

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF CERITA NABI-NABI ULUL AZMI UNTUK ANAK-ANAK DALAM BENTUK APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF

Oki Adityawan¹, Panji Firman Rahadi², Sandi Destian Pratama³, Ryandhika Fachrurozi⁴

¹Universitas ARS, oki.aja@ars.ac.id

²Universitas ARS, panji.firman@ars.ac.id

³Universitas ARS, sandidestian@ars.ac.id

⁴Universitas ARS, ryandhikafachrurozi@gmail.com

ABSTRAK

Bagi anak-anak, cerita Nabi menjadi landasan bersikap dalam kehidupan sehari-hari. Ulul Azmi sebagai representasi dari 25 Nabi dan Rosul yang wajib diketahui oleh seorang muslim menjadi sangat penting karena memiliki kedudukan istimewa dari nabi lainnya. Berbagai media pembelajaran mengenai cerita nabi telah banyak berkembang. Salah satu media pembelajaran yang relevan di era globalisasi ini adalah media interaktif yang berbasis aplikasi. Penelitian mengenai pembelajaran cerita nabi ini dilakukan dengan metode studi literasi dan wawancara kepada pengajar kelompok bermain anak. Metode ini dipilih karena merupakan metode yang paling tepat karena pengajar kelompok bermain dinilai lebih mengetahui cara pembelajaran, dan penyampaian informasi yang cocok bagi anak-anak. Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa kurangnya pembaruan dalam media penyampaian yang dilakukan oleh pengajar. Oleh karena itu penulis mencari alternatif solusi berupa media interaktif berbentuk aplikasi yang menceritakan kisah Nabi Ulul Azmi agar dapat menggugah antusiasme anak dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media interaktif, Cerita Nabi, Ulul Azmi, Aplikasi Interaktif.

ABSTRACT

For children, the Prophet's story becomes the foundation of attitude in daily life. Ulul Azmi as a representation of 25 Prophets and Apostles that must be known by a Muslim becomes very important because it has a special position from other prophets. Various learning media about the prophet's story have developed a lot. One of the learning media that is relevant in this globalization era is the application-based interactive media. Research on learning the story of the prophet was carried out with literacy study methods and interviews with children's playgroup teachers. This method was chosen because it is the most appropriate method because playgroup teachers are considered to be more knowledgeable about learning methods, and the delivery of information that is suitable for children. From the results of the study found that the lack of renewal in the delivery media conducted by teachers. Therefore, the authors seek alternative solutions in the form of interactive media in the form of applications that tell the story of the Prophet Ulul Azmi in order to arouse children's enthusiasm in the learning process.

Keywords: Interactive Media, Prophet's Stories, Ulul Azmi, Interactive Application.

PENDAHULUAN

Cerita kisah nabi dalam Islam merupakan cerita yang bisa dijadikan teladan terutama dalam mencontoh sifat para nabi. Dalam ajaran Islam diwajibkan untuk mengenal 25 nabi yang telah dikisahkan di dalam Al-Quran mulai dari Nabi Adam AS sampai Nabi Muhammad SAW. Pada umumnya cerita kisah nabi disampaikan pada anak – anak, karena sifat-sifat nabi dan amanat yang terkandung dalam cerita nabi sangat baik untuk disampaikan pada anak-anak. Sikap dan sifat para nabi yang disampaikan dalam cerita kisah nabi perlu dicontoh oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, agar anak-anak dapat berkembang menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik.

Ulul Azmi berasal dari kata “ulu” atau “ili” dan “Al Azmi”. “Ulu” atau “ili” berarti memiliki dan “Al Azmi” yaitu keteguhan atau tekad yang kuat. Rasul Ulul Azmi maksudnya adalah rasul yang memiliki keteguhan dan kesabaran yang sangat kuat dalam menghadapi berbagai rintangan yang dialami selama menyampaikan ajaran Allah SWT kepada umatnya. Rasul Ulul Azmi berjumlah 5 orang, yaitu : Nabi Nuh As, Nabi Ibrahim As, Nabi Musa As, dan Nabi Muhammad SAW (Nasrun, 2007)

Dari 25 orang rasul ada 5 orang yang mempunyai keistimewaan dalam melaksanakan tugasnya sebagai utusan Allah SWT. Mereka yang disebut Rasul Ulul Azmi, adalah : 1. Nabi Nuh As, 2. Nabi Ibrahim As, 3. Nabi Musa As, 4. Nabi Isa As, 5. Nabi Muhammad SAW (Nikmah, 2018).

Pada umumnya anak-anak lebih menyukai media informasi yang mudah digunakan di mana pun untuk menerima cerita yang disampaikan pada mereka. Buku merupakan media yang umum digunakan dalam menceritakan kisah nabi pada anak-anak. Namun media seperti buku memiliki fisik yang mudah rusak dan kurang interaktif dalam menyampaikan cerita kisah nabi karena media informasi seperti buku hanya dapat dibaca oleh anak - anak.

Media interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri yang mampu membangkitkan minat peserta didik untuk belajar hal tersebut antara lain karena bentuk dan warna yang menarik, sehingga membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Oleh karena itu dalam mengajar, guru harus pandai menggunakan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih paham dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Salsidu et al., 2018).

Pemanfaatan *smartphone* dengan teknologi android dan ios sudah banyak dijangkau oleh semua kalangan termasuk anak anak. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia Pendidikan kadena dengan adanya inovasi baru tersebut kualitas Pendidikan dapat ditingkatkan (Herlandy et al., 2018).

Selain itu menurut riset *Computer Technology Research (CTR)* seseorang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat, maka berdasarkan riset tersebut cerita yang disampaikan melalui media informasi seperti buku masih kurang maksimal karena informasi yang disampaikan hanya melalui membaca (Kusnandar, 2010).

Penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat. Untuk itu, masyarakat dituntut untuk melakukan suatu perubahan di setiap kegiatannya. Pada saat ini yang paling berpengaruh terhadap kegiatan manusia adalah teknologi informasi. Hasil Survey yang dilakukan oleh *International Telecommunication Union* (2014) tentang perkembangan *Information and Communication Technology (ICT)* global didapatkan 95,5% per 100 penduduk menggunakan telepon seluler. Berdasarkan hasil survey tersebut, terdapat 4,5% per 100 penduduk yang

belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.

Perangkat *smartphone* menjadi alternatif solusi karena harganya lebih murah dibandingkan komputer. *Smartphone* menjadi kebutuhan utama di samping pangan, sandang dan papan. Pesatnya pertumbuhan *smartphone* menjadi fenomena yang tidak bisa dihindari, karena masyarakat membutuhkan informasi dan dipakai juga untuk mengakses internet. Pengguna *smartphone* saat ini sangat menjamur mulai dari anak-anak hingga dewasa. Menurut situs resmi (Okezone, 2015) di tahun 2015, pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 55 Juta dan *eMarketer* juga memproyeksikan bahwa pada tahun 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus tumbuh.

Sistem operasi android merupakan sistem operasi yang digunakan pada *smartphone*. Salah satu kelebihan sistem operasi android yang tidak ada pada sistem operasi lain adalah sifatnya yang *open source*, sehingga bisa dikembangkan oleh siapa pun. Sistem operasi android juga mendukung komunikasi berbasis web. Dengan memungkinkan aplikasi android dapat mengirim dan menerima data dari server sehingga memungkinkan untuk membangun aplikasi yang dinamis. Sistem operasi android juga sudah mendukung sistem *text to speech (TTS)*, suatu sistem yang dapat melakukan konversi dari teks menjadi ucapan. Fitur ini mulai diperkenalkan pada versi 1.6 dari platform android, fitur ini juga dikenal sebagai "*speech synthesis*", *TTS* yang memungkinkan perangkat android untuk berbicara teks dalam berbagai bahasa yang berbeda, sehingga para pengembang dapat menggunakan teknologi *text to speech* dalam mengembangkan aplikasinya.

Android merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software* android sebagai *Platform* yang lengkap, terbuka, dan bebas.. Ponsel android tentu beda dengan

Iphone Operating System (IOS) yang terbatas pada *gadget* dari Apple. Di sisi itu sistem *platform* android memiliki banyak produsen, dengan *gadget* andalan masing-masing mulai dari Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau. Menurut Laporan kuartal II yang disusun oleh biro marketing bernama Waiwai *Marketing*. Mereka mengumpulkan data dari *Facebook* untuk memperkirakan jumlah ponsel yang digunakan di Asia Tenggara. Hasil dari laporan tersebut Indonesia tercatat sebagai negara di Asia Tenggara yang warganya terbanyak menggunakan Android. Totalnya yakni 41 juta pengguna atau 94%. Sementara IOS di Indonesia hanya digunakan 2.8 juta pengguna atau 6%.

Dari masalah yang telah dijelaskan maka rasanya dibutuhkan aplikasi android yang menjadi alternatif untuk menyampaikan cerita kisah nabi dengan cara yang interaktif, dinamis, dan mudah di gunakan di mana pun, oleh penggunanya baik anak-anak maupun orang dewasa.

KAJIAN LITERATUR

Menurut Yusuf, M (2013). mengatakan Al-Quran dalam mengajar manusia selalu menggunakan cerita, yang membandingkan antara orang-orang berakhlak mulia dengan orang-orang yang berakhlak tercela. Cerita orang berakhlak mulia misalnya tercermin sikap mereka dalam menghadapi berbagai cobaan. Dan cerita orang berakhlak tercela meliputi cerita orang-orang yang sombong, angkuh dan terlalu mencintai harta kekayaan dunia sehingga lupa kepada Allah SWT. Cerita yang menampilkan seorang tokoh saleh bertujuan agar pembaca meneladani kesalehan tokoh tersebut. Sebaliknya cerita yang menampilkan tokoh dengan sikap zalim bertujuan agar pembaca menjauhi sikap dan perbuatan tokoh tersebut.

(Ashin, 2006) menjelaskan bahwa ulul azmi (Ar : ulu al-'azmi = orang-orang yang mempunyai kemauan yang kuat dan teguh). Secera istilah ulul azmi

adalah gelar yang diberikan kepada para rasul yang memiliki kedudukan tinggi atau istimewa karena ketabahan dan kesabaran yang luar biasa, dalam menyebarkan agama. Hanya lima rasul yang mendapatkan julukan ini, dari beberapa rasul yang telah diutus oleh Allah SWT. Gelar tinggi atau istimewa ditingkat para nabi dan rasul.

(Guru, 2011) mengemukakan bahwa pendidikan hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak, sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang di cita-citakan dan berlangsung terus menerus.

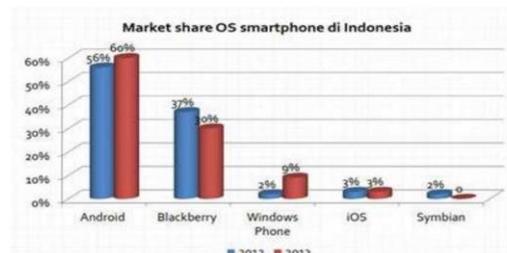
Menurut (Vaughan, 2006) “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengendalikan maka disebut multimedia interaktif”. Multimedia Interaktif sebagai alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.”

Menurut (Aprilia, 2020) multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia Interaktif dalam konteks komputer menurut (Apriani, 2018) adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan alat (atau program) yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi secara interaktif.

Sedangkan menurut pusat bahasa departemen pendidikan nasional, pendidikan adalah suatu proses mengubah sikap dan tata cara seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia yaitu melalui

upaya pengajaran dan pelatihan (Wahyuhadi, n.d.).

Berdasarkan data statistik yang dikeluarkan *sharing vision* disebutkan bahwa pada tahun 2013 sistem operasi Android menguasai 60% pangsa pasar smartphone di Indonesia, naik 56% dari tahun sebelumnya. Sistem operasi yang dipatenkan oleh Google ini datang ke pasar Indonesia pada tahun 2005. Sistem operasi Android ini menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa cepat dari dua tahun terakhir di pasar smartphone Indonesia.



Sumber: Sharing Vision (2013)
Gambar 1. Data Penyebaran Sistem Operasi Smartphone di Indonesia

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh *Sharing Vision*, pertumbuhan aplikasi android telah melampaui sistem operasi lainnya. Sampai bulan juli 2013 android mempunyai aplikasi dengan jumlah 1.000.000, sementara penggunaan dari iOS yang menjadi pesaingnya hanya memiliki 997.673 aplikasi. Android lebih cepat berkembang dibanding iOS karena sistem operasinya yang terbuka “*open source*”. “*open source*” itu sendiri bermakna sebagai suatu kebebasan untuk menggunakan kode sumber untuk mengembangkan aplikasi yang mendukung sistem operasi tersebut.



Sumber: Sharing Vision (2013)
Gambar 2. Statistik Pengguna Aplikasi Android

METODE PENELITIAN

Proses perancangan media interaktif aplikasi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang berbeda yaitu; metode wawancara dan kepustakaan. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan 2 (Dua) cara memperoleh data terkait, diantaranya;

1. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada Kelompok Bermain (KB) Perintis sebagai narasumber untuk pengambilan data demi memperkuat hasil penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Untuk mencari literatur juga memperoleh teori penulis melakukan metode kepustakaan pada buku yang berkaitan dengan desain komunikasi visual, pendidikan cerita nabi, artikel, internet, skripsi dan jurnal.

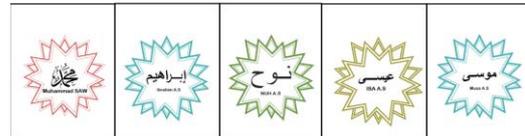
Hasil dari wawancara yang didapatkan oleh penulis bahwa perlunya media alternative lain agar penyampaian cerita nabi-nabi ulul azmi dapat dimengerti oleh audiens serta dapat menerakan sifat-sifat para nabi ke dalam kehidupan sehari-hari.

PEMBAHASAN

Isi pesan pada perancangan media interaktif aplikasi ini disampaikan melalui unsur-unsur dan bentuk visual yang diterapkan terhadap media-media yang dirancang oleh penulis. Memberikan informasi kepada audiens agar lebih mengetahui cerita atau sejarah para nabi sebagai teladanan bagi semua khususnya anak-anak di usia dini. Bentuk verbal yang dilakukan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan kata-kata yang ringan dan komunikatif sehingga dapat mudah dimengerti oleh target audiens.

Karakter Tokoh

Karakter yang ada dalam aplikasi media interaktif ini adalah seorang nabi yang divisualisasikan sebagai cahaya dengan tulisan nama dari masing-masing tokoh yang diceritakan



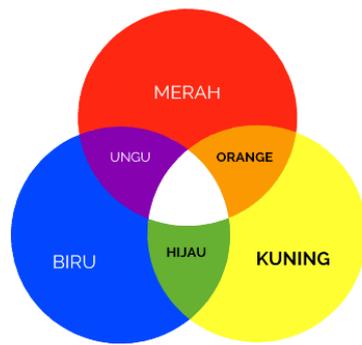
Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 3. Tokoh



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 4. Karakter Pendukung

Elemen Warna

Warna yang akan digunakan dalam visual yang di tampilkan adalah warna primer seperti kuning, hijau dan merah dan juga memakai warna sekunder seperti warna jingga, ungu dan hijau yang disesuaikan dengan keadaan dari isi cerita. Berdasarkan hal tersebut, berikut adalah skema warna yang digunakan dalam perancangan media interaktif ini:



Sumber: Nengdhira.com
Gambar 5. Warna

Layout

Pentingnya mengatur tata letak agar setiap elemen yang muncul terlihat rapih dan lebih nyaman dipandang oleh pengguna. Demikian penempatan *layout* seluruh tampilan dalam sebuah desain media interaktif ini :



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 6. Layout

Tipografi

Tipografi adalah salah satu elemen penting untuk menginformasikan pesan secara tertulis kepada audiens. Maka dari itu penulis menggunakan jenis font “Arial” dan “Berlin Sans FB Demi Bold” Karena font tersebut mempunyai karakter dan mudah dibaca.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
01234567890

Sumber: Dokumen Pribadi
Gambar 7. Tipografi 1

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
01234567890

Sumber: Dokumen Pribadi
Gambar 8. Tipografi 2

Ukuran Layar

Media interaktif kisah Nabi yang berupa cerita bergambar ini ditampilkan dalam format landscape, dengan ukuran 1920 pixel x 1080 pixel, bertujuan agar visual yang ditampilkan terlihat lebih luas.

Hasil Desain



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 9. Hasil Desain 1



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 10. Hasil Desain 2



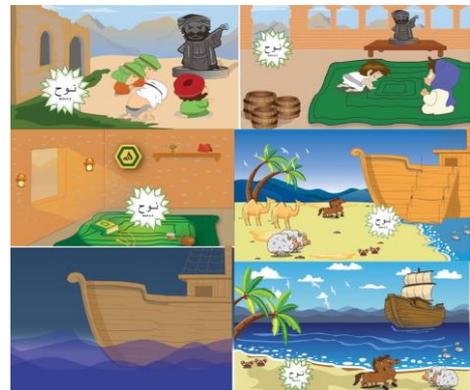
Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 11. Hasil Desain 3



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 14. Hasil Desain 6



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 12. Hasil Desain 4



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 15. Hasil Desain 7



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 13. Hasil Desain 5

Desain Akhir Karya Pendukung



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 16. Hasil Desain Media

Pendukung 1



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 17. Hasil Desain Media

Pendukung 2



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 18. Hasil Desain Media

Pendukung 3



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 19. Hasil Desain Media

Pendukung 4



Sumber : Dokumen Pribadi
Gambar 20. Hasil Desain Media

Pendukung 5

PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian yang berjudul: “Media Interaktif Cerita Nabi-Nabi Ulul Azni untuk Anak-Anak Dalam Bentuk Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Alternatif” adalah sebagai berikut: Media interaktif ini dapat membantu anak-anak dalam memahami kisah nabi yang disampaikan dalam bentuk aplikasi yang dapat dipelajari di manapun baik di sekolah maupun di rumah. Membantu serta memudahkan Guru dan orangtua dalam menceritakan kisah nabi yang ada dalam aplikasi ini. Dengan adanya konten multimedia dan teknologi *mobile android* aplikasi ini bisa menjadi sarana pembelajaran yang lebih menarik.

SARAN

Media Interaktif Cerita Nabi-Nabi untuk Anak-Anak Dalam Bentuk Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Alternatif Ini masih banyak kekurangan, maka dari itu diperlukan beberapa pengembangan aplikasi untuk ke depannya yaitu sebagai berikut: Aplikasi ini hanya berjalan pada satu *platform* yaitu android. Sebaiknya aplikasi ini dapat digunakan di beberapa *platform* (*multiplatform*). Menambahkan cerita dengan lebih lengkap dan detail agar seluruh cerita yang ada dapat tersampaikan. Mengembangkan visual yang ditampilkan dengan lebih menarik dan lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif PowerPoint dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Pokok Bahasan Statistika*. Universitas Lampung.
- Aprilia, M. (2020). *Strategi Guru Dalam Menerapkan Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Islami Dalam Mengembangkan Kecerdasan Eksistensial Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 05 Kampung Dadap Medan*.

Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara.

Ashin, W. (2006). *Al-Hafidz Kamus Ilmu Al-Qur'an* (1st ed., Vol. 1). AMZAH Jakarta.

Guru, K. (2011). *Ilmu pendidikan* (2nd ed., Vol. 1). PT. Rineka Cipta.

Herlandy, P. B., Doni, R., & Mukhtar, H. (2018). BUKU BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KISAH SAHABAT NABI DENGAN PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.36341/rabit.v3i1.415>

Kusnandar, M. S. I. & O. S. (2010). Simulasi Multimedia Interaktif Untuk Menunjang Pemahaman Mahasiswa Dalam Komunikasi Visual. *MANAJEMEN INFORMATIKA*, 2(1).

Nasrun, M. (2007). *Senang Belajar Agama Islam* (Vol. 1). Erlangga.

Nikmah, A. (2018). Peningkatan Pembelajaran Rasul Ulul Azmi Dengan Menggunakan Teknik Jigsaw Dan Media Gambar Ilustrasi Pada Siswa Kelas V Sd N Tegalombo 04 Pati. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 6(1), 22–42.

Salsidu, S. Z., Azman, M. N. A., & Pratama, H. (2018). Trend Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Dalam Bidang Pendidikan Teknikal : Satu Sorotan Literatur. *Sains Humanika*, 10(3). <https://doi.org/10.11113/sh.v10n3.600>

Vaughan, T. V. (2006). *Multimedia: Making It Work* (8th ed., Vol. 3). Mc Graw Hill.

Wahyuhadi, U. (n.d.). *PENGELOLAAN SEKOLAH ADIWIYATA DI SMK NEGERI 1 SALATIGA*.