

Pembelajaran Agama Berbasis Android di SMP Islam Nurussyamsi

Andri Paranata¹⁾, M. Fadhilur Rahman²⁾, Supriadi³⁾

Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nurul Jadid
Jl. PP Nurul Jadid Karanganyar, Probolinggo, Jawa Timur.

E-Mail : adityaandri0231@gmail.com¹⁾; fadhilurrahman88@gmail.com²⁾; supriadi@unuja.ac.id³⁾

ABSTRAK

Religious education is indeed the most important and useful thing to be given to junior high school students so that they have the provisions to experience global competition, especially as the current world of technology has continued to be up-to-date. In an effort to improve the quality of education, it is necessary to use technology and educational media. In this application, providing android-based religious material is expected to attract the learning attention of Nurussyamsi Islamic Junior High School students in mastering the module on Islamic Religious Learning anywhere and anytime. The design tools used are Use Cases, Activity Diagrams, Sequence Diagrams.

Kata Kunci – Learning, Religious Education, Android

1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan pesatnya pertumbuhan dunia ilmu pengetahuan serta teknologi (Iptek) dan Teknologi Data (TI), bisa tingkatkan keadaan pada proses pendidikan yang sangat baik. Salah satu tujuan pendidikan Agama memanglah berguna diberikan buat siswa SMP, supaya mereka mempunyai bekal buat mengalami persaingan global terlebih semacam dikala ini dunia teknologi yang telah terus menjadi mutakhir. Dalam upaya tingkatkan mutu pendidikan dibutuhkan pemakaian teknologi serta media pendidikan.

Salah satu metode menggunakan teknologi dalam aktivitas pendidikan merupakan dengan metode mengexplore bermacam program aplikasi yang menunjang proses belajar. Perihal ini bisa dicoba dengan membuat bermacam berbagai desain media pendidikan interaktif yang mempermudah siswa dalam menguasai modul ajar. Sistem pembedahan perangkat mobile yang dikala ini perkembangannya sangat pesat terdapat sistem pembedahan Android.

Sekolah Menengah Awal Islam Nurussyamsi ialah suatu lembaga pembelajaran yang bergerak dibawah naungan yayasan Nurussyamsi yang terletak pada jalan. Desa Alassapi Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Probolinggo Provinsi Jawa Timur. SMP ini berdiri semenjak 2017 serta mempunyai dekat kurang lebih 10 guru serta 1 guru agama serta 40 murid terdiri dari kelas 7, 8, 9.

Proses pendidikan Agama yang terjal di SMP Islam Nurussyamsi sepanjang ini masih berjalan secara tatap muka ialah terdapatnya pertemuan antara guru dengan siswa di dalam kelas. Sebaliknya materi- materi yang digunakan oleh guru buat mendukung pendidikan tersebut masih memakai suatu novel/ materi. Sehingga siswa- siswi di SMP Islam Nurussyamsi bila mau menekuni modul pelajaran yang diberikan oleh gurunya senantiasa

wajib bawa novel/ materi yang diberikan guru tersebut.

Terdapatnya pemanfaatan sistem pendidikan Agama berbasis android ini diharapkan bisa menarik atensi belajar siswa- siswi SMP Islam Nurussyamsi dalam menguasai modul tentang Pembelajaran Agama Islam dimana saja serta kapan saja tanpa wajib bawa novel/ materi Agama. Bersumber pada pertimbangan tersebut, hingga periset berupaya meningkatkan sesuatu inovasi pendidikan Agama yang bisa digunakan selaku sumber belajar mandiri, ialah dengan mencampurkan kemajuan smartphone android dengan konsep dasar pendidikan Agama pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMP/ MTS) spesialnya di SMP Islam Nurussyamsi.

2. TINJAUAN PUSAKA

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sedikit banyak termotivasi dan mereferensi dari riset- studi sebelumnya yang berkaitan dengan latar balik kasus pada skripsi ini. Terdapat pula studi yang berhubungan dengan skripsi ini antara lain yakni:

Riset ini dibuat oleh Sibilana dan Annas Ribab pada tahun 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Buat Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang ini didasarkan pada perkembangan teknologi yang sangat pesat, spesialnya dalam bidang peralatan telekomunikasi. Berbagai peralatan komunikasi mutakhir yakni smartphone mulai banyak ditawarkan dengan tujuan buat menunjang kebutuhan kita. Smartphone berbasis android sangat populer hingga merambah kalangan pelajar. Tidak cuma itu dalam kenyataan media pembelajaran buat Pendidikan Agama Islam sangat sedikit sekali. Buat itu perlu pengembangan media pembelajaran berbasis android buat menjawab tantangan masa globalisasi yang lebih mengedepankan teknologi informasi yang serba praktis dan menyenangkan.

Riset ini terbuat oleh Bahar Noer Batubara pada tahun 2017. Media Pendidikan pembelajaran agama islam pada modul haji di kelas X- A SMA UII

Yogyakarta ini terbuat oleh Bahar Noer Batubara, Fakultas Ilmu Tarbiyah serta keguruan UIN Sunan Kalijaga, Program Riset Pembelajaran Agama Islam. Latar balik riset ini merupakan popularitas pemakaian android di tengah-tengah warga khususnya di golongan pelajar. Fenomena ini pastinya mempunyai kemampuan buat dimanfaatkan selaku perlengkapan bantu media pendidikan murid di sekolah. Tujuan riset ini merupakan membuat aplikasi android selaku media pendidikan pembelajaran agama islam pada modul haji di kelas X- A SMA UII Yogyakarta (Batubara, 2017).

Aplikasi pendidikan ini terbuat oleh Vadlya Maarif, STMIK Nusa Mandiri Jakarta tahun 2018. Ilmu tajwid ialah ilmu yang sangat berarti untuk umat Islam yang hendak belajar membaca Al- Qur' an dengan baik serta benar. Sebagian besar umat muslim hadapi kesusahan dalam menghafal bermacam berbagai tipe ilmu tajwid serta menerapkannya dikala dihadapkan dengan teks Al- Qur' an, ataupun sebagian besar cuma mengenali sedikit ilmu tajwid serta tidak sering menerapkannya dikala membaca Al- Qur' an. Pemanfaatan fitur mobile saat ini telah tumbuh dengan memakai teknologi sistem pembedahan android yang membolehkan pemakaian mobile buat membuat aplikasi berbasis sistem pembedahan android yang bisa dijalankan pada fitur mobile yang menunjang android platform.

Aplikasi ilmu tajwid berbasis android muat modul ilmu tajwid diiringi contoh pelafalan hukum tajwid yang benar serta dilengkapi dengan contoh bacaannya. Aplikasi ilmu tajwid ini membolehkan pengguna memandang contoh serta mendengar dari aplikasi yang digunakan sehingga memudahkan untuk umat Islam baik kanak- kanak, anak muda ataupun orang tua yang memiliki keterbatasan waktu buat belajar dengan gampang serta bisa digunakan kapan saja, mengingat teknologi mobile yang telah banyak digunakan. Tidak hanya itu pengguna bisa mengukur keahlian belajarnya dengan soal- soal latihan yang telah ada (STMIK Nusa Mandiri Jakarta et al., 2018).

A. Pembelajaran

Pendidikan ialah sesuatu aktivitas yang mengaitkan seorang dalam upaya mendapatkan pengetahuan, keahlian serta nilai- nilai positif dengan menggunakan bermacam sumber buat belajar. Pendidikan bisa mengaitkan 2 pihak ialah siswa selaku pebelajar serta guru selaku fasilitator, yang terutama dalam aktivitas pendidikan merupakan terbentuknya proses belajar (Pemanfaatan et al., 2020).

B. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam berbagai bidang studi, sebagaimana yang ditetapkan dalam kurikulum masing-masing jenis dan tingkat pendidikan, yaitu : Aqidah, Sejarah, Akhlak dan pengetahuan lainnya. Pengertian Pendidikan Agama Islam menurut para ahli juga beragam.

Menurut H. M. Arifin: Pendidikan Agama Islam adalah usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa

secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalaui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya (Firmanto et al., 2016).

Menurut Abdurrahman Saleh: Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadi dasar *Way Of Life*. Omar Muhammad At.Toumy mengartikan pendidikan Islam sebagai perubahan yang diinginkan dan diusahakan oleh proses (Batubara, 2017).

C. Android

Android ialah sistem pembedahan berbasis linux yang bertabiat terbuka(open source) serta dirancang buat fitur seluler layar sentuh semacam smartphone dan computer tablet. Android dibesarkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari google yang setelah itu dibeli pada tahun 2005. Android dirilis secara formal pada tahun 2007, bertepatan dengan didirikannya Open Handset Alliance.

Tampilan android didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang seragam dengan aksi di dunia nyata, semacam menggesek, mengetuk, mencubit serta membalikkan cubitan buat memanipulasi obyek di layar. Watak android yang terbuka sudah membuat bermunculannya beberapa besar komunitas pengembang aplikasi buat memakai android selaku dasar proyek pembuatan aplikasi, dengan meningkatkan fitur- fitur baru untuk android pada fitur yang secara formal dirilis dengan memakai sistem pembedahan lain.

SDK(Aplikasi Development Kit) ialah suatu tools yang diperlukan buat meningkatkan aplikasi berbasis android memakai bahasa pemrograman java. Pada dikala ini SDK sudah jadi perlengkapan bantu serta Application Programming Interface(API) buat meningkatkan aplikasi berbasis android. serta leluasa didistribusikan sebab android bertabiat open source.

ADT(Android Development Tools) merupakan plug- in yang didesain buat IDE Android Studio yang berikan kita kemudahan dalam meningkatkan aplikasi Android. AVD(Android Virtual Device) ialah emulator yang digunakan untuk melaksanakan program aplikasi Android yang sudah dirancang. AVD dapat dikonfigurasi supaya bisa melaksanakan bermacam berbagai tipe Android yang telah diinstal.(Idris, 2017)

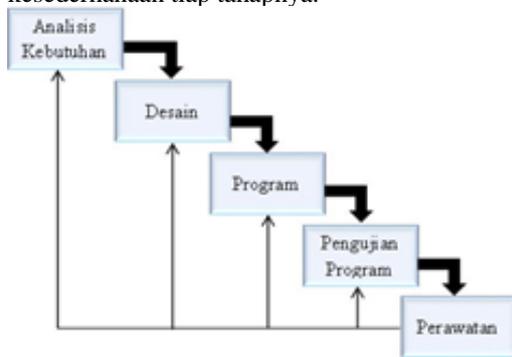
D. Android Studio

Android Studio adalah Integrated Development Environment (IDE) resmi untuk pengembangan aplikasi Android, yang didasarkan pada IntelliJ IDEA. Selain sebagai editor kode dan fitur developer IntelliJ yang andal, Android Studio menawarkan banyak fitur yang meningkatkan

produktivitas Anda dalam membuat aplikasi Android (Idris, 2017).

3. METODE PENELITIAN

Model riset yang digunakan pada sesi pengembangan ini ialah merupakan model waterfall, kenapa model waterfall yang digunakan pada sesi pengembangan ini, sebab, model pengembangan waterfall dirasa lebih efektif sehingga dapat menggapai tujuan yang diharapkan dengan kesederhanaan tiap tahapnya.



Gambar 1. Metode Waterfall

Analisis kebutuhan pada tahapan ini pengembang sistem membutuhkan komunikasi buat menguasai fitur lunak yang diharapkan oleh pengguna serta batas fitur lunak tersebut. Data ini umumnya diperoleh lewat wawancara, dialog ataupun survei secara langsung. Data dianalisis buat memperoleh informasi yang diperlukan oleh pengguna.

Desain sistem kebutuhan dari sesi tadinya hendak dipelajari dalam fase ini serta hendak disiapkan desain sistem. Desain sistem menolong dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara totalitas serta sistem persyaratan serta pula menolong dalam memastikan fitur keras.

Penulisan kode program sesi ini, awal kali sistem dibesarkan di program kecil yang diucap unit, yang terintegrasi dalam sesi berikutnya. Tiap unit setelah itu dibesarkan serta diuji buat fungsionalitas yang diucap selaku *unit testing*.

Pengujian program segala unit yang dibesarkan dalam sesi pengujian program diintegrasikan ke dalam sistem sehabis pengujian dicoba ke tiap-tiap unit. Sehabis integrasi segala sistem setelah itu diuji buat mengecek tiap kegagalan serta kesalahan.

Perawatan ialah tahapan terakhir pada model *waterfall*. Fitur lunak yang telah jadi, setelah itu dijalankan dan dicoba pemeliharaan. Pemeliharaan tercantum dalam revisi kesalahan yang tidak ditemui tadinya. Revisi implementasi unit sistem serta kenaikan jasa sistem selaku kebutuhan baru (Yuntoto, 2015).

A. Observasi

Ada pula bahan observasi ini yang jadi objek utama merupakan SMP Islam Nurus Syamsi Desa Alassapi. Buat mendapatkan informasi yang valid, periset menghadiri langsung tempat yang jadi objek dalam riset ini buat memandang serta mengamati

proses Pendidikan Agama Islam yang diterapkan di sekolah (Anggraini, n.d.).

B. Wawancara

Wawancara merupakan sesuatu wujud diskusi yang dicoba oleh seorang pewawancara buat mendapatkan data ataupun informasi dari Guru Agama. Pengumpulan informasi dicoba dengan memakai pedoman wawancara secara mendalam (Yudoko et al., 2020).

C. Studi Literatur

Studi Literatur adalah untuk menunjang penelitian ini agar lebih luas dalam pengkajiannya yaitu dengan mempelajari berbagai sumber yang sudah tersedia, baik itu dari internet, buku journal, artikel dan dari beberapa sumber-sumber yang lainnya, sehingga dapat mencapai hasil yang lebih efisien.

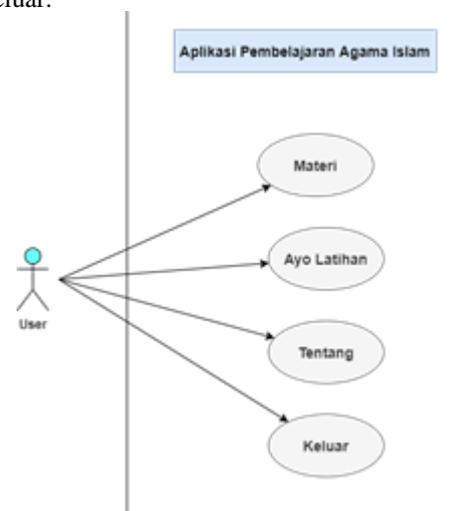
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam riset yang berjudul Pendidikan Agama Berbasis Android Di SMP Islam Nurus Syamsi penulis memakai sebagian tata cara pengumpulan informasi antara lain merupakan selaku berikut.

A. Perancangan Sistem

Perancangan merupakan proses ini, menguraikan permodelan sistem kepada Aplikasi Pembelajaran Agama Berbasis Android Di SMP Islam Nurus Syamsi sehingga dibuat dengan menggunakan Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram.

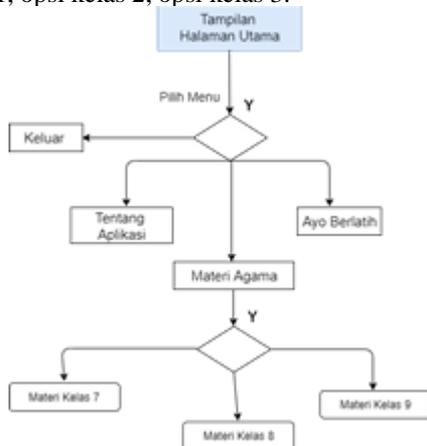
Use case diagram ialah cerminan scenario dari interaksi antara user dengan sistem. Diagram use case menggambarkan ikatan antara actor serta aktivitas yang bisa dikerjakannya terhadap aplikasi ini ialah user hendak menuju kepada Menu Taman Utama yang berisi modul, mari latihan, tentang serta keluar.



Gambar 2. Use Case Diagram

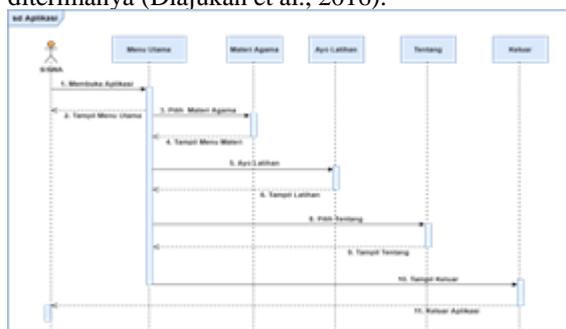
Activity Diagram menggambarkan aktivitas dari sesuatu sistem maupun menu yang ada pada aplikasi ini, yang perlu diperhatikan disini ialah kalau diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dicoba aktor. Pada sistem ini

memulai aplikasi hendak menampilkan taman utama, sehabis merambah taman utama sampai terdapat sebagian percabangan yakni sebagian menu yang dapat dipilih, apabila memilah Y sampai hendak menuju taman modul agama, apabila memilah T sampai hendak keluar dari sistem. Sehabis memilah menu Y modul agama dan nampak taman modul agama ada percabangan opsi menu antara lain: opsi kelas 1, opsi kelas 2, opsi kelas 3.



Gambar 3. Activity Diagram

Sequence Diagram pada aplikasi pendidikan agama islam ini yakni user muat aplikasi berarti user mengirimkan pesan kepada objek tampilan dini, sehingga objek tampilan dini menerima pesan tersebut serta mengirimkan balasan berbentuk tampilan dini kepada user. Begitu pula dengan kelakuan objek berikutnya, tiap objek yang mengirimkan pesan kepada objek lain hingga objek lain hendak menerimanya serta mengiriminya balasan dengan menunjukkan cocok apa yang diterimanya (Diajukan et al., 2016).

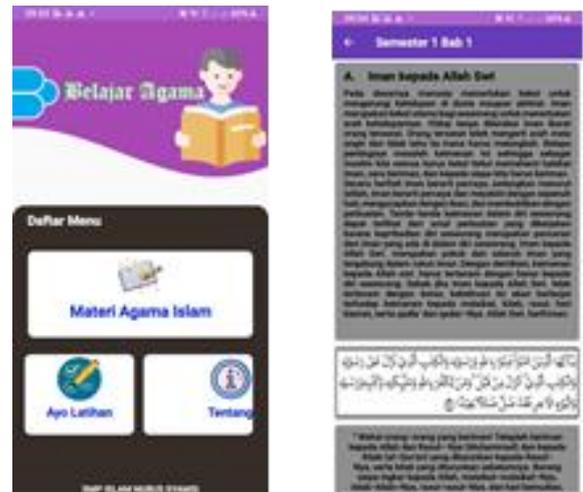


Gambar 4. Sequence Diagram

B. Implementasi Antarmuka

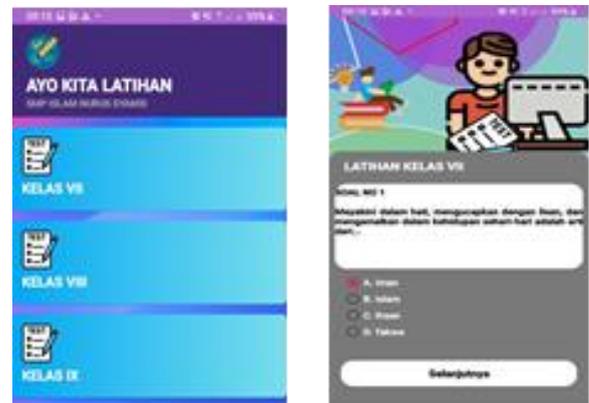
Tahapan implementasi ini merupakan tahapan pengimplementasian dari rancangan system yang telah dianalisis dalam perancangan system ke dalam bentuk pemrograman untuk menghasilkan suatu aplikasi yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan.

Pada tampilan menu utama ini adalah merupakan halaman yang menampilkan beberapa menu yang bisa dipilih oleh user yaitu berisi tombol materi, Ayo Latihan, Tentang. Tampilan menu utama seperti gambar dibawah ini



Gambar 5. Antarmuka Menu Utama

Pada menu halaman ayo latihan ini akan menampilkan soal-soal agama islam sesuai kurikulum 13 seperti gambar dibawah ini.



Gambar 6. Antarmuka Latihan

5. KESIMPULAN

Bersumber pada hasil pembahasan diatas yang sudah di informasikan pada bab- bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan selaku berikut:

Terdapatnya aplikasi pendidikan agama ini siswa tidak hendak merasa kesusahan buat belajar modul agama. Aplikasi ini dapat terpasang di android dapat dibawa kemana saja serta belajar kapan saja.

Terdapatnya aplikasi pendidikan ini siswa tidak merasa bosan belajar dirumah ataupun di sekolah guru pula dapat memakai apalikasi ini buat mengingat modul yang telah dipelajari di pertemuan selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

STMIK Nusa Mandiri Jakarta, V. M., - AMIK BSI Purwokerto, H. M. N., & - AMIK BSI Purwokerto, W. R. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Evolusi : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(1), 91-100.
<https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i1.3586>

- Anggraini, N. (n.d.). *Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Kecamatan Talo Kabupaten Seluma*. 397–407.
- Batubara, B. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di Sma Uii Yogyakarta. *UIN Sunan Kalijaga Untuk*, 9, 1689–1699.
- Diajikan, S., Komputer, S., Teknik, J., Fakultas, I., Uin, T., & Makassar, A. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Oleh: Rachmad Pratama Achmad Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar*.
- Firmanto, B., Soekotjo, H., & Suyono, H. (2016). Perbandingan Kinerja Algoritma Promethee Dan Topsis Untuk Pemilihan Guru Teladan. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v2i1.31>
- Idris, N. A. (2017). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar 2017. *Uji Aktivitas Antioksidan Ekstrak Sarang Lebah Dan Madu Hutan Dari Luwu Utara Dengan Metode Dpph (1,1-Difenil-2-Pikrilhidrazil)*, 21–22.
- Pemanfaatan, A. K., Pembelajaran, M., Agama, P., & Pada, I. (2020). *Analisis Keefektivitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19)*. 7(10), 875–894. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i10.17371>
- Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan ...*, 10, 223–240.
- v. M. buyanov. (1967). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Yudoko, B. S., Wahanani, H. E., & Idhom, M. (2020). Pengujian Performa dan Fitur – Fitur dari Owncloud dan Nextcloud. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi (JIFoSI)*, 1(1), 215–220.
- Yuntoto, S. (2015). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas Xi Smkn 2 Pengasih. *Desy Fatmawati, september*, 1–8.