

# Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi 25 Kisah Nabi dan Rasul untuk Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak

<sup>1</sup>Wahyuni Munir, <sup>2</sup>Humaerah Munir, <sup>3</sup>Nilam Permatasari Munir,  
<sup>4</sup>Fairus Suryani Munir

<sup>1</sup>Madrasah Aliyah DDI Taqwa Parepare, <sup>2</sup>Madrasah Aliyah Negeri 2 Parepare, <sup>3</sup>Pendidikan Matematika, FTIK IAIN Palopo, <sup>4</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Pohnomo, Gorontalo.

Email: [yoeni.munir@gmail.com](mailto:yoeni.munir@gmail.com), [rha.najwa@gmail.com](mailto:rha.najwa@gmail.com), [nilam\\_permatasari@iainpalopo.ac.id](mailto:nilam_permatasari@iainpalopo.ac.id), [fairussuryanimunir@gmail.com](mailto:fairussuryanimunir@gmail.com)

## Abstract

*Learning media is an important role in the learning process, especially during the learning period from home. Teachers try to maximize learning by utilizing various learning resources such as applications on the Playstore, namely 25 stories of prophets and apostles. The purpose of this research was to determine the increase in learning outcomes of moral aqidah through the application of 25 Stories of the Prophets and Apostles. This research was a class action research in odd semester 2020/2021 for class X MA DDI Taqwa Parepare as many as 17 students. The research instrument was a test of moral aqidah learning outcomes, observation sheets, and student responses. Analysis of the data used is descriptive average statistic. The result of this research is that students' activities when using learning media in the first cycle are in the active category and the second cycle is in the very active category. The learning outcomes of students' moral aqidah in the first cycle of 61.75 are in the good category, and the learning outcomes in the second cycle of 83.25 are in the very good category. Students responded positively to the learning media for the stories of 25 Prophets and Apostles.*

**Keywords:** Learning Media; 25 Histories Prophet Application ; Learning Outcome Moral Theology.

## Abstrak

*Media Pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, khususnya di masa belajar dari rumah. Guru berupaya memaksimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti aplikasi yang ada di playstore yaitu 25 kisah nabi dan rasul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akidah akhlak melalui aplikasi 25 Kisah Nabi dan Rasul. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas pada siswa kelas X semester ganjil 2020/2021 MA DDI Taqwa Parepare sebanyak 17 siswa. Instrumen penelitiannya adalah tes hasil belajar akidah akhlak, lembar observasi, dan respon peserta didik. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif rata-rata. Hasil dari penelitian ini adalah aktivitas siswa saat menggunakan media pembelajaran pada siklus I berada pada kategori aktif dan siklus II berada pada kategori sangat aktif. Hasil belajar akidah akhlak siswa di siklus I sebesar 61,75 berada dalam kategori baik, dan hasil belajar di siklus II sebesar 83,25 berada dalam kategori sangat baik. Siswa merespon positif media pembelajaran kisah 25 Nabi dan Rasul.*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Aplikasi 25 Kisah Para Nabi; Hasil Belajar Akidah Akhlak.

## Pendahuluan

Masa pandemic yang melanda Indonesia sejak bulan maret tahun 2020 mengubah proses pembelajaran tatap muka di sekolah menjadi pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menggunakan metode dalam jaringan.<sup>1</sup> Tuntutan penguasaan teknologi mutlak harus dikuasai oleh guru. Dimana hubungan dan interaksi pembelajaran dengan teknologi menjadi hal pokok.<sup>2</sup> Reformasi pembelajaran yang secara mendadak ini membuat guru mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran dari rumah.<sup>3</sup> Mulai dari tahap perencanaan pengajaran, pelaksanaan, evaluasi, hingga pemilihan media pembelajaran yang baik digunakan untuk pembelajaran jarak jauh agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Pembelajaran akidah akhlak adalah bagian dari Pendidikan agama islam yang lebih mengedepankan aspek afektif, baik nilai ketuhanan maupun kemanusiaan yang hendak ditanamkan dan ditumbuhkembangkan ke dalam peserta didik sehingga tidak hanya berkonsentrasi pada persoalan teoritis yang bersifat kognitif semata, tetapi sekaligus juga mampu mengubah pengetahuan akidah akhlak yang bersifat kognitif menjadi bermakna dan dapat diinternalisasikan serta diaplikasikan kedalam perilaku sehari-hari.<sup>4</sup> pembelajaran akidah akhlak yang sifatnya teoritis memerlukan media pembelajaran yang sifatnya visual dan interaktif agar hasil belajarnya meningkat.

Ada beberapa penelitian yang relevan telah mengkaji tentang media pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nur, dkk tentang pengaruh media pembelajaran digital animasi dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar Pendidikan agama Islam anak, hasil penelitiannya menunjukkan terdapat interaksi media pembelajaran digital dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar Pendidikan agama Islam anak.<sup>5</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Ketut dkk tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android memiliki pengaruh

---

<sup>1</sup> Yani Savitri, "Pembelajaran Masa Pandemi," *Fajar Pendidikan*, 2022.

<sup>2</sup> D Julianingsih et al., "Utilization of Gadget Technology as a Learning Media," *IAIC Transactions on ...*, 2021, <https://www.apikom-journal.id/index.php/itsdi/article/view/522>.

<sup>3</sup> Ridhatul Husna, Yenita Roza, and Maimunah Maimunah, "Identifikasi Kesulitan Guru Matematika Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2021): 428, doi:10.33394/jk.v7i2.3333.

<sup>4</sup> Dkk Abdurrohman, *Akidah Akhlak Siswa Kelas X MA* (jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia, 2014).

<sup>5</sup> Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 588, doi:10.31004/obsesi.v4i2.404.

sebesar 60,16% terhadap hasil belajar.<sup>6</sup> Senada dengan penelitian Rahmatullah tentang pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan siswa yang diajar dengan media film animasi dan yang tidak diajar dengan media animasi.<sup>7</sup> Dari penelitian yang relevan tersebut media pembelajaran memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa.

Observasi awal peneliti pada peserta didik kelas X MA DDi Taqwa yaitu dalam pembelajaran akidah akhlak jika disuguhkan bacaan kisah teladan Nabi dan Rasul peserta didik cenderung kurang dalam hal literasi sehingga menyebabkan hasil belajar rata-ratanya sebesar 60,50. Oleh karena itu peneliti ingin mengimplementasikan aplikasi di android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlaknya.

Dalam pencarian di playstore aplikasi-aplikasi yang mengembangkan kisah teladan nabi dan rasul ada lebih dari seratus. Peneliti memilih aplikasi 25 kisah nabi dan rasul karena aplikasi ini berisi kisah lengkap 25 nabi dan rasul full dengan video interaktif. Aplikasi ini memuat sejarah lengkap mengenai kisah dari 25 Nabi dan Rasul dilengkapi dengan video disajikan dengan Bahasa yang mudah dimengerti untuk anak-anak hingga dewasa. Ada 6 fitur yang ada di dalam aplikasi tersebut seperti kisah 25 Nabi, Kisah Rasul Allah Muhammad SAW, kisah sahabat, kisah tabiin, Wanita sholehah, koleksi video sahabat Nabi, dan koleksi video 25 Nabi dan Rasul.<sup>8</sup> Fiturnya yang lengkap dan mudah digunakan oleh user diharapkan mampu membuat peserta didik tertarik dalam belajar akidah akhlak sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

## Metode

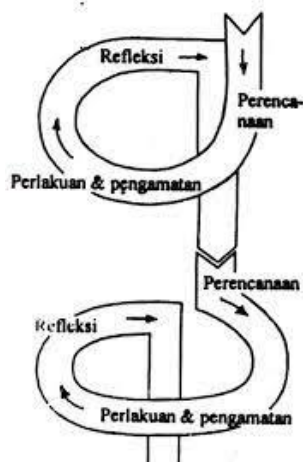
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Dilaksanakann di MA DDI Taqwa Parepare pada siswa Kelas X sebanyak 17 siswa pada semester ganjil 2020/2021. Alur tahapan Penelitian Tindakan Kelas yaitu: *pertama*, sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu peneliti harus merencanakan secara seksama jenis tindakan yang akan dilakukan yaitu implementasi media pembelajaran aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul, dan Menyusun perangkat pembelajaran RPP, *kedua*, setelah rencana disusun secara matang barulah Tindakan itu dilakukan, guru akan mengamati pembelajaran secara daring melalui google classroom, guru menginstruksikan peserta didik untuk mendownload aplikasi melalui playstore kemudian dipelajari, ketiga,

<sup>6</sup> Ketut Sepdyana Kartini and I Nyoman Tri Anindia Putra, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* 3, no. 2 (2020): 8–12, doi:10.33627/re.v3i2.417.

<sup>7</sup> Muhammad Rahmattullah, "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar," *Acamedia*, no. 1 (2011).

<sup>8</sup> Mochammad Ali Mulyana, "Kisah 25 Nabi Dan Rasul" (Play Store, 2020).

bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, peneliti mengamati proses pelaksanaan Tindakan dan akibat yang ditimbulkannya, keempat, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil belajar akidah akhlak. Alur kegiatan dapat dilihat pada gambar 1 (diadaptasi dari Kemmis dan Mc Taggart dalam Zainal dan Chotibuddin).<sup>9</sup>



Gambar. 1 Alur PTK

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar akidah akhlak materi kisah teladan Nabi, lembar observasi (Aspek yang diamati: sikap, motivasi, dan suasana belajar), dan angket respon terhadap media aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul (Aspek yang diukur: efektif, efisien, manfaat). Teknik Analisis Data dalam penelitian ini adalah data observasi aktivitas siswa dianalisis dengan deskriptif kualitatif dan data hasil belajar dan respon siswa dianalisis dengan analisis statistic deskriptif yaitu rata-rata, mean, median, standar deviasi. Kategorisasi Hasil Belajar pada Tabel.1<sup>10</sup>

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Akidah Akhlak

No	Interval	Keterangan
1	0 - 20	Sangat Rendah
2	21 - 40	Rendah
3	41 - 60	Cukup
4	61 - 80	Baik
5	81 - 100	Sangat Baik

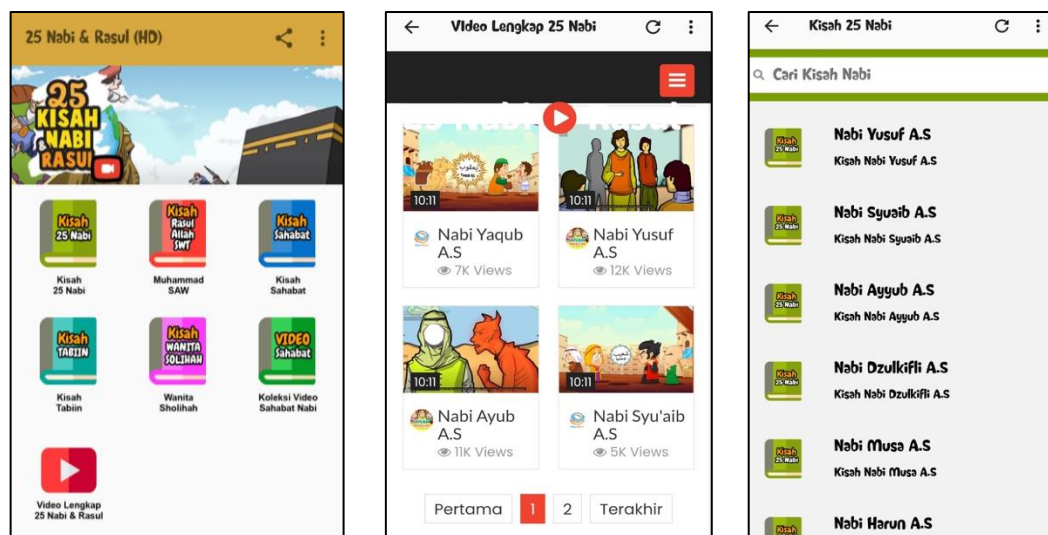
<sup>9</sup> Zainal Aqib dan M.Chotibuddin, *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

<sup>10</sup> Harun Rasyid dan Mansur, *Penilaian Hasil Belajar* (Bandung: CV Wacana Prima, 2008).

## Implementasi Tindakan Media Pembelajaran Kisah 25 Nabi dan Rasul

*Perencanaan Siklus I*, peneliti memilih aplikasi media pembelajaran kisah 25 Nabi dan Rasul untuk digunakan pada pembelajaran daring akidah akhlak pada materi kisah teladan Nabi Yusuf As. Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai adalah: 1) siswa dapat menghayati kisah Nabi Yusuf a.s; 2) Siswa dapat menganalisis Keteladanan Nabi Yusuf a.s; 3) Siswa dapat menyajikan synopsis kisah keteladanan Nabi Yusuf a.s; 4) Siswa dapat meneladani sifat mulia dari Nabi Yusuf a.s.

Aplikasi tersebut dapat diunduh pada play store dengan nama aplikasi 25 Nabi dan Rasul, *size* aplikasi 16,3 MB. Tampilan aplikasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Keterangan gambar

*Pelaksanaan Tindakan Siklus I*, Guru melaksanakan pengajaran daring akidah akhlak pada aplikasi whats app di grup Kelas X, guru menginstruksikan siswa mendownload aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul melalui play store melalui link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.newandromo.dev500606.app718581>, Pada kegiatan Mari menyimak, guru meminta siswa untuk menyimak ayal Al-Quran Qs. Yusuf 4-5 dan memberi pertanyaan yang relevan. Pada kegiatan ayo memahami materi inti: Guru meminta siswa untuk mengkaji keteladanan sifat nabi Yusuf a.s pada kisah-kisah yang ada pada aplikasi:

- Sabar dalam menghadapi perlakuan zalim
- Kokoh dan Tangguh dalam menghadapi godaan
- Cerdas jujur dan Amanah
- Pemaaf dan tidak pendendam
- Menyayangi keluarga

- Istiqamah dalam dakwah
- Patuh kepada orang tua.

Pada kegiatan ayo bercerita, guru meminta siswa menceritakan ulang dari kisah nabi Yusuf a.s. Setelah itu, pada kegiatan penutup guru memberikan pendalaman karakter.

Observasi, hasil dari observasi pembelajaran akidah akhlak dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Indikator	Siklus I
1	Sikap Siswa	a. Disiplin dalam kehadiran	76%
		b. Aktif berdiskusi dengan teman	53%
		c. Berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan	53%
2	Motivasi	a. Segera mendownload aplikasi 25 kisah Nabi dan Rasul	88%
		b. Berusaha mengajukan pertanyaan jika ada yang kurang dipahami pada kisah Nabi Yusuf a.s	61%
		c. Membantu memberikan penjelasan kepada teman yang belum mengerti	69%
3	Suasana Belajar	a. Interaksi guru dengan siswa	90%
		b. Interaksi siswa dengan siswa	67%
		c. Interaksi siswa dengan media pembelajaran	90%
Jumlah			71,8%

Sumber: Olahan Data

Refleksi Siklus I, pada aspek sikap siswa masih ada 4 orang siswa yang belum disiplin mengikuti pembelajaran, siswa hanya 9 orang yang aktif berdiskusi, sedangkan pada aspek motivasi masih ada 2 orang siswa yang belum mendownload aplikasi karena keterbatasan perangkat hp android yang digunakan. Pada aspek suasana belajar proses interaksi antara guru dan siswa sudah terjalin baik begitu halnya dengan interaksi siswa dengan media pembelajaran, yang masih kurang interaksi siswa dengan siswa. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, maka perlu adanya tindak lanjut di Siklus II.

*Perencanaan* Siklus II, guru menyusun bahan ajar yang dibutuhkan pada materi kisah teladan Nabi Luth a.s, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah 1) menghayati kisah Nabi Luth a.s; 2) mengamalkan sifat Nabi Luth; 3) menganalisis kisah teladan Nabi Luth a.s.; 4) menyajikan hasil analisis keteladanan dan contoh implementasi kehidupan sehari-hari.

*Pelaksanaan Tindakan* siklus II, di tahap Ayo mengamati gambar, guru meminta siswa mengamati gambar LGBT (lesbian, gay, biseksual, dan transgender) kemudian siswa diminta untuk memberikan beberapa komentar terkait gambar tersebut. Kemudian pada kegiatan Ayo Mendalami Kisah Teladan Nabi Luth a.s guru meminta siswa mengkaji melalui media aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul. Kemudian pada kegiatan Ayo Bercerita, siswa menceritakan kisah Nabi Luth a.s dan menyimpulkan pesan moral dari kisah tersebut. Di akhir pembelajaran kegiatan yang dilakukan adalah Ayo Mendalami Karakter seperti bertanggung jawab, sabar, tawakkal, tabah, dan peduli.

Observasi Siklus II, dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus II

No	Aspek	Indikator	Siklus II
1	Sikap Siswa	a. Disiplin dalam kehadiran	86%
		b. Aktif berdiskusi dengan teman	79%
		c. Berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan	79%
2	Motivasi	a. Segera mendownload aplikasi 25 kisah Nabi dan Rasul	100%
		b. Berusaha mengajukan pertanyaan jika ada yang kurang dipahami pada kisah Nabi Luth a.s	80%
		c. Membantu memberikan penjelasan kepada teman yang belum mengerti	83%
3	Suasana Belajar	a. Interaksi guru dengan siswa	95%
		b. Interaksi siswa dengan siswa	83%
		c. Interaksi siswa dengan media pembelajaran	95%
Jumlah			86,6%

Sumber: Olahan Data

Refleksi Siklus II, pada aspek sikap siswa sudah terlihat disiplin dan aktif diskusi serta mengajukan pertanyaan, pada aspek motivasi semua siswa sudah mendownload aplikasi di android mereka, pada aspek suasana belajar sudah terlihat interaksi yang baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajaran. Secara keseluruhan aktivitas di siklus II sebesar 86,6% berada pada kategori sangat aktif.

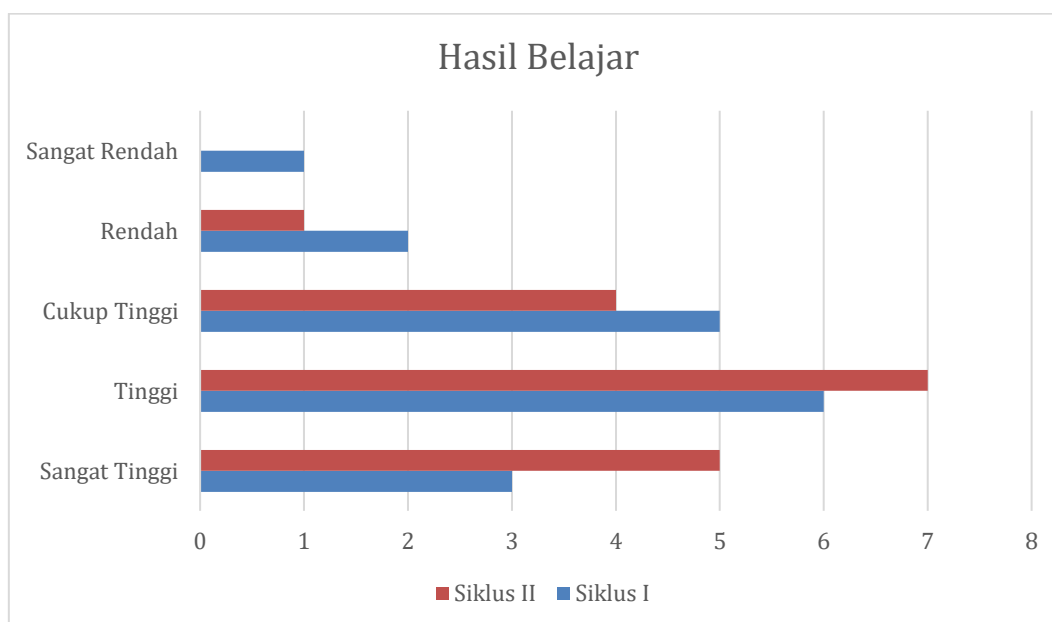
## Hasil Belajar Akidah Akhlak

Hasil belajar akidah akhlak diukur melalui instrument tes yang berbentuk soal uraian. Rekapitulasi hasil dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 dan Gambar 3.

Tabel 4. Kategori Hasil Belajar Akidah Akhlak

Data	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	61,75	83,25
Median	58,70	71,32
Skor Minimal	30	43
Skor Maksimal	92	100
Kategori	Tinggi	Sangat Tinggi

Sumber: Olahan Data

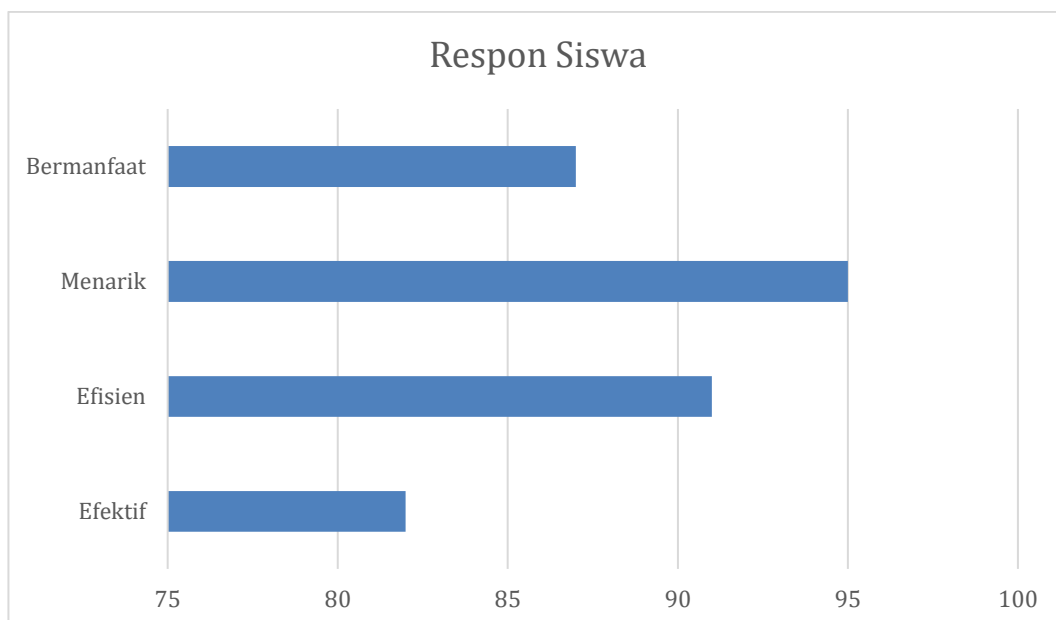


Gambar 2. Kategori Hasil Belajar Akidah Akhlak

Berdasarkan data hasil belajar akidah akhlak terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II peningkatannya sebesar 21,50%.

Respon siswa terhadap media pembelajaran diberikan angket ke siswa di akhir siklus II. Berikut data hasil respon siswa terhadap media aplikasi 25 kisah Nabi dan Rasul.





Gambar 3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul

Data respon peserta didik terhadap media pembelajaran dari semua indikator efektif, efisien, menarik, dan bermanfaat berada > 50 % yang menunjukkan bahwa respon siswa positif.

Dengan memperhatikan indikator keberhasilan penelitian Tindakan kelas ini: 1) Aktivitas siswa berada pada kategori sangat aktif; 2) Terjadi peningkatan hasil belajar akidah akhlak siswa; dan 3) respon siswa menunjukkan positif. Maka penelitian Tindakan kelas ini dicukupkan sampai 2 siklus.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan: (1) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui lembar observasi pada siklus I berada pada kategori aktif, di siklus II berada pada kategori sangat aktif. (2) Hasil belajar akidah akhlak melalui tes pada siklus I rata-ratanya sebesar 61,75 (tinggi), sedangkan pada siklus II rata-ratanya sebesar 83,25 (sangat tinggi). Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 21%. dan (3) respon siswa terhadap media pembelajaran aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul menunjukkan respon positif.

### Saran

Pembelajaran akidah akhlak akan lebih menarik perhatian siswa jika didukung dengan media pembelajaran yang baik. Pentingnya mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi sangat disenangi oleh siswa SMA yang merupakan generasi Z. Aplikasi pembelajaran sudah banyak

dikembangkan oleh para praktisi akademik hal ini akan sangat membantu guru mendukung proses pembelajarannya agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

### Daftar Pustaka

- Abdurrohim, Dkk. *Akidah Akhlak Siswa Kelas X MA*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014.
- Husna, Ridhatul, Yenita Roza, and Maimunah Maimunah. "Identifikasi Kesulitan Guru Matematika Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2021): 428. doi:10.33394/jk.v7i2.3333.
- Julianingsih, D, A G Prawiyogi, E Dolan, and ... "Utilization of Gadget Technology as a Learning Media." *IATIC Transactions on ...*, 2021. <https://www.aptikom-journal.id/index.php/itsdi/article/view/522>.
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I Nyoman Tri Anindia Putra. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* 3, no. 2 (2020): 8-12. doi:10.33627/re.v3i2.417.
- M.Chotibuddin, Zainal Aqib dan. *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Mansur, Harun Rasyid dan. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima, 2008.
- Mulyana, Mochammad Ali. "Kisah 25 Nabi Dan Rasul." Play Store, 2020.
- Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 588. doi:10.31004/obsesi.v4i2.404.
- Rahmattullah, Muhammad. "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar." *Acamedia*, no. 1 (2011).
- Yani Savitri. "Pembelajaran Masa Pandemi." *Fajar Pendidikan*, 2022.