

Animasi Interaktif Hadits Arba'in Untuk Siswa Sekolah Dasar Islam Salman Alfarisi Bekasi

Syamsul Rizal¹, Anna Mukhayaroh²

¹ Manajemen Informatika/AMIK BSI Bekasi
e-mail: cijjal85@gmail.com

² Sistem Informasi/STMIK Nusa Mandiri Jakarta
e-mail: anna.auh@nusamandiri.ac.id

Cara Sitasi: Rizal, S., & Mukhayaroh, A. (2018). Animasi Interaktif Hadits Arba'in Untuk Siswa Sekolah Dasar Islam Salman Alfarisi Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer*, IV(2), 31-38. doi:10.31294/jtk.v4i2.3501

Abstract - *Learning the science of religion for children at an early age is very important as a foundation for the survival of children. In the future the child can by itself sort out where good and bad things in life. In this era of globalization and technological advances, the media to learn to use the book has received less attention from children Because it tends to be boring. Children will be more interested in learning with audio visual media, or with moving pictures and included sound. In this research, the authors take the writing material about the interactive audio visual animation of the data taken from the observation, interview and literature study. The author makes an interactive application to help students of Islamic Elementary School Salman Alfarisi in the process of memorizing Hadith 'Arbain. In the process of displaying in the form of audio visuals the author seeks to make as interactive as possible in order to stimulate and motivate students to memorize the hadith 'Arbain.*

Keywords: *interactive Animation, Audio Visual, Hadits Arba'in*

PENDAHULUAN

Di Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam, telah banyak berdiri sekolah-sekolah yang berlandaskan agama Islam mulai dari SD, SMP dan SMA yang dimana salah satu kurikulum pendidikannya yaitu program hafalan. Selain hafalan Al-quran, juga ada program hafalan hadits, salah satu contohnya program hafalan hadits di Sekolah Dasar Islam Salman Alfarisi Bekasi yang akan penulis.

Arbain Nawawi atau Al Arbain An Nawawiyah merupakan kitab yang memuat empat puluh dua hadits pilihan yang disusun oleh Imam Nawawi. Kitab ini bersama dengan kitab Riyadhus shalihin dianggap sebagai karya Imam Nawawi yang paling terkenal dan diterima umat muslim diseluruh dunia. Kitab ini menjadi favorit dikalangan santri untuk memulai menghafal hadits-hadits Nabi sebelum beralih ke kitab-kitab yang lebih besar.

Media audio visual ini diperlukan untuk menunjang kemajuan dan perkembangan pendidikan agar dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, dan mengurangi kejenuhan siswa dalam proses belajar sehingga belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut penulis disini merancang aplikasi audio visual berbentuk animasi interaktif yang akan membantu para siswa dalam proses menghafal hadits sesuai dengan

program yang ada di sekolah. Dimana animasi ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh siswa Sekolah Dasar Islam Salman Alfarisi Bekasi untuk membantu mereka dalam proses menghafal hadits-hadits tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Menurut (Pressman, 2015) model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame, satu frameterdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan secara bergantian dalam waktu tertentu maka akan terlihat bergerak (Munir, 2014) Sedangkan (Vaughan, 2006) menyatakan bahwa

animasi adalah membuat presentasi statis menjadi hidup. Menurut (Gold, 2004) pengembangan game dimulai semenjak tahun 1950, dimana saat itu game bukan sebagai media hiburan, melainkan sebuah senjata penting dalam dunia militer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini penulis merancang media pembelajaran animasi interaktif yang dimulai dari tampilan awal, menu utama yang berisi Hadits Arba'in, Profil Imam Nawawi, Kuis, profil penulis dan keluar.

A. Perancangan Perangkat Lunak

Pada bagian ini akan dibahas mengenai perancangan perangkat lunak yang meliputi rancangan *storyboard* dan rancangan antarmuka (*interface*).

1. Rancangan Storyboard

Berikut adalah rancangan storyboard yang terdapat didalam aplikasi animasi Hadits Arba'in.

Visual	Sketsa	Audio
Dalam frame ini hanya terdapat 2 item yaitu ucapan pembuka dan gambar animasi.		

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 1. Storyboard Menu intro

Visual	Sketsa	Audio
Dalam frame ini terdapat gambar animasi dan tombol navigasi next.		

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 2. Storyboard Menu masuk

Visual	Sketsa	Audio
Dalam frame ini terdapat: Gambar animasi, judul frame, Hadits-hadits, Imam Nawawi, Kuis islami, Profil, keluar		

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 3. Storyboard Menu utama

Storyboards adalah sekumpulan sketsa yang menggambarkan urutan kejadian (Pardew, 2005).

Visual	Sketsa	Audio
Dalam frame ini terdapat: Judul frame, hadits 35, hadits 36, hadits 37, hadits 38, hadits 39, hadits 40, hadits 41, dan hadits 42, serta tombol navigasi keluar		

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 4. Storyboard menu pilihan hadits-hadits

Visual	Sketsa	Audio
Dalam frame ini terdapat isi dari hadits 35, gambar animasi, serta tombol keluar		

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 5. Storyboard isi hadits

Visual	Sketsa	Audio
Dalam frame ini terdapat: Biografi Imam Nawawi, Back, Next, Isi, tombol back, next, dan exit.		

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 6. Storyboard Profil Imam Nawawi

Visual	Sketsa	Audio
Dalam frame ini adalah menu dimana pengguna animasi harus menginput namanya sebelum masuk kedalam kuis. Di frame ini ada input text, tombol next dan tombol keluar		

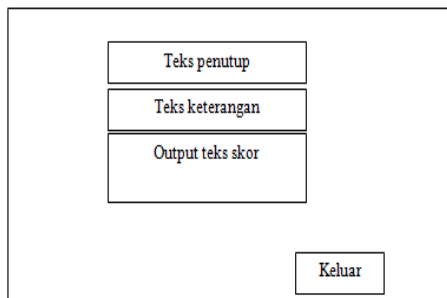
Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 7. Storyboard Masuk Kuis

Visual	Sketsa		Audio
Dalam frame ini berisi pertanyaan dan jawaban Kuis interaktif.	Nama usst	Keterangan jawaban	skor
	pertanyaan		
	Pilihan jawaban		
			Next

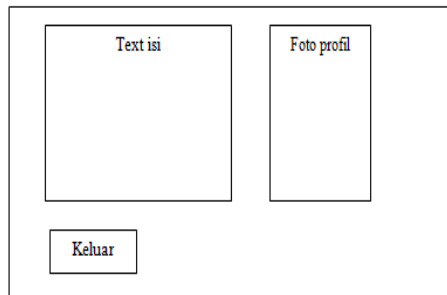
Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 9. Storyboard Soal Kuis



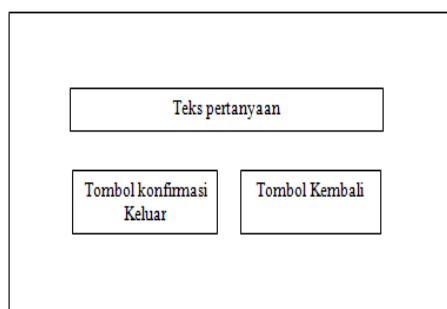
Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 10. Storyboard Akhir Kuis



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 11. Storyboard Profil Penulis



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 12. Storyboard Profil Penulis

2. Implementasi

Berikut hasil implementasi pada aplikasi animasi interaktif Hadits Arba'in.

1. Tampilan Intro 1

Tampilan intro 1 berisi animasi salam pembuka dan gambar animasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 13. Tampilan intro

2. Tampilan Intro 2

Adapun tampilan dari intro 2 ini berisi animasi teks pembuka dan gambar animasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 14. Tampilan intro

3. Tampilan Masuk Animasi

Pada tampilan ini berisi gambar animasi dan tombol navigasi untuk melanjutkan menggunakan aplikasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 15. Tampilan intro

4. Tampilan Menu Utama

Pada Tampilan menu utama ini berisi 4 tombol navigasi pilihan yaitu tombol Hadits Arba'in, Imam Nawawi, Kuis Islami, dan Profil Animator. Dan 1 tombol navigasi keluar.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 16. Tampilan Menu Utama

5. Tampilan Menu Pilihan Hadits

Pada tampilan menu pilihan hadits ini terdapat 8 tombol navigasi pilihan hadits, dan 1 tombol navigasi keluar. *User* dapat memilih hadits mana yang akan dibuka sesuai dengan tombol yang dipilih.

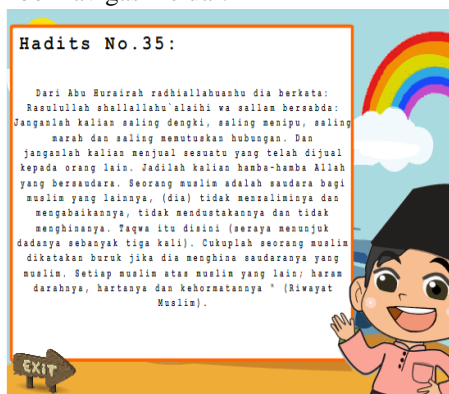


Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 17. Tampilan Menu Pilihan Hadits

6. Tampilan Hadits

Pada tampilan hadits berisi teks hadits yang dipilih dan 1 tombol navigasi keluar.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 18. Tampilan Hadits

7. Tampilan Biografi Imam Nawawi

Pada tampilan Biografi Imam Nawawi berisi riwayat singkat Imam Nawawi sebagai penulis hadits Arba'in. juga terdapat 2 tombol navigasi untuk

lanjut dan kembali, dan terdapat 1 tombol navigasi keluar.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 19. Tampilan Menu Imam Nawawi

8. Tampilan Masuk Kuis Islami

Pada tampilan masuk kuis islami ini terdapat input textbox untuk memasukkan nama *user*, 1 tombol navigasi lanjut dan 1 tombol navigasi kembali.

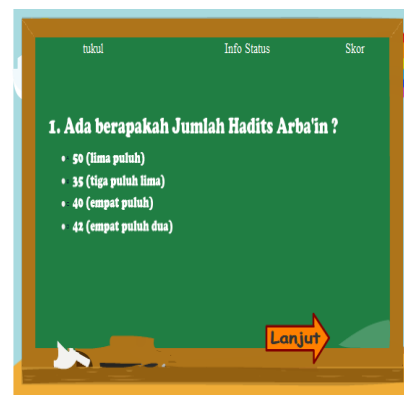


Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 20. Tampilan Masuk Kuis Islami

9. Tampilan Pertanyaan Kuis

Pada tampilan pertanyaan kuis berisi pertanyaan beserta pilihan jawabannya dan 1 tombol navigasi lanjut.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 21. Tampilan Pertanyaan Kuis Islami

10. Tampilan Akhir Kuis

Selain terdapat 1 tombol navigasi keluar, pada tampilan akhir kuis ini ada teks ucapan terima kasih

diikuti nama *user*, dan ditampilkan juga skor dari jawaban yang benar.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 22. Tampilan Akhir Kuis Islami

11. Tampilan Biografi Animator

Pada tampilan ini berisi biografi dari animator dengan fotonya, dan 1 tombol navigasi keluar.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 23. Tampilan Biografi Animator

12. Tampilan Keluar

Tampilan keluar ini merupakan tampilan konfirmasi dari tombol keluar. Jika user ingin melanjutkan untuk mengakhiri penggunaan aplikasi, maka user dipersilahkan untuk memilih tombol "iya" namun jika user ingin melanjutkan bermain dengan animasi interaktif ini, maka user membatalkan keluar dengan memilih tombol "tidak".



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 24. Tampilan Menu keluar

3.2 Pengujian Unit

A. Blackbox Testing

Metode uji coba *blackbox* memfokuskan kepada keperluan fungsional dari *software*. Karena itu, ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional software tersebut

1. Pengujian Terhadap Form Masuk

Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox Terhadap Halaman Masuk

Input/ event	Proses	Output /Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Lanjut"	on(press) { {stopAllSounds(); };gotoAndStop(_root.gotoAndStop(2));}	Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

2. Pengujian Terhadap Form Menu Utama

Tabel 2. Hasil Pengujian Blackbox Terhadap Halaman Menu Utama

Input/ event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Hadits Arba'in"	on(press) { {stopAllSound s();};gotoAndS top(_root.gotoAndStop(2));}	Menu pilihan Hadits-hadits	Sesuai
Tombol "Imam Nawawi"	on(press) { {stopAllSound s();};gotoAndS top(_root.gotoAndStop(4));}	Menu Biografi Imam Nawawi	Sesuai
Tombol "Kuis Islami"	on(press) { {stopAllSound s();};gotoAndS top(_root.gotoAndStop(3));}	Menu Masuk Kuis	Sesuai
Tombol "Profil Animator"	on(press) { {stopAllSound s();};gotoAndS top(_root.gotoAndStop(14));}	Menu Biografi Animator	Sesuai

Tombol “Keluar”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(15));}}	Menu Keluar	Sesuai
-----------------	---	-------------	--------

Tombol “Hadits 41”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(12));}}	Isi Hadits nomor 41	Sesuai
--------------------	---	---------------------	--------

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

3. Pengujian Terhadap Form Pilihan Hadits
Tabel 3. Hasil Pengujian Blackbox Terhadap Halaman Pilihan Hadits

Input/ event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
--------------	--------	---------------------	-----------------

Tombol “Hadits 35”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(6));}}	Isi Hadits nomor 35	Sesuai
--------------------	--	---------------------	--------

Tombol “Hadits 36”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(7));}}	Isi Hadits nomor 36	Sesuai
--------------------	--	---------------------	--------

Tombol “Hadits 37”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(8));}}	Isi Hadits nomor 37	Sesuai
--------------------	--	---------------------	--------

Tombol “Hadits 38”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(9));}}	Isi Hadits nomor 38	Sesuai
--------------------	--	---------------------	--------

Tombol “Hadits 39”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(10));}}	Isi Hadits nomor 39	Sesuai
--------------------	---	---------------------	--------

Tombol “Hadits 40”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(11));}}	Isi Hadits nomor 40	Sesuai
--------------------	---	---------------------	--------

Tombol “Hadits 42”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(13));}}	Isi Hadits nomor 42	Sesuai
--------------------	---	---------------------	--------

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

4. Pengujian Terhadap Form Masuk Kuis
Tabel 4. Hasil Pengujian Blackbox Terhadap Halaman Masuk Kuis

Input/ event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
--------------	--------	---------------------	-----------------

Tombol “Mulai”	on(release){ if(inputuser_txt.txt == ""){ username_txt.txt = "Masukkan Nama Anda"; }else{ username_txt.txt = inputuser_txt.txt; nextFrame(); } }	Frame Selanjutnya / soal pertama	Sesuai
----------------	--	----------------------------------	--------

Tombol “Exit”	on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(2));}}	Tampil Form Menu Utama	Sesuai
---------------	--	------------------------	--------

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

5. Pengujian Terhadap Form Pertanyaan Kuis
Tabel 5. Hasil Pengujian Blackbox Terhadap Halaman Pertanyaan Kuis

Input/vent	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Lanjut"	<pre> on(release){ if(s3.selectedData == "A"){ isiInfo = "Jawaban Benar (" + s3.selectedData + ")"; isiNilai = isiNilai + 1; nextFrame(); }else{ isiInfo = "Jawaban Salah"; isiNilai = isiNilai + 0; nextFrame(); } } </pre>	Soal Selanjutnya	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

6. Pengujian Terhadap Form Akhir Kuis

Tabel 6. Hasil Pengujian Blackbox Terhadap Halaman Akhir Kuis

Input/event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Exit"	<pre> on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(2));}} </pre>	Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

7. Pengujian Terhadap Form Menu Keluar

Tabel 7. Hasil Pengujian Blackbox Terhadap Halaman Menu Keluar

Input/event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Iya"	<pre> on (release) { fscommand("quit", true); } </pre>	Keluar Aplikasi Animasi Interaktif	Sesuai
Tombol "Tidak"	<pre> on(press) {{stopAllSounds();}{gotoAndStop(_root.gotoAndStop(2));}} </pre>	Kembali ke Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia diperlukan untuk menunjang kemajuan perkembangan pendidikan.
2. Aplikasi multimedia dapat mempermudah tenaga pengajar dalam menyampaikan materi kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran mengenai Hadits Arba'in ini dibuat dalam bentuk animasi interaktif yang dapat membantu siswa Sekolah Dasar Islam Salman Alfarisi dalam menghafal Hadits-Hadits Arba'in.

REFERENSI

- Gold, J. (2004). *Object Oriented Game Development*. Great Britain: Biddles Ltd, Gulidford And King's Lynn.
- Munir. (2014). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58). <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Pardew, L. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Boston: Thomson Course.
- Pressman, R. (2015). BOOK_Roger S. Pressman-Adi Nugroho_Rekayasa perangkat lunak_TOC.pdf. Yogyakarta: Andi.
- Vaughan, T. (2006). *Multimedia : Making It Work. Vojnosanitetski pregled. Military-medical and pharmaceutical review*. (Vol. 63).

PROFIL PENULIS

Syamsul Rizal telah menyelesaikan studi Diploma III pada AMIK BSI Bekasi program studi Manajemen Informatika.

Anna Mukhayaroh, M.Kom saat ini aktif mengajar pada program studi Sistem Informasi di STMIK Nusa Mandiri Jakarta.