

# PENGENALAN ILMUWAN MUSLIM DENGAN MENGGUNAKAN METODE KOMIK BERBASIS MOBILE

Khurin Rahmadini<sup>1</sup>, Dihin Muriyatmoko<sup>2</sup>, Aziz Mustofa<sup>3</sup>

Universitas Darussalam Gontor

<sup>1</sup> khurinrahmadini@mhs.unida.gontor.ac.id

<sup>2</sup> dihin@unida.gontor.ac.id

<sup>3</sup> aziz@unida.gontor.ac.id

## ABSTRAK

Ilmuwan merupakan bagian dari sejarah dan peradaban. Mengenang sejarah dapat menumbuhkan jiwa kritis dan sosial dalam diri anak. Dalam penelitian ini, peneliti menuliskan mengenai “Pengenalan Ilmuwan Muslim Dengan Menggunakan Metode Komik Berbasis Mobile”. penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode komik berbasis android untuk pengenalan ilmuwan muslim. Yang mana Model penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Waterfall* meliputi *requirement*, *design*, *implementation*, *testing* dan *maintenance*

**Kata Kunci** : android, komik, waterfall

## ABSTRACT

*Scientists are part of history and civilization. Remembering history can foster a critical and social spirit in children. In this study, the researcher wrote about "Introduction to Muslim Scientists Using the Mobile-Based Comic Method". This study aims to apply the Android-based comic method for the introduction of Muslim scientists. The research model used in the research is Waterfall which includes requirements, design, implementation, testing and maintenance*

**Keywords** : android, comik, waterfall

## PENDAHULUAN

Kemajuan perkembangan zaman kian lama kian pesat, dan kita sebagai manusia tidak dapat menafikan bahwa kemajuan zaman serta semakin canggihnya teknologi tidak selalu membawa dampak positif bagi kehidupan manusia. Banyak hal yang luntur dari peradaban masa kini salah satunya, yang mana ketika urusan itu semakin mudah, maka muncul “kesepian” dan keterasingan baru yaitu lunturnya rasa solidaritas, kebersamaan, dan silaturahmi. Namun di samping itu, teknologi juga membawa dampak positif yang sangat tinggi terlebih untuk pelajar. Salah satunya dengan adanya *smartphone*, menurut Mardhi (2015) *smartphone* dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Dengan *smartphone*, siswa dapat mengakses berbagai macam aplikasi atau berita-berita yang dapat menunjang pengetahuan mereka dengan mudah.

Dalam penelitian ini diperkenalkan penggunaan *mobile learning* atau pembelajaran melalui *smartphone* dengan menggunakan media komik berbasis android, Shadely (1990:54) mengartikan media komik sebagai berikut: Komik berbentuk rangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Gambar-gambar itu dilengkapi balon-balon ucapan (*speech balloons*) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan. Dalam survei penelitian pembuatan skripsi yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada anak-anak SMP bahwa 46 dari 58 responden menyukai membaca komik, Penelitian tentang media komik pernah dilakukan oleh Wardani (2012), salah seorang mahasiswa jurusan Sosiologi di Universitas Negeri Semarang. Penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) penggunaan media komik dalam pembelajaran sosiologi pada pokok bahasan masyarakat multikultural ini, menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik yang terlihat dari aktifnya siswa dikelas.

Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22), dinyatakan: 1. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya; 2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak; 3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain; 4. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Dan alasan dipilihnya media komik pada penelitian ini yakni merujuk pada pendapat Hermawati (2015), komik digital itu ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel. Dikatakan ramah lingkungan karena komik digital tidak menggunakan kertas sebagai media penyampaiannya sehingga kita dapat menghemat penggunaan kertas. Komik digital dikatakan hemat biaya karena tidak perlu dicetak, dijilid, digandakan dalam bentuk buku. Komik digital juga dikatakan fleksibel karena dapat diakses dengan mudah kapanpun dan di manapun.

## METODE

Pada penelitian ini, peneliti membutuhkan rancangan untuk melakukan penelitian dan disini peneliti menggunakan penelitian dengan metode *waterfall*. Metode *waterfall* memiliki lima tahapan, yaitu:

### **1. Analisa Kebutuhan (*Requirements*)**

Tahap ini merupakan analisa untuk kebutuhan sistem. Tahap ini merupakan tahap untuk analisis kebutuhan sistem dengan mengumpulkan data-data serta informasi yang dibutuhkan sistem.

## ***Artikel Luaran Penelitian***

Pada tahap ini akan menghasilkan dokumen serta data yang berkaitan dengan kebutuhan pembuatan sistem. Data serta informasi yang dibutuhkan pada sistem ini adalah data-data serta informasi mengenai ilmuwan muslim dan aplikasi android. Dokumen dan data pada penelitian ini didapatkan melalui *study literature* pada buku, jurnal, dan *website*.

### **2. Proses *design***

ini akan memberikan gambaran tentang syarat kebutuhan untuk merancang sistem aplikasi. Tahapan ini dilakukan sebelum mengerjakan *codingan* aplikasi. Proses *design* yang pertama yaitu membuat *design flowchart* lalu dilanjutkan dengan *design mock up* dan pembuatan komik digital pengenalan ilmuwan muslim. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan komik adalah canva.

### **3. Pengcodangan (*Implementation*)**

Pada tahap ini dilakukan pengcodangan atau pemograman dari *design* sistem yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. *Software* yang digunakan untuk pengcodangan adalah Android Studio 4.0

### **4. Pengujian (*Verification*)**

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada aplikasi, apakah aplikasi telah sesuai dengan yang dirancang sebelumnya atau masih ada kekurangan dan perbaikan. Mengidentifikasi masalah apabila terjadi kesalahan atau eror pada aplikasi. Aplikasi ini akan diujikan kepada Ahli Materi (Dosen Program Studi Teknik Informatika) dan Ahli Media Pembelajaran (Dosen Fakultas Tarbiyah).

### **5. Pemeliharaan (*Maintenance*)**

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada pengembangan sistem ini. Aplikasi yang telah jadi akan dilakukan pemeliharaan. Dalam tahap ini dilakukan perbaikan-perbaikan pada kesalahan yang belum diidentifikasi pada tahap-tahap sebelumnya

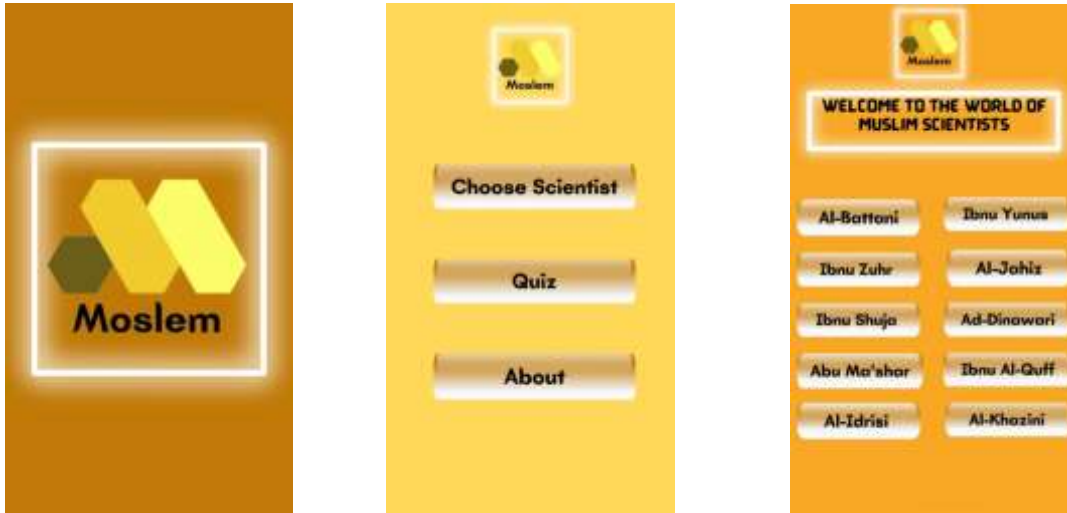
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Perancangan**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kode perancangan sistem seperti yang sudah dijelaskan dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

### 1. Halaman *Splash Screen*

Dalam pengembangan aplikasi *android*, *splash screen* digunakan untuk menampilkan sebuah pesan text maupun gambar saat pengguna (*user*) pertama kali membuka aplikasi Moslem. Berikut ini adalah tampilan halaman *splash screen* pada Gambar 1.



Gambar 1 *Splash Screen*    Gambar 2 Halaman Utama    Gambar 3 Halaman Pilih Ilmuwan

### 2. Halaman Utama dan Tombol Menu

Halaman utama adalah halaman setelah *Splash Screen* yang mana menyediakan beberapa tombol menu untuk aplikasi Moslem. Pada halaman ini terdapat 3 tombol yaitu tombol Choose scientist, Quiz dan About. Berikut ini adalah tampilan halaman *splash screen* pada Gambar 2.

### 3. Halaman *Choose Scientist*

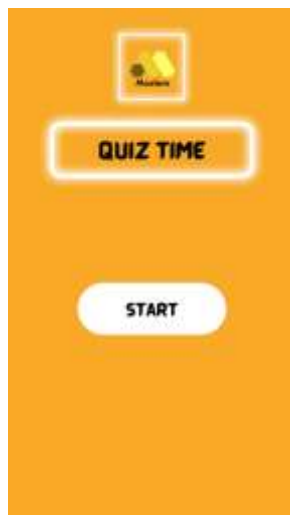
Halaman Mengenal *Choose Scientist* berisi beberapa tombol-tombol menu nama-nama ilmuwan yang dapat dipelajari di aplikasi Moslem. Berikut tampilan halaman *Choose Scientist* pada Gambar 3.

### 4. Halaman Komik Ilmuwan

Halaman Komik berisi cerita-cerita komik mengenai Ilmuwan Muslim yang dapat di baca oleh user. Berikut tampilan halaman Komik Ilmuwan pada Gambar 4.



Gambar 4 Halaman Komik



Gambar 5 Halaman Quiz



Gambar 6 Quiz

### **5. Halaman *Menu Quiz***

Halaman Menu Quiz berisi quiz-quiz mengenai Ilmuwan Muslim disetiap quiz akan diberi nilai sejumlah 10 poin. Berikut tampilan halaman Quiz pada Gambar 5.

### **6. Halaman *Start Quiz***

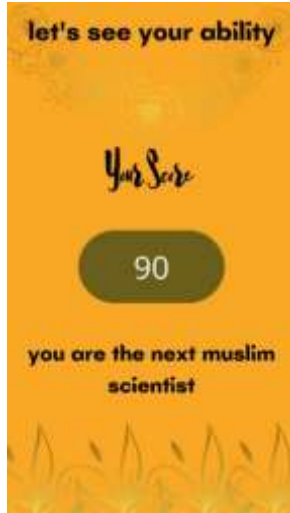
Halaman Start Quiz berisi pertanyaan-pertanyaan guna menguji pemahaman user dari materi-materi yang telah disajikan. Berikut halaman Start Quiz pada Gambar 6

### **7. Halaman *Score***

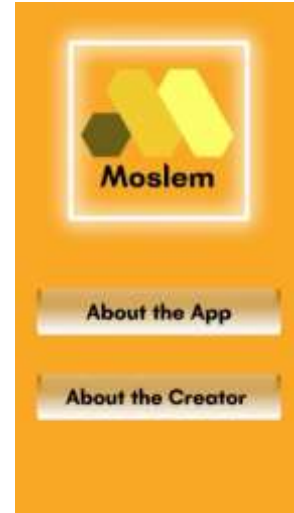
Halaman Score berisi hasil nilai pencapaian user setelah mengisi kuis-kuis yang disediakan. Apabila user berhasil menjawab dengan benar maka akan mendapatkan nilai sempurna yaitu angka 100. Berikut tampilan halaman kuis pada Gambar 7.

### **8. Halaman *About***

Halaman About berisi tentang penjelasan mengenai fungsi dan manfaat aplikasi Moslem dan juga mengenai penulis. Berikut tampilan halaman Tentang Aplikasi pada Gambar 8.



Gambar 7 Score



Gambar 8 About

## KESIMPULAN

Aplikasi Moslem berisi pembelajaran mengenai pengenalan ilmuwan muslim dengan bentuk komik menggunakan metode waterfall. Dalam penelitian ini, belum sepenuhnya tuntas karena aplikasi belum sepenuhnya sempurna dan untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini agar materi dan komik dalam penelitian ini lebih baik lagi dan menjadi lebih menarik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada orang tua, dosen dan juga teman-teman yang sudah banyak memotivasi saya dalam penulisan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 125–29
- Hermawan. "Copyright@2018 by Kopertis Wilayah X 57." *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA Research of Science and Informatic* V4.I1, no. ISSN : 2502-096X P-ISSN :2459-9549 (n.d.): (54-67).
- Kesuma, M. E. K., Kesuma, G. C., & Saputra, D. (2021). Rancangan Media Pembelajaran Kosakata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android. *Sienna*, 2(1), 32-42.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial

***Artikel Luaran Penelitian***

budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).

Permenag RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab (Jakarta: Kemenag, 2013),” n.d.

Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala pembelajaran daring selama pandemic covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 286-291).