

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN DOA ISLAMI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 SD SWASTA YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM

Ratna Dewi, Rima Bengi, Amna, Rahmadi Asri, Lenawati Asry

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Gajah Putih
Sp. Kelaping-Lukup Badak, Kala Nareh, Blang bebangka Pegasing Aceh Tengah
Dewi90ratna90@gmail.com

Abstract - Islamic Education Foundation Private Elementary School The purpose of this research is to create and implement an effective learning media to facilitate teachers and students in carrying out the teaching and learning process in Islamic Education Foundation Private Elementary School, namely designing Islamic prayer learning applications. the use of educational media in the teaching and learning process proves that the teacher has implemented plans in carrying out teaching in the classroom. This can be understood from the definition of educational media as all things that can convey and distribute messages from sources in a planned manner so that a conducive learning area is formed where the recipient can carry out the learning process effectively and efficiently. make the system appropriate In data collection, the authors use the method of observation, interviews and literature study. Meanwhile, in developing the system, the author uses the type of Research and Development (R&D) research referring to the waterfall model. Applications made using Android Studio, Adobe PhotoShop CS6. Applications that have been made are tested using the black box testing method. This study resulted in an Islamic prayer learning application that helps the school in carrying out the teaching and learning process during school hours and also helps students to make it easier for students to learn prayers at school or at home.

Keywords: Mobile Application, Islamic prayer, Adobe Flash cs6, learning media, Islamic Education Foundation Private Elementary School.

Abstrak - Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif untuk memudahkan para guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar di SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam yaitu merancang aplikasi pembelajaran doa Islam. pemanfaatan media pendidikan dalam proses belajar mengajar membuktikan guru telah melaksanakan perencanaan dalam melaksanakan pengajaran di kelas. Perihal ini bisa dimengerti dari definisi media pendidikan selaku seluruh suatu yang bisa menyapaikan serta menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terbentuk area belajar yang kondusif dimana penerimanya bisa melaksanakan proses belajar secara efektif serta efisien. membuat sistem sesuai Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka. Sementara itu, dalam pengembangan sistem penulis menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) mengacu pada model waterfall. Aplikasi yang dibuat menggunakan Android Studio, Adobe PhotoShop CS6. Aplikasi yang telah dibuat diuji dengan metode pengujian black box. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pembelajaran doa Islami yang membantu pihak sekolah dalam melakukan proses belajar mengajar pada saat jam belajar di sekolah dan juga membantu peserta didik agar dapat mempermudah siswa-siswi dalam mempelajari doa-doa di sekolah ataupun di rumah.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, doa Islami, Adobe Flash cs6, media pembelajaran, SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam.

I PENDAHULUAN

Teknologi Informasi semakin jaman semangkin berkembang dalam dunia di era globalisasi telah banyak memberikan berbagaimacam manfaat dalam berbagai bidang sangat besar pengaruhnya setiap kalangan terutama bagi dunia Pendidikan. pendidikan merupakan alat yang sangat penting untuk menjadi manusia yang berkualitas dan berpotensi bagi diri

sendiri masarakat luas maupun untuk bangsa. Media pembelajaran adalah suatu merupakan perantara yang sangat penting untuk lebih memudahkan dalam proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. hal yang sangat membantu dan memudahkan untuk mengajar supaya ilmu yang di berikan kepada guru ke murid lebih mudah di pahami dan cepat menerima pelajaran yang di berikan kepada guru ke murid. guru yang mampu

menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa supaya siswa tidak bosan dalam belajar bahkan membawa dampak positif untuk psikologis terhadap siswa. selain meningkatkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran dapat bermanfaat untuk memudahkan siswa menyerap pelajaran dengan tampilan yang menarik siswa tidak mudah bosan sehingga proses belajar mengajar dapat lebih mudah. media pembelajaran di gunakan sebagai alat bantu untuk guru mengajar meliputi grafik, film, slide, foto, yang sudah didesain semenarik mungkin gunakan untuk meningkatkan minat siswa untuk belajar dengan menggunakan komputer (Krismolita dkk, 2022).

Dimasa sekarang ini, banyak kalangan anak-anak usia dini yang menggunakan *smartphone* berbasis *android* baik di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah seperti saat ini banyak kita jumpai dimana saja dan kapan saja, karena *android* saat ini merupakan kebutuhan dalam menuntut ilmu dan menggarak informasi lainnya. Namun, untuk pembelajaran sangatlah minim, khususnya mengenai aplikasi pembelajaran doa-doa islami (doa harian) untuk anak-anak sekarang, karena doa merupakan hal sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan doa juga merupakan ibadah yang merefleksikan permohonan pertolongan dan pengharapan kasih sayang seorang manusia sebagai hamba dengan menunjukkan sikap butuh dan tidak memiliki kuasa serta daya upaya dan kekuatan, kecuali atas pertolongan Allah SWT. Untuk membangkitkan motivasi minat belajar terhadap doa harian perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang menarik anak-anak dimana pun dan kapan pun mereka berada tanpa harus membawa buku lagi, karena kita dapat melihat dimasa sekarang ini motivasi anak-anak untuk belajar agama tidak begitu diperhatikan.

SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam merupakan Sekolah dasar yang ada di Jl.Peteri Bungsu Kp.Hakim Bale Bujang, Kec.Lut Tawar, Kab.Aceh Tengah Prov. Aceh. yang dimana sekolah tersebut memiliki 8 ruang kelas dan ruang guru, yang siswa nya kurang lebih 50 orang. Sistem pembelajaran di SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam masih menggunakan sistem manual yang dimana guru menyampaikan ke siswa lalu siswa yang mendengarkan, tetapi hal ini sungguh sangat tidak efisien dalam proses pembelajaran. Karena kita bisa lihat perkembangan teknologi saat ini dengan banyaknya siswa-siswi yang tidak begitu suka pelajaran agama maka sekolah perlu perkembangan untuk meningkatkan dan membangkitkan semangat belajar siswa-siswi dalam proses belajar mengajar.

Masalah yang sering di temukan dalam dunia Pendidikan di sekolah masih banyak tidak terlalu memperhatikan minat belajar siswa guru masih

melakukan proses mengajar secara manual dan kurang memandang masalah persoalan minat belajar siswa.cara menajar manual tentu kurang efektif dan efisien untuk membangun minat belajar siswa. masih banyak terjadi apalagi dalam pelajaran teori dan jenis penghafalan seperti mata pelajaran agama banyak mempelajari tentang menghafal doa-doa pendek apabila guru masih mengajarkan secara biasa Sebagian siswa merasa bosan dan sulit memahami materi yang di berikan, dengan adanya Teknik media pembelajaran ini lebih mempermudah siswa menangkap dan menerima pelajaran dengan mudah selain visual yang menarik media pembelajaran ini sudah tersedia video suara cara membaca dengan benar dan dapat di ulang-ulang sampai benar benar bisa tidak takut salah membaca karena video yang di masukkan dalam media pembelajaran ini benar-benar suara yang ahli dalam bidangnya masing-masing. Tujuan penelitian ini adalah untuk memudahkan guru dalam proses mengajar dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash yang sudah di buat dan di desain semenarik mungkin untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar (Krismolita dkk, 2022).

Penelitian ini dilakukan oleh (Nurul dan Desyandri,2022). Macromedia Flas adalah mendesain untuk berbagai media ,menambahkan suara deskripsi dari suatu animasi yang sesuai media pembelajaran, pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik menggunakan Macromedia Flash. penelitian pengembangan R&D (Research and Development) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Tujuan dari macromedia plas adalah untuk mempermudah cara proses belajar mengajar di dunia Pendidikan.

Penelitian ini dilakukan oleh (Enung, 2021). Macromedia plash adalah bentuk media pembelajaran menarik yang dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam proses belajar yang sudah di buat dan dirancang semenarik mungkin baik dari segi desain maupun isi dan suara pembelajaran tidak bersifat konvensional yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model pengembangan penelitian ini menggunakan Research and Development R&D. Metode R&D adalah penelitian yang menghasilkan hasil produk yang menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini dilakukan oleh (Windi dkk, 2021). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan,khususnya tahap pertama pengembangan Borg & Gall (1983), yaitu *research and information collecting*,yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah serta mencari solusi yang dimana menganalisis kebutuhan di lapangan terkait pada pembelajaran yang bermula dari menganalisis

permasalahan ,analisis kebutuhan, supaya lebih mudah mencari solusi permasalahan yang ada di lapangan. Penelitian ini dilakukan oleh (Bandi dkk, 2021). Fungsi dai media pembelajaran adalah dalam proses belajar dan mengajar sekaligus menunjukkan guru bahwa setiap pengajar mempunyai perencanaan dalam proses mengajar sehingga dapat tercipta lingkungan belajar kondusif yang mana penerima dapat menyerap ilmu dengan cepat secara efisien dan efektif.kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan perangkat lunak wondershare filmora supaya semua guru dapat menerapkan peroses belajar mengajar dengan menggunakan multimedia.

Penelitian ini dilakukan oleh (Nur dkk, 2021).dalam peneliian ini bertujuan mengetahui pengembangan multimedia interaktif kepada media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash. Jenis penelitian ini adalah penelitian penge mbangan pengembangan R&D (Research and Development) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Tujuan membuat analisis kebutuhan untuk mengevaluasi perencanaan program yang sedang berlangsung yang berkaitan tentang proses media pembelajaran yang meliputi perancangan, pengembangan, pemanfaatan dan pengelolaan dan penilaian.multimedia untuk penghubung computer untuk pengguna menyampaikan materi pembelajaran metode yang di gunakan adalah metode deskriptif kualitatif.

Oleh karena itu, penulis tertarik mengangkat judul penelitian “Pengembangan aplikasi mobile pembelajaran doa Islami berbasis android menggunakan *Adobe Flash cs6* pada SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam”.

II. METODE PENELITIAN

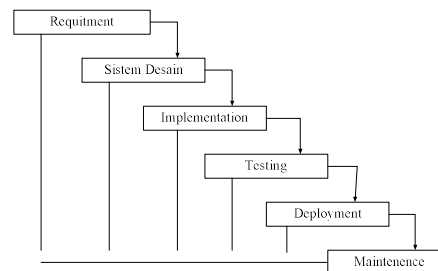
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif . Desain yang digunakan adalah desain eksperimen semu dengan desain Noneequivalent Group Pretest-Posttest. Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam merupakan Sekolah Dasar yang ada di Jl. Puteri Bungsu Kp. Hakim Bale Bujang, Kec.Lut Tawar, Kab.Aceh Tengah Prov. Aceh. Kami memakai tata cara kualitatif dengan tipe fenomenologi. Kami mendeskripsikan dan menganalisis dari tiap fenomena yang terjalin dalam Pendidikan di sekolah SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam. Sebaliknya tata cara pengumpulan informasi kami memakai wawancara, observasi, serta dokumentasi dengan metode analisis informasi interpretative phenomenological analysis(IPA) lewat

tahapan membaca (reading to reading), mencatat dini (initial noting), meningkatkan tema- tema yang muncul (developing emergent themes), mencari ikatan antara tema- tema yang timbul (searchinconnections across emergent themes), memindahkan kasus- kasus selanjutnya (moving the next cases), dan mencari pola-pola antar permasalahan (looking for patterns across cases). (De Budi Irwan Taofik dan Aceng Ahmad Rodian Susila, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* saat ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antar penelitian dasar dengan penelitian terapan. Pengertian penelitian penerapan atau *Research and Development (R&D)* sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk perangkat lunak, ataupun perangkat keras seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bentuk belajar. Produk yang dibangun dalam penelitian ini adalah aplikasi *mobile* pembelajaran doa islami berbasis *android* untuk SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall* (Model Air Terjun) yaitu model pengembangan produk yang terurut dan sitematis. Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering (SE)*, model ini disebut dengan *Waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan beraturan. Dalam pengembangan model *Waterfall* memiliki beberapa tahapan yaitu:



Gambar 1. Metode pengembangan air terjun (*waterfall*). (Irvan dkk,2021)

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam. yang beralamat di

Jl.Peteri Bungsu Kp.Hakim Bale Bujang, Kec.Lut Tawar, Kab.Aceh Tengah Prov. Aceh. Adapun waktu penelitian dilaksanakan bulan Mei 2022.

B. Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini digunakan tiga metode yang dijadikan sebagai cara yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan langsung ke SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam untuk mendapatkan gambaran materi doa yang jelas mengenai objek penelitian. Observasi dilakukan dengan cara melihat serta mempelajari permasalahan-permasalahan yang ada di SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam. Tujuannya untuk memperoleh materi-materi doa yang di butuhkan untuk menunjang pembuatan aplikasi dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Data yang didapatkan akan digunakan sebagai masukan untuk menghasilkan output dari sistem yang akan dirancang dan dibangun sesuai dengan yang diharapkan.

2. Wawancara

Pada tahap wawancara penulis melakukan wawancara langsung dengan ibu Lili Dinasari,S.Pd dan membicarakan tentang bagaimana kondisi pembelajaran di SD tersebut. Dalam hal ini peneliti mendengarkan secara langsung mengenai informasi atau keterangan yang disampaikan oleh narasumber. Penelitian yang dilakukan menggunakan wawancara, yaitu menanyakan berbagai macam pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian selanjutnya satu persatu diperdalam untuk memperoleh keterangan yang lengkap dan menyeluruh. Dalam pelaksanaan wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan secara lisan kepada informan untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam penulisan ini.

3. Studi Pustaka

Penelitian kepustakaan digunakan sebagai dasar pembahasan secara teoritis dengan menggunakan data yang diperoleh dari metode lapangan dan mengevaluasi hasil penelitian lapangan, teori-teori dan referensi dari buku-buku yang berkaitan dengan objek penulisan ini, bahan kuliah, dan sumber-sumber lainnya yang mendukung dalam penulisan ini. Data yang didapatkan dari studi pustaka yaitu tentang aplikasi mobile pembelajaran, doa islami berbasis *android* menggunakan *Adobe Flash Cs6*.

Tahapan penelitian yang akan penulis lakukan dalam kegiatan penelitian ini adalah:

a) Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan tahap pertama dimana pengembangan mulai mengumpulkan informasi yang akan dibutuhkan dalam pembuatan atau pengembangan sistem. Dalam memperoleh informasi tersebut dapat melalui observasi, wawancara, studi pustaka, serta diskusi atau survai langsung. Setelah informasi yang di butuhkan di peroleh, pembuat atau pengembang akan melakukan analisis dari informasi tersebut agar menghasilkan data yang di perlukan.

b) Analisis Persyaratan Sistem

Tahap ini adalah tahap seluruh persyaratan untuk kebutuhan system yang dibuat harus dianalisis. Seperti kebutuhan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan Aplikasi *mobile* pembelajaran doa islami berbasis *android*. untuk SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam. Dan langkah-langkah apa sajakah yang akan di lakukan pada Aplikasi mobile pembelajaran doa islami berbasis *android* menggunakan *Adobe Flash Cs6*. untuk SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam.

c) Desain/Rancangan Sistem

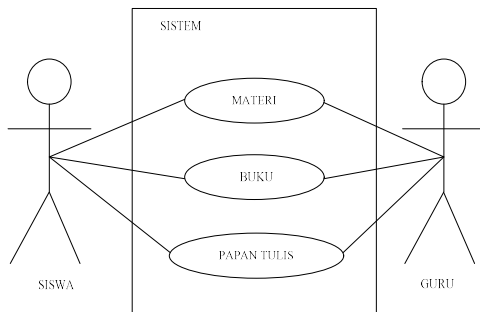
Tahap ini merupakan tahap perancangan yang membantu dalam hal menentukan menu atau pilihan yang digunakan untuk melakukan proses penggunaan Aplikasi *mobile* pembelajaran doa islami berbasis *android*. untuk SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam.

4. Analisis Sistem

a. Sistem sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan pada proses pembelajaran di SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam, menjelaskan bahwa sistem pembelajaran yang dilakukan di SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam masih menggunakan proses pembelajaran yang masih manual dimana guru menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan buku dan papan tulis. Menjelaskan materi satu per satu yang membutuhkan waktu lama dan menampilkan materi melalui sebuah buku dan papan tulis. Karena itu, peneliti nantinya akan merancang aplikasi pembelajaran doa islami berbasis *android* agar memudahkan pengguna khususnya guru dan siswa, serta dapat juga menggunakan waktu tatap muka dalam kelas secara lebih efektif dan efisien serta dapat mempelajari kapan dan dimana saja secara

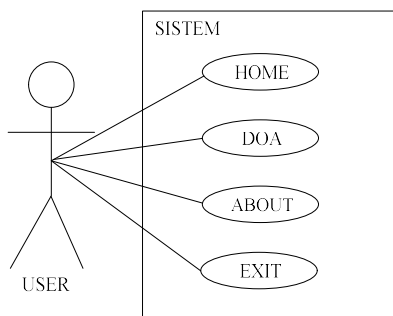
individu. Gambar sistem yang berjalan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gamabr 2. Sistem yang berjalan

a. Sistem yang di Usulkan

Sistem yang diusulkan oleh peneliti ialah bertujuan untuk pemecahan masalah, secara sederhana dapat dikatakan sebagai penyempurna dari sistem yang sedang berjalan. Dari alur gambar 5 dimana user sebagai siswa dan guru dapat dengan mudah mempelajari materi secara individu oleh sistem yang di buat melalui *android*, dimana terdiri dari 4 menu . Pertama menu *home* yang berisi *interface* atau antar muka dari aplikasi yang saya buat selanjutnya yang kedua menu *doa* berisi kumpulan pembelajaran *doa* islami. Selanjutnya yang ke 3 menu *about* yang berisi tentang petunjuk atau informasi mengenai aplikasi yang saya buat. Dan yang terakhir menu *exit* dimana merupakan perintah atau intruksi untuk keluar dari aplikasi. Sehingga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran kapan dan dimana saja tanpa harus terikat dengan pertemuan antar muka guru dan siswa diruang kelas. Gambar sistem diagram yang berjalan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Sistem yang di usulkan

b. Kebutuhan fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dimulai setelah tahap analisi terhadap sistem selesai dilakukan. Analisis kebutuhan fungsional dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari

beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Adapun kebutuhan fungsional dari sistem ini adalah :

1. User dapat masuk kehalaman utama.
2. User dapat melihat materi.

5. Kebutuhan nonfungsional

Kebutuhan Non-Fungsional adalah kebutuhan yang tidak secara langsung terkait dengan fitur didalam sistem.

1. Kebutuhan perangkat keras (*hardware*)
 - a) Laptop dengan spesifikasi Prosesor Intel Corei3.
 - b) Menggunakan RAM 4 GB
 - c) HDD 500 GB
2. Kebutuhan perangkat lunak (*software*)
 - a) Sistem operasi menggunakan *windows* 10
 - b) *Adobe Flash Pro Cs6*
 - c) *Microsoft Visio 2007*
 - d) *JDK (java development kit)*
 - e) *SDK (software development kit)*
 - f) *Adobe Photoshop CC 2017*

3. Desain sistem

a. Perancangan Model/Sistem

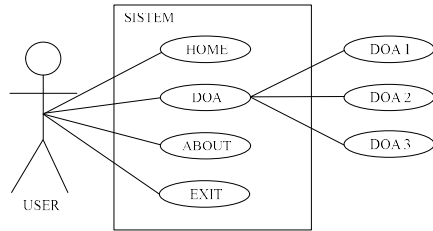
Berdasarkan kondisi permasalahan sistem yang ada maka sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 6 yaitu *use case* diagram pengguna. Pada *use Case* tersebut pengguna dapat melihat dan mengklik 4 pilihan menu saat masuk ke menu *home* yaitu *doa*, *about* dan *exit*.

Pada *use case* diagram pengguna pada gambar 6 maka dapat dilihat saat pengguna membuka aplikasi terdapat 4 pilihan menu pada menu utama, yaitu menu *home*, *doa*, *about* dan *exit* Apabila pengguna mengklik tombol *home* maka akan menampilkan menu yaitu *home* itu sendiri, *materi*, *about* dan *exit*. Apabila pengguna mengklik tombol *doa* maka akan menampilkan 4 tombol menu untuk memilih *doa* pembelajaran yaitu *doa* 1, *doa* 2 dan *doa* 3. Selanjunya mengklik tombol *about* maka akan menampilkan petunjuk atau informasi mengenai aplikasi yang saya buat. Dan yang terakhir apabila mengklik tombol *exit* akan keluar dari aplikasi.

a) Use Case Diagram User

Gambar berikut adalah gambar *use case* diagram *user*. Di halaman ini *user* dapat mengakses halaman *home*, di dalam halaman *home* tersebut terdapat beberapa tombol yang bisa digunakan untuk mengakses halaman yang lain. Tombol-tombol tersebut yaitu tombol *doa* harian,

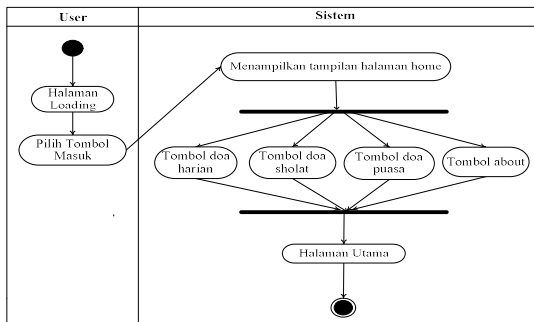
tombol doa puasa, tombol doa sholat dan tombol *about*. Dan untuk keluar dari aplikasi *user* dapat menggunakan tombol navigasi yang ada secara di sistem *android*. Ketika tombol navigasi tersebut di klik maka akan menampilkan tampilan *pop up* pemberitahuan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4. Use case diagram pengguna.

a) Activity Diagram Home User

Berikut adalah gambar *activity diagram* *home user*. Di halaman ini terdapat beberapa tombol yaitu tombol doa harian, tombol doa puasa, tombol doa sholat dan tombol *about*. Masing-masing tombol tersebut berfungsi sebagaimana yang di harapkan.

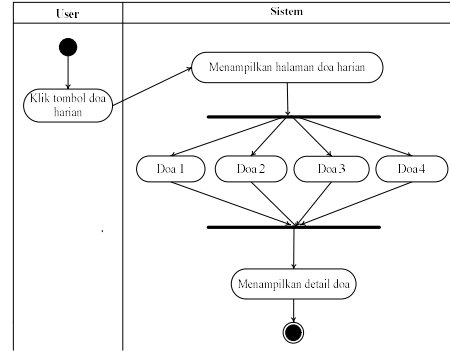


Gambar 5. Activity diagram user

Gambar di atas menjelaskan bahwa user dapat mengakses halaman home. Di dalam halaman home terdapat beberapa tombol yang bisa digunakan untuk mengakses halaman-halaman yang terkoneksi di tombol tersebut. Di halaman ini *user* dapat melihat halaman doa harian, halaman doa sholat, halaman doa puasa dan halaman *about*.

b) Activity Diagram Doa Harian

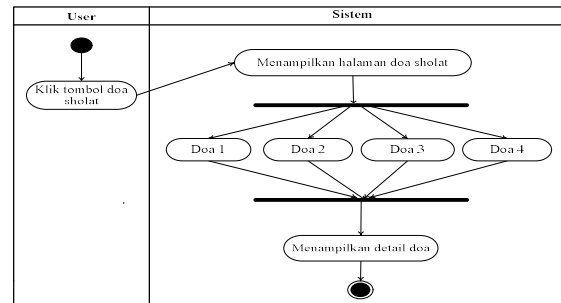
Berikut adalah *activity diagram* halaman doa harian. Di halaman ini terdapat beberapa tombol yang bisa digunakan untuk mengakses detail halaman dari *list* tombol doa harian yang telah tampil di halaman doa harian.



Gambar 6. Activity diagram doa harian

1) Activity Diagram Doa Sholat

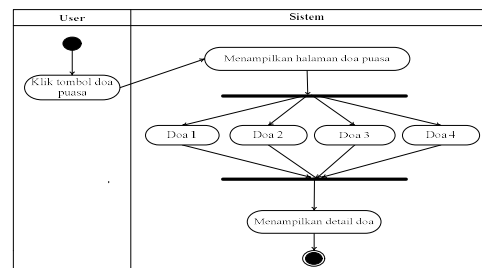
Berikut adalah *activity diagram* halaman doa sholat. Di halaman ini terdapat beberapa tombol yang bisa digunakan untuk mengakses detail halaman dari *list* tombol doa sholat yang telah tampil di halaman doa sholat.



Gambar 7. Activity diagram doa sholat

a) Activity Diagram halaman Doa Puasa

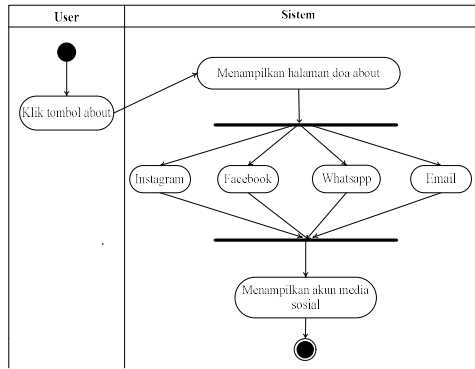
Berikut adalah *activity diagram* halaman doa puasa. Di halaman ini terdapat beberapa tombol yang bisa digunakan untuk mengakses detail halaman dari *list* tombol doa puasa yang telah tampil di halaman doa puasa.



Gambar 8. Activity diagram doa puasa

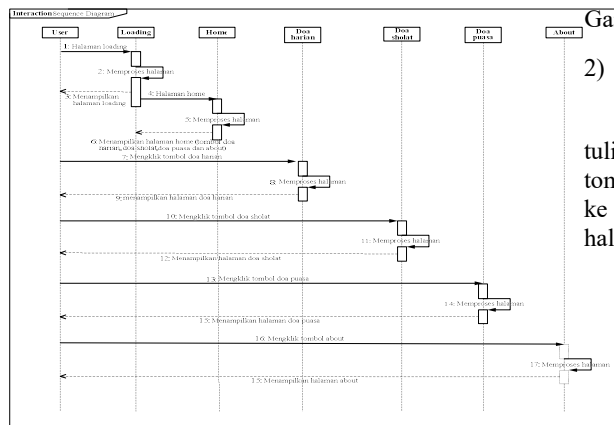
c) Activity Diagram Halaman About

Berikut adalah *activity diagram* halaman *about*. Di halaman ini terdapat beberapa tombol yaitu tombol *facebook*, *Instagram*, *whatsapp* dan *email*. Tombol-tombol tersebut bisa digunakan untuk mengakses akun *developer* aplikasi. Pada halaman ini terdapat informasi riwayat hidup tentang pembuat aplikasi doa Islami. Serta alamat lengkap pembuat aplikasi.



Gambar 9. Activity diagram pop up exit

d) Sequence Diagram User



Gambar 10. Sequence diagram user

Gambar di atas menjelaskan bahwa user bisa mengakses halaman *loading* yang pertama kali aplikasi di jalankan, setelah halaman *loading* berakhir maka akan otomatis di arahkan ke halaman *home*. Di halaman ini *user* dapat melihat tombol doa harian, doa puasa doa sholat dan tombol *about*. Di masing-masing tombol tersebut dapat di akses dan berjalan sebagaimana mestinya.

e) Storyboard

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan berupa *storyboard*. Perancangan yang telah di lakukan oleh penulis mendapatkan hasil sebagai berikut.

1) Desain halaman tampilan *loading*

Pada halaman *loading*, terdapat tulisan selamat datang di doa islami, logo. Halaman ini tampil ketika pertama kali aplikasi di buka.



Gambar 11. Desain halaman tampilan *loading*

2) Desain halaman tampilan utama

Pada halaman tampilan utama, terdapat tulisan selamat datang di doa islami, logo dan tombol *getting started* yang berfungsi untuk masuk ke halaman menu. Halaman ini tampil ketika halaman *loading* sudah tampil.



Gambar 12. Desain halaman tampilan utama

3) Desain halaman menu *home*

Pada tampilan menu *home* terdapat tulisan kumpulan doa islami dan terdapat 5 tombol yaitu tombol doa harian untuk menampilkan kumpulan doa-doa harian, tombol doa sholat untuk menampilkan doa-doa sholat, tombol doa puasa berfungsi untuk menampilkan kumpulan doa puasa, tombol menu *about* berfungsi untuk

menampilkan info aplikasi dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 13. Desain halaman menu *home*

4) Desain halaman tampilan daftar doa harian

Pada tampilan menu doa harian terdapat 7 tombol doa-doa harian yaitu tombol doa sebelum makan, doa sesudah belajar, doa sebelum tidur, doa tertimpa musibah, doa menghadapi ujian, doa bercermin, doa mengilangkan amarah dan tombol *back* untuk kembali ke halaman *home*.



Gambar 13. Desain halaman tampilan daftar doa harian

5) Desain halaman daftar doa puasa

Pada tampilan menu doa harian terdapat 7 tombol doa-doa harian yaitu tombol Doa buka puasa, doa malam lailatul qadar, niat puasa ramadhan, niat puasa senin kamis, niat puasa sunnah rajab, doa buka puasa senin kamis, niat puasa daud dan tombol *back* untuk kembali ke halaman *home*.



Gambar 14. Daftar tampilan daftar doa sholat

6) Tampilan detail doa

Pada tampilan ini terdapat gambar yang berkaitan dengan doa, tulisan arab dan latin serta arti dari doa. Terdapat juga tombol *pause* untuk mengentikan suara doa, tombol *play* untuk memutar suara doa dan tombol *stop* untuk doa. Adapun tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu *home* dan tombol *back* kembali ke tampilan menu.



Gambar 15. Desain tampilan detail doa

7) Desain tampilan menu about aplikasi

Pada tampilan menu *about* berisi info pembuat aplikasi, kemudian terdapat tombol sosial media pembuat aplikasi, alamat pembuat aplikasi dan biodata pembuat aplikasi.



Gambar 16. Desain tampilan menu *about* aplikasi

8) Desain tampilan menu keluar

Pada tampilan menu keluar menampilkan tombol pilihan ya dan tidak yang jika ingin memilih keluar atau tidak dari aplikasi. Untuk lebih jelasnya bisa di lihat pada gambar 15



Gambar 17. Desain tampilan menu keluar

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software Macromedia flash 8, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software Macromedia flash 8 di sekolah dasar SD Swasta Yayasan Pendidikan Islam di Kabupaten Aceh Tengah. dari Hasil praktik guru dan siswa menggunakan macromedia flash 8 dikembangkan pada kepraktisan. multimedia pembelajaran interaktif,

guru pada kategori sangat praktis di gunakan untuk mempermudah dalam pembelajaran.

Untuk siswa kategori sangat praktis dan mempermudah dalam menyerap materi pelajaran mencapai tingkat praktik maupun teori seperti contoh penghafalan doa-doa pendek tentu sangat membantu mempermudah untuk menghafal. Sehingga pembelajaran multimedia interaktif dengan software macro media flash 8 Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sangat efektif, sehingga membuktikan bahwa multimedia dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar. Dari siswa. Bagi peneliti lain, peluang yang lebih baik adalah mengembangkan multimedia interaktif dengan materi berbeda untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Krismolita, Beni Junedi, Mohamad Bayi Tabrani, Mira Marlina.2022.Penerapan model direct instruction berbasis multimedia presentasi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *Journal of Didactic Mathematics* 2022, 3(1), 9-16 Doi: 10.34007/jdm.v3i1.1164. Vol 3, No 1 (2022): April
- [2] De Budi Irwan Taofik, Aceng Ahmad Rodian Susila. 2022. Penggunaan Multimedia Presentasi pada Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik (Studi Kasus Pada Tema Ekosistem di Kelas 5 SDN 6 Cikondang. *caXra:Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 02, No. 01, 2022.
- [3] Nurul Alyaa Roza, Desyandri. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Macromedia Flash di Kelas IV Sekolah Dasar. *Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022.*
- [4] Nung Nurhasanah. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Mahasiswa*. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* E-ISSN: 2746-7767 Volume 2, Nomor 3, Agustus 2021, Hal (148-153).
- [5] Winda Fitriani1, Suwarjo, Muhammad Nur Wangid. 2021. *Berpikir Kritis dan*

- Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* e-ISSN: 2615-840X p-ISSN: 2338-4379
- [6] Dandi Sunardi , Eka Sahputra , Agung Kharisma Hidayah. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA MUHAMMADIYAH 4 KOTA BENGKULU. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*. ISSN : 2797-3158 | E-ISSN : 2776-2858. Volume: 1; Nomor: 1, Tahun: 2021; halaman: 29-34
- [7] Nur Latifah, Zulela Ms , Fahrurrozi. 2021. Analisis Kebutuhan Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Berbasis Multimedia.
- [8] DOI
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1106>.
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147. *Jurnal Basicedu* Vol 5 No 4 Tahun 2021
- [9] Nukke Deliany, Asep Hidayat, Yeti Nurhayati. 2019. Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUCARE Vol. 17, No. 2, Des. 2019*
- [10] Apriliah, Subekti ,Haryati. 2019. Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pt. Chiyoda Integre Indonesia Karawang. *Jurnal Interkom*. 14(2). 34-42.
- [11] Imaduddin, A dan Permana, S. 2018. *Menjadi Android Develover Expert*. PT. Presentologics. Bandung.
- [12] Khulsum, U, Hudiyono, Y dan Sulistyowati, E, D. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 1(1). 1-12.
- [13] Prasti, D dan Kasma, Safwan. 2019. Perancangan Aplikasi Jadwal Mahasiswa Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah d'Computer*. Vol. 9. 39-45.
- [14] Irvan Azhari, Riki Andri Yusda, Rohminatin. 2021. Implementasi E-Learning Pada Mata Pelajaran Jurusan IPA Menerapkan Pengembangan Waterfall. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)* Volume 4, No 1, Juni 2022 Page: 39-49