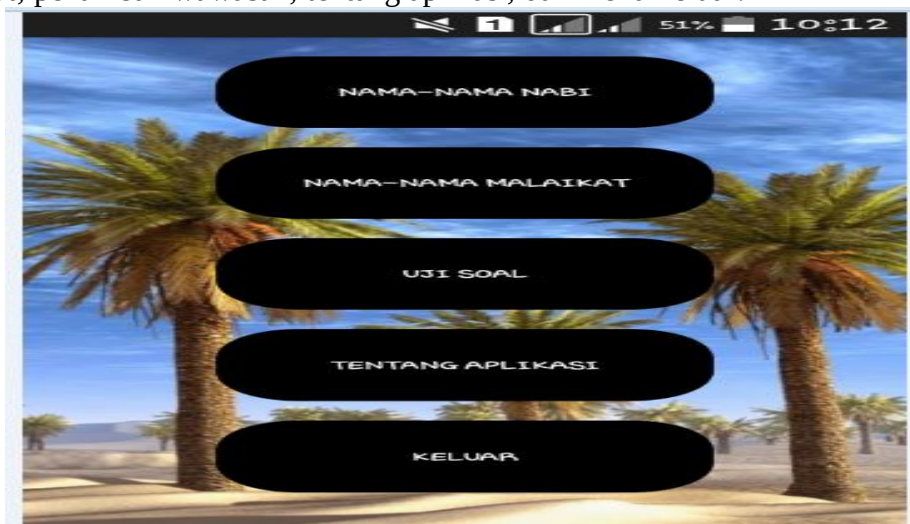
Berikut adalah tampilan pada menu utama, yaitu menu dengan tampilan awal yang berisikan pilihan-pilihan seperti nama-nama nabi, nama-nama malaikat, penambah wawasan, tentang aplikasi, dan keluar sebagai button pilihan.



Gambar 6. Gambar Menu Utama

3.6 Tampilan Halaman Utama

Pada gambar ini menampilkan lima menu utama yang tersedia diantaranya : nama nabi, nama malaikat, penambah wawasan, tentang aplikasi, dan menu keluar.



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :



1. Dengan adanya aplikasi panduan mengetahui nama nabi dan malaikat beserta kisahnya ini akan mempermudah para siswa dan siswi dalam proses belajarnya dan memudahkan para guru dalam memberikan pelajaran kepada murid-muridnya.
2. Panduan yang diberikan pada mengetahui nama nabi dan malaikat ini terdapat kumpulan cerita atau kisah para nabi dan malaikat yang lengkap, di dalam aplikasi ini juga terdapat beberapa soal-soal yang bisa di jawab oleh siswa/i untuk menambah wawasan para muridnya. Agar para murid tidak mudah bosan dalam belajar.

4.2. Saran

Penulis menyadari bahwa didalam aplikasi ini masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan waktu dan kemampuan penulis dalam 'mengerjakannya, maka dari itu penulis memiliki saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini kami rasa belum sempurna dan dapat dikembangkan lagi oleh peneliti berikutnya. sehingga semua tentang mengetahui nama nabi dan malaikat ini bisa lebih cukup sempurna lagi untuk kedepannya.
2. Dengan adanya aplikasi yang penulis buat ini mudah-mudahan dapat memudahkan para guru dan murid dalam belajar mengetahui nama-nama nabi dan malaikat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gema Ade, Sri Setyaningsih, Irma Anggraeni. ''*Aplikasi Media Cerita Kisah Teladan Nabi Berbasis Android*'', Program Studi Ilmu Komputer.
- [2] Gun Gun Gunawan, H. Bunyamin, ''*Kisah 25 Nabi Dan Rasul*'', Jurnal Teknik Informatika, Volume 60, No, 61-70.
- [3] Haswan, F., & Al-Hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. Riau Journal Of Computer Science, 3(1), 31-40.
- [4] Infanri Lia Yudadhawati, Miftahus Sholihin, Nurul Fitri Apriliani. 2017. ''*Game Dharma Berbasis Android*'', Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Madura, Jurnal Sains Dan Informatika. Vol. 4, Hal 50-68.
- [5] Moh Yudi, Buhari Aangisnu Darmawan. 2017. ''*Rancang Bangun Aplikasi Sejarah NABI Muhammad SAW Menggunakan Audio Visual Berbasis Android*''. Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Jurnal TEKNOINFO, Volume 64, No 66, Hal 64-70.