

Pengembangan Media Cerita Islami Interaktif Berbasis Android Untuk Penguatan Karakter Pada Anak Paud

Arief Budiman^{1*}, Sarudin², Divi Handoko³

^{1,2,3} Fakultas Teknik dan Komputer, Teknik Informatika, Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

Email: ¹ariefdiman13@gmail.com, ²sarudin@unhar.ac.id, ³divihandoko@gmail.com

(*Email Corresponding Author: ariefdiman13@gmail.com)

Received: 7 Agustus 2026 | Revision: 3 September 2026 | Accepted: 10 September 2026

Abstrak

Pendidikan karakter pada anak usia dini (PAUD) merupakan aspek penting dalam membentuk akhlak dan kepribadian anak sejak masa golden age. Namun, media pembelajaran cerita Islami yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi masih terbatas sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media cerita Islami interaktif berbasis Android sebagai media pembelajaran untuk memperkuat karakter anak PAUD melalui kisah teladan para sahabat Nabi Muhammad SAW. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, dan penyempurnaan produk. Subjek penelitian terdiri atas 10 orang guru PAUD dan 58 anak berusia 4–6 tahun. Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli, pengamatan terhadap penggunaan media, respons pengguna, dan pengujian fungsional aplikasi menggunakan metode Black Box Testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah berhasil dikembangkan aplikasi Android yang memuat empat video animasi edukatif, yaitu kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan nilai shiddiq, Ali bin Abi Thalib dengan nilai amanah, Umar bin Khattab dengan nilai fathanah, serta Muadz bin Jabal dengan nilai tabligh. Hasil Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh 11 fitur utama aplikasi berfungsi sesuai dengan rancangan dan berstatus valid. Uji coba terbatas melibatkan 58 anak dengan pendampingan guru, sedangkan 10 guru terlibat dalam penggunaan dan penilaian media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif untuk mendukung pengenalan nilai-nilai karakter pada anak usia dini.

Kata Kunci: Android, Cerita Islami Interaktif, Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini, Researc and Development.

Abstract

Character education in early childhood education (ECE/PAUD) is an important aspect of shaping children's morals and personalities during the golden age of development. However, engaging, interactive, and developmentally appropriate Islamic storytelling media that integrates current technology remains limited. Therefore, innovative learning media are needed to increase children's learning interest while instilling positive character values. This study aims to develop an Android-based interactive Islamic storytelling media as a learning tool to strengthen character education among young children through exemplary stories of the companions of the Prophet Muhammad SAW. This study employed a Research and Development (R&D) method by adapting the Borg and Gall development model, which consisted of several stages, including needs analysis, planning, product development, expert validation, revision, limited trials, and product refinement. The research subjects consisted of 10 ECE teachers and 58 children aged 4–6 years. Data were collected through expert validation, observation of media use, user responses, and functional testing of the application using the Black Box Testing method. The results showed that an Android-based application was successfully developed containing four educational animated videos: the story of Abu Bakr Ash-Shiddiq emphasizing the value of shiddiq (truthfulness), Ali ibn Abi Talib emphasizing amanah (trustworthiness), Umar ibn Al-Khattab emphasizing fathanah (wisdom and intelligence), and Mu'adh ibn Jabal emphasizing tabligh (delivering or conveying messages). The results of Black Box Testing demonstrated that all 11 main features of the application functioned according to the design and were declared valid. The limited trial involved 58 children under teacher supervision, while 10 teachers participated in using and evaluating the media. These findings indicate that the developed media can serve as an alternative interactive learning medium to support the introduction and development of character values among young children.

Keywords: Android, Interactive Islamic Storytelling, Character Education, Early Childhood Education, Research and Development.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap paling krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian seseorang. Di usia ini, anak-anak berada dalam masa keemasan (golden age) di mana segala informasi dan kebiasaan yang ditanamkan akan sangat membekas dan membentuk dasar perilaku mereka di masa depan[1]. Salah satu aspek penting dalam pendidikan PAUD adalah pendidikan akhlak, yaitu bagaimana anak-anak belajar membedakan mana yang benar dan salah, sopan dan tidak sopan, serta membentuk sikap jujur, hormat, dan bertanggung jawab[2].

Di era digital seperti saat ini, anak-anak tidak bisa dipisahkan dari teknologi, khususnya gawai (gadget)[3]. Sayangnya, tidak semua konten digital yang tersedia ramah anak atau sesuai dengan nilai-nilai moral dan agama. Banyak anak mengakses tontonan atau permainan yang justru mengabaikan nilai-nilai edukatif, bahkan bisa berdampak negatif terhadap perkembangan emosional dan sosial mereka. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dan orang tua untuk menyediakan media belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral dan spiritual[4].

Salah satu cara yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai akhlak kepada anak-anak adalah melalui cerita Islami, terutama kisah-kisah teladan para sahabat Nabi Muhammad SAW. Para sahabat adalah figur nyata yang menunjukkan

bagaimana akhlak mulia dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kisah-kisah ini sering kali hanya disampaikan secara verbal atau melalui buku yang belum tentu menarik bagi anak usia dini[5].

Android berperan sebagai platform utama dalam pengembangan dan implementasi media cerita Islami interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini[3][6]. Pemilihan Android didasarkan pada pertimbangan kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, serta kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini (PAUD)[7].

Dalam proses penyelesaian penelitian, Android digunakan sebagai media penyampaian konten pembelajaran akhlak yang mengintegrasikan cerita Islami, visual, audio, dan interaksi sederhana dalam satu aplikasi[8][9]. Melalui platform Android, nilai-nilai akhlak yang terdapat dalam kisah teladan para sahabat Nabi Muhammad SAW dapat disajikan secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh anak PAUD.

Berdasarkan penelitian terdahulu, pemanfaatan media digital dan storytelling telah banyak dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran bagi anak usia dini. Penelitian mengenai pengembangan media cerita digital berbasis Android menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini [10]. Penelitian lain juga mengembangkan buku cerita digital legenda batu menangis dan game interaktif berbasis Android untuk menanamkan nilai moral pada anak usia 4–6 tahun [11]. Selain itu, pengembangan media audiovisual yang bermuatan pendidikan karakter menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media audiovisual dapat menjadi alternatif dalam mendukung pembelajaran anak usia dini [12]. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan dalam mengintegrasikan kisah keteladanan sahabat Nabi Muhammad SAW dengan media cerita Islami interaktif berbasis Android yang secara khusus diarahkan untuk mengenalkan nilai karakter shiddiq, amanah, fathanah, dan tabligh kepada anak PAUD.

Kesenjangan dalam penelitian ini terletak pada masih terbatasnya media pembelajaran Islami berbasis Android yang menggabungkan unsur cerita keteladanan sahabat Nabi, video animasi edukatif, serta interaksi sederhana yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada cerita digital, permainan edukatif, atau media audiovisual secara umum, sedangkan integrasi empat nilai keteladanan utama, yaitu shiddiq, amanah, fathanah, dan tabligh, ke dalam satu media cerita Islami interaktif berbasis Android untuk anak PAUD belum banyak dikembangkan. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk aplikasi, tetapi juga melakukan proses pengembangan melalui tahapan Research and Development (R&D), validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas untuk menilai kelayakan dan keterpakaian media.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan aplikasi cerita Islami interaktif berbasis Android yang secara khusus mengemas kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq, Ali bin Abi Thalib, Umar bin Khattab, dan Muadz bin Jabal dalam bentuk video animasi edukatif untuk mengenalkan nilai shiddiq, amanah, fathanah, dan tabligh kepada anak PAUD. Media dirancang dengan antarmuka sederhana, ilustrasi yang ramah anak, navigasi yang mudah, serta penyajian cerita dan audio dalam satu aplikasi. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi Android dan storytelling Islami dalam satu produk yang berorientasi pada pengenalan nilai-nilai karakter anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media cerita Islami interaktif berbasis Android yang layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran karakter pada anak PAUD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih kontekstual dengan lingkungan digital anak, sekaligus membantu guru dalam mengenalkan nilai-nilai akhlak melalui kisah keteladanan para sahabat Nabi Muhammad SAW.

Urgensi dari dilakukannya penelitian ini adalah Pendidikan karakter, khususnya akhlak, sangat penting ditanamkan sejak usia dini karena masa PAUD merupakan periode emas pembentukan kepribadian. Sayangnya, media pembelajaran yang tersedia saat ini masih banyak yang kurang menarik, kurang relevan dengan dunia anak, atau tidak memuat nilai-nilai Islami secara mendalam. Di sisi lain, anak-anak sudah akrab dengan teknologi digital, terutama perangkat Android. Ini menjadi peluang untuk menghadirkan media edukatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral yang kuat[13]. Kisah teladan para sahabat Nabi merupakan sumber ajaran akhlak yang kaya, namun belum banyak dikemas dalam bentuk media interaktif yang sesuai untuk anak PAUD[14][15].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall yang disederhanakan sesuai dengan karakteristik anak PAUD. Model Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang layak dan dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, model R&D diadaptasi dari model Borg & Gall, karena model tersebut dirancang khusus untuk pengembangan produk pendidikan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba produk[16][17][18].

Model ini dipilih karena menekankan pada pengembangan produk pendidikan, validasi ahli, serta uji coba lapangan secara bertahap sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak dan aplikatif. Tujuan utama metode ini

adalah menghasilkan media cerita Islami interaktif berbasis Android yang efektif untuk penguatan karakter akhlak anak PAUD melalui kisah teladan para sahabat Nabi Muhammad SAW.

Penelitian ini terdiri atas guru dan anak PAUD sebagai pengguna dan sasaran pengembangan media. Penelitian ini melibatkan 10 orang guru PAUD dan 58 orang anak PAUD yang berusia 4 – 6 tahun. Pemilihan anak PAUD disesuaikan dengan sasaran penggunaan media, yaitu anak usia dini yang berada pada tahap perkembangan awal dan membutuhkan media pembelajaran yang menarik, sederhana serta mudah digunakan. Guru dilibatkan dalam tahap analisis kebutuhan dan penilaian terhadap penggunaan media, sedangkan anak PAUD dilibatkan dalam uji coba terbatas untuk mengetahui respons dan keterterimaan media cerita islami interaktif berbasis Android.

Berikut tahapan dari penelitian ini :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahap-Tahap Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran akhlak di PAUD, khususnya keterbatasan media cerita Islami yang interaktif. Analisis dilakukan terhadap kebutuhan guru dan karakteristik anak PAUD. Hasil tahap ini menjadi dasar dalam menentukan nilai-nilai akhlak yang akan dikembangkan melalui kisah teladan para sahabat Nabi Muhammad SAW.

2. Perencanaan

Pada tahap ini disusun perencanaan media yang meliputi pemilihan kisah teladan sahabat Nabi, penentuan tujuan pembelajaran akhlak, penyusunan alur cerita, storyboard, serta perancangan tampilan dan interaksi media yang ramah anak PAUD.

3. Pengembangan

Tahap ini merupakan proses pembuatan produk awal berupa media cerita Islami interaktif berbasis Android. Media dikembangkan dengan mengintegrasikan ilustrasi visual, animasi sederhana, narasi suara, serta interaksi dasar agar anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

4. Validasi Ahli

Produk awal divalidasi oleh ahli pendidikan PAUD, ahli materi akhlak/PAI, dan ahli media pembelajaran. Validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan media. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar perbaikan produk.

5. Revisi Produk

Tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan media berdasarkan hasil validasi ahli, baik dari aspek materi, bahasa, visual, maupun interaksi.

6. Uji Coba Terbatas

Media yang telah direvisi diuji coba secara terbatas pada anak PAUD dengan pendampingan guru. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat ketertarikan anak, kemudahan penggunaan media, serta potensi media dalam mendukung penguatan karakter akhlak.

7. Produk Akhir

Tahap akhir menghasilkan media cerita Islami interaktif berbasis Android yang telah disempurnakan dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran akhlak pada anak PAUD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengembangan Media

Hasil penelitian ini berupa media cerita Islami interaktif berbasis Android yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penguatan karakter anak usia dini. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, dan penyempurnaan produk.

Media yang dikembangkan menyajikan empat video animasi edukatif yang mengangkat kisah keteladanan para sahabat Nabi Muhammad SAW. Keempat cerita tersebut terdiri atas kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan nilai karakter shiddiq (jujur), Ali bin Abi Thalib dengan nilai amanah (dapat dipercaya), Umar bin Khattab dengan nilai fathanah (cerdas, berani, dan bijaksana), serta Muadz bin Jabal dengan nilai tabligh (menyampaikan kebaikan). Materi disajikan melalui ilustrasi, animasi, narasi suara, dan navigasi sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 4–6 tahun. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas 10 orang guru PAUD dan 58 orang anak PAUD berusia 4–6 tahun. Guru dilibatkan dalam proses analisis kebutuhan dan memberikan penilaian terhadap penggunaan media, sedangkan anak dilibatkan dalam uji coba terbatas untuk mengetahui respons terhadap media yang dikembangkan.

3.2 Hasil Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional dilakukan menggunakan metode Black Box Testing. Pengujian bertujuan memastikan setiap fitur utama aplikasi dapat berjalan sesuai dengan rancangan. Fitur yang diuji meliputi halaman pembuka, tombol Play, menu Mulai, pemilihan video cerita, menu Informasi, menu Pengembang, navigasi Home/Kembali, dan tombol Keluar, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Black Box Testing

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Halaman Pembuka	Membuka aplikasi	Halaman pembuka, narasi, dan tombol Play ditampilkan	Berjalan sesuai harapan	Valid
2	Tombol Play	Menekan tombol Play	Sistem menampilkan Main Menu	Berjalan sesuai harapan	Valid
3	Menu Mulai	Menekan tombol Mulai	Sistem menampilkan halaman pemilihan video	Berjalan sesuai harapan	Valid
4	Pemilihan Video Abu Bakar	Memilih video Abu Bakar	Video kisah Abu Bakar diputar	Berjalan sesuai harapan	Valid
5	Pemilihan Video Ali bin Abi Thalib	Memilih video Ali bin Abi Thalib	Video kisah Ali bin Abi Thalib diputar	Berjalan sesuai harapan	Valid
6	Pemilihan Video Umar bin Khattab	Memilih video Umar bin Khattab	Video kisah Umar bin Khattab diputar	Berjalan sesuai harapan	Valid
7	Pemilihan Video Muadz bin Jabal	Memilih video Muadz bin Jabal	Video kisah Muadz bin Jabal diputar	Berjalan sesuai harapan	Valid
8	Menu Informasi	Menekan tombol Informasi	Halaman informasi ditampilkan	Berjalan sesuai harapan	Valid
9	Menu Pengembang	Menekan tombol Pengembang	Halaman pengembang ditampilkan	Berjalan sesuai harapan	Valid
10	Tombol Kembali/Home	Menekan tombol Home atau Kembali	Sistem kembali ke halaman sebelumnya atau halaman utama	Berjalan sesuai harapan	Valid
11	Tombol Keluar	Menekan tombol Keluar	Aplikasi ditutup	Berjalan sesuai harapan	Valid

Berdasarkan hasil pengujian Black Box pada Tabel 1, seluruh fitur yang terdapat pada aplikasi pembelajaran kisah sahabat Nabi berbasis Android berhasil berfungsi sesuai dengan rancangan. Pengujian menunjukkan bahwa halaman pembuka dapat ditampilkan dengan baik beserta narasi dan tombol Play, sedangkan menu utama mampu mengarahkan pengguna ke setiap fitur yang tersedia, seperti menu pemilihan video, informasi, dan pengembang. Seluruh video cerita dapat diputar sesuai dengan pilihan pengguna, serta fitur navigasi seperti tombol Home, Kembali, dan Keluar juga berfungsi dengan baik. Berdasarkan hasil tersebut, tidak ditemukan kesalahan fungsional selama proses pengujian, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah memenuhi kebutuhan fungsional dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan kisah sahabat Nabi kepada anak-anak. Hasil pengujian fungsional menunjukkan bahwa tidak ditemukan kesalahan fungsi pada fitur-fitur utama aplikasi. Dengan demikian, dari aspek fungsional, aplikasi dapat digunakan untuk tahap uji coba terbatas kepada pengguna.

3.3 Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan media sebelum digunakan dalam uji coba terbatas. Validasi mencakup aspek materi, media, serta kesesuaian media dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Aspek materi meliputi kesesuaian isi cerita dengan nilai-nilai karakter yang ditargetkan, kesesuaian bahasa dengan anak usia dini, ketepatan penyampaian pesan moral, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Aspek media meliputi tampilan visual, animasi, audio, navigasi, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian desain dengan karakteristik anak usia 4–6 tahun.

Hasil validasi ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk. Perbaikan dilakukan terhadap aspek-aspek yang memperoleh masukan dari validator, sehingga produk yang digunakan pada tahap uji coba terbatas merupakan produk yang telah melalui proses evaluasi dan penyempurnaan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	Kesesuaian isi dan nilai karakter	46	92%	Sangat Valid
2	Ahli Media	Tampilan, navigasi, dan fungsi media	45	90%	Sangat Valid
3	Ahli PAUD	Kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini	44	88%	Sangat Valid
Rata-rata				90%	Sangat Valid

3.4 Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 58 anak PAUD berusia 4–6 tahun dengan pendampingan guru. Uji coba bertujuan untuk mengetahui respons anak terhadap penggunaan media cerita Islami interaktif berbasis Android serta mengamati keterterimaan media dalam proses pembelajaran.

Selama uji coba, anak diperkenalkan dengan aplikasi, kemudian diarahkan untuk menggunakan menu utama dan memilih video kisah sahabat Nabi. Anak mengamati video animasi yang tersedia dan mengikuti penyampaian nilai karakter yang terdapat dalam setiap cerita. Guru mendampingi anak selama penggunaan aplikasi dan melakukan pengamatan terhadap respons serta keterlibatan anak.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media dapat digunakan oleh anak dengan pendampingan guru. Anak dapat mengikuti alur penggunaan aplikasi, memilih cerita, dan menyaksikan video animasi yang tersedia. Penyajian cerita dalam bentuk animasi memberikan alternatif penyampaian materi yang berbeda dari metode cerita secara verbal. Hasil uji coba anak PAUD dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Anak PAUD

No.	Indikator Pengamatan	Jumlah Anak	Hasil Pengamatan	Persentase
1	Anak tertarik menggunakan media	58	53	91.38%
2	Anak mampu mengikuti navigasi sederhana	58	50	86.21%
3	Anak memperhatikan video cerita	58	55	94.83%
4	Anak memberikan respons terhadap cerita	58	51	87.93%
5	Anak dapat mengenali pesan/nilai karakter	58	48	82.76%

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, media dapat diterima dan digunakan sebagai media pendukung pembelajaran bagi anak usia 4–6 tahun. Penggunaan media juga memberikan pengalaman belajar melalui kombinasi visual, audio, animasi, dan cerita. Meskipun demikian, hasil uji coba ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan minat belajar atau peningkatan karakter anak karena penelitian belum menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media.

3.5 Respons Guru terhadap Media

Selain melibatkan anak, penelitian ini melibatkan 10 orang guru PAUD untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media dalam konteks pembelajaran. Penilaian guru diarahkan pada aspek kemudahan penggunaan, tampilan media, kesesuaian materi, kesesuaian dengan karakteristik anak, serta manfaat media sebagai pendukung penyampaian pendidikan karakter. Respon guru terhadap media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Respons Guru terhadap Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Guru	Skor/Persentase	Kategori
1	Kemudahan penggunaan aplikasi	10	92%	Sangat Baik
2	Kemenarikan tampilan	10	94%	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi cerita	10	90%	Sangat Baik
4	Kesesuaian dengan anak usia 4–6 tahun	10	92%	Sangat Baik
5	Kemudahan penyampaian nilai karakter	10	94%	Sangat Baik
Rata-rata		10	92.4%	Sangat Baik

Secara umum, keterlibatan guru dalam uji coba memberikan informasi bahwa media dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pendukung pembelajaran karakter di PAUD. Guru berperan sebagai pendamping selama anak menggunakan aplikasi sehingga penggunaan media tetap diarahkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Aplikasi pembelajaran kisah sahabat Nabi berbasis Android ini memiliki beberapa tampilan utama yang mendukung proses penyampaian materi melalui video animasi edukatif. Setiap tampilan dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan menarik sehingga memudahkan anak-anak dalam mengakses setiap fitur yang tersedia.

1. Tampilan awal merupakan halaman pembuka aplikasi yang menampilkan narasi "*Assalamualaikum anak shaleh dan shalehah, selamat datang*" sebagai sambutan kepada pengguna. Halaman ini juga menyediakan tombol Play yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke Main Menu. Desain antarmuka yang menggunakan ilustrasi dan warna cerah dibuat agar menarik perhatian anak-anak serta memberikan pengalaman awal yang nyaman saat menggunakan aplikasi, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Awal

2. Tampilan Main Menu berfungsi sebagai pusat navigasi aplikasi yang menyediakan lima tombol utama, yaitu Mulai, Informasi, Pengembang, Keluar, dan Home. Tombol Mulai digunakan untuk menuju halaman pemilihan video cerita sahabat Nabi, tombol Informasi menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi, tombol Pengembang berisi informasi pengembang aplikasi, sedangkan tombol Keluar digunakan untuk menutup aplikasi. Selain itu, tombol Home pada pojok kanan atas berfungsi untuk kembali ke halaman awal, sehingga memudahkan pengguna dalam berpindah antarhalaman aplikasi dapat dilihat pada tampilan main menu berikut:



Gambar 3. Tampilan Main Menu

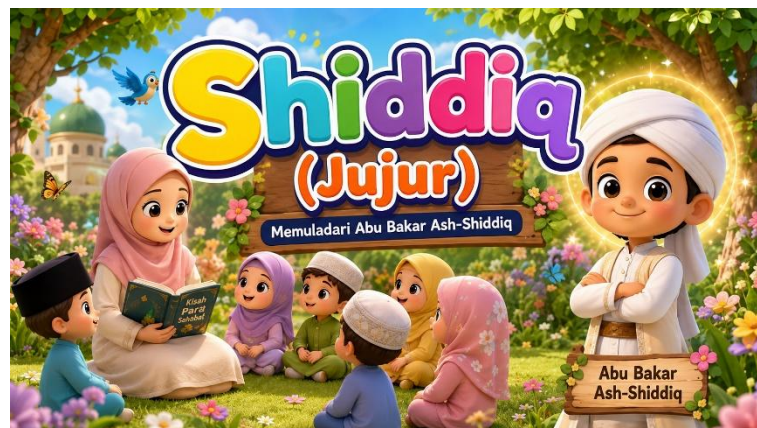
3. Tampilan menu pemilihan video berfungsi untuk menampilkan daftar cerita sahabat Nabi yang dapat dipilih oleh pengguna. Pengguna dapat memilih salah satu cerita untuk diputar sesuai materi yang ingin dipelajari, sedangkan tombol Kembali digunakan untuk kembali ke halaman Main Menu seperti pada gambar berikut:



Gambar 4. Tampilan Menu Pemilihan Video

Halaman ini menyediakan empat pilihan video yaitu

- a. Kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq (Shiddiq/Jujur)
Cerita pertama mengisahkan keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq dalam menerapkan sifat Shiddiq atau jujur. Video ini memperlihatkan pentingnya berkata benar, tidak berbohong, serta menjaga kepercayaan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Melalui cerita yang sederhana, anak-anak diajak memahami bahwa kejujuran merupakan akhlak mulia yang harus dibiasakan sejak usia dini. Tampilan halaman kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq

b. Kisah Ali bin Abi Thalib (Amanah/Dapat Dipercaya)

Cerita kedua menceritakan keteladanan Ali bin Abi Thalib dalam menjaga amanah dan tanggung jawab. Video ini menggambarkan bahwa setiap titipan atau tugas harus dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab dan tidak boleh disalahgunakan. Nilai amanah yang disampaikan diharapkan dapat membentuk sikap bertanggung jawab dan dapat dipercaya dalam kehidupan sehari-hari. Tampilan halaman kisah Ali bin Abi Thalib dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Kisah Ali bin Abi Thalib

c. Kisah Umar bin Khattab (Fathanah/Cerdas, Berani, dan Bijaksana)

Cerita ketiga mengangkat kisah Umar bin Khattab yang dikenal sebagai sosok cerdas, berani, dan bijaksana dalam mengambil keputusan. Melalui alur cerita yang mudah dipahami, anak-anak diperkenalkan pentingnya berpikir sebelum bertindak, memiliki keberanian dalam membela kebenaran, serta bersikap adil kepada sesama. Tampilan halaman kisah Umar bin Khattab dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Kisah Umar bin Khattab

d. Kisah Muadz bin Jabal (Tabligh/Menyampaikan Kebajikan)

Cerita keempat mengisahkan Muadz bin Jabal sebagai teladan dalam menyampaikan kebaikan kepada orang lain. Video ini mengajarkan bahwa setiap anak dapat berbagi ilmu, mengajak teman berbuat baik, dan menyampaikan pesan-pesan yang bermanfaat dengan cara yang santun. Nilai tabligh tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kebiasaan saling mengingatkan dalam kebaikan sejak usia dini. Tampilan halaman kisah Muaz bin Jabal dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 8. Kisah Muadz bin Jabal

4. Tampilan Menu Informasi berfungsi untuk memberikan panduan singkat mengenai penggunaan aplikasi kepada pengguna. Halaman ini menjelaskan bahwa aplikasi sebaiknya digunakan dengan pendampingan orang tua agar proses belajar lebih optimal. Selain itu, pengguna diberikan petunjuk penggunaan, yaitu menekan tombol Mulai untuk menampilkan daftar cerita, kemudian memilih salah satu cerita yang ingin ditonton. Pada sudut kanan atas juga tersedia tombol Keluar yang berfungsi untuk menutup halaman informasi dan kembali ke Main Menu, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi di dalam aplikasi. Tampilan menu informasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 9. Tampilan Menu Informasi

5. Tampilan Menu Pengembang berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai pengembang aplikasi. Halaman ini berisi identitas pembuat aplikasi serta informasi pendukung lainnya sebagai bentuk dokumentasi dan apresiasi terhadap proses pengembangan aplikasi. Selain itu, pada sudut kanan atas tersedia tombol Keluar yang berfungsi untuk menutup halaman pengembang dan kembali ke Main Menu dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 10. Tampilan Menu Pengembang

Berdasarkan hasil implementasi, aplikasi pembelajaran kisah sahabat Nabi berbasis Android telah berhasil dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Seluruh fitur utama, mulai dari halaman pembuka, menu

utama, pemilihan cerita, pemutaran video, menu informasi, hingga menu pengembang, dapat berjalan dengan baik dan saling terintegrasi. Antarmuka aplikasi dirancang menggunakan ilustrasi kartun, warna-warna cerah, serta navigasi yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Penyajian materi dalam bentuk video animasi yang mengangkat kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq, Ali bin Abi Thalib, Umar bin Khattab, dan Muadz bin Jabal diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar sekaligus memudahkan anak memahami nilai-nilai akhlak mulia, seperti shiddiq, amanah, fathanah, dan tabligh. Selain sebagai media hiburan yang edukatif, aplikasi ini juga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif bagi anak dengan tetap dianjurkan digunakan di bawah pendampingan orang tua.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media cerita Islami interaktif berbasis Android sebagai media pembelajaran untuk mendukung penguatan karakter pada anak usia dini (PAUD). Media yang dikembangkan menyajikan kisah-kisah teladan para sahabat Nabi Muhammad SAW, yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq, Ali bin Abi Thalib, Umar bin Khattab, dan Muadz bin Jabal, yang dikemas dalam bentuk video animasi dengan tampilan sederhana, menarik, dan mudah digunakan oleh anak. Pengembangan dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang disederhanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, validasi, revisi, uji coba terbatas, hingga menghasilkan produk akhir. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi mampu menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan penyampaian cerita secara konvensional serta berpotensi mendukung minat belajar dan membantu penanaman nilai-nilai akhlak seperti jujur (shiddiq), amanah, fathanah, dan tabligh pada anak usia dini. Dengan demikian, media cerita Islami interaktif berbasis Android dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi digital serta mendukung guru dan orang tua dalam menanamkan pendidikan karakter sejak usia dini.

REFERENCES

- [1] A. Yuriansa, K. H. Arta, R. Saputra, S. Nazaruddin, and R. Saputra, "UTILIZING INTERACTIVE DIGITAL MEDIA TO IMPROVE EARLY CHILDHOOD LITERACY," *International Journal of Islamic Studies and Social*, vol. 7, no. 1, 2025.
- [2] E. I. Apriliani, M. J. Nashir, and I. Mukhlisah, "Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Kisah Para Nabi," *Jurnal Asghar*, vol. 4, no. 2, 2024.
- [3] E. Elisabeth and Mawardi, "Pengembangan Media Pembelajaran Perubahan Bumi Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 15, no. 1, 2025.
- [4] R. Putri Podu and A. Lukum, "Pengembangan Media berbasis Digital dalam Pembelajaran Geografi untuk Mendukung Pendidikan Karakter," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, vol. 6, no. 2, pp. 129–136, Aug. 2025, doi: 10.30596/jppp.v6i2.26883.
- [5] R. A. Harahap and N. Ginting, "Penerapan Metode Storytelling (Kisah Teladan Nabi Dan Sahabat) Untuk Membentuk Karakter Adab Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Yayasan Pendidikan Abdi Mardiah MAS Al Washliyah," *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, vol. 2, no. 9, pp. 197–212, Sep. 2025, doi: 10.61132/REFLECTION.V2I2.793.
- [6] N. Oktavia Sari and D. Kusmaharti, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 'SIBANGTAR (NUMERASI KELILING BANGUN DATAR)'" PADA SISWA KELAS V SD," *Jurnal Imiah PGSD STKIP Subang*, vol. 11, no. 3, pp. 2477–5673, Sep. 2025.
- [7] N. Maharani, L. Handoko, A. Rahmadianto, and A. A. Sukmaraga, "PERANCANGAN BUKU CERITA DIGITAL LEGENDA BATU MENANGIS DAN GAME INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK PENANAMAN NILAI MORAL USIA 4-6 TAHUN," *SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [8] Z. N. Salshabila, M. Maulana, and R. Irawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Hour Hero Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Satuan Waktu," *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 1, Mar. 2025, doi: 10.51574/kognitif.v5i1.2620.
- [9] A. Prastyo, Widiyanti, and D. Nurhadi, "Pengembangan Media Belajar Antarmuka dan Komunikasi Data dengan Aplikasi Android," *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, vol. 14, no. 4, Nov. 2025, [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org/6509>
- [10] H. Mudianti and R. Rizqiyani, "PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MORAL ANAK USIA 4-5 TAHUN," *Bunayya :Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 11, no. 1, pp. 1–16, Jan. 2025, Accessed: Sep. 02, 2026. [Online]. Available: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/28024/10289>
- [11] N. M. L. Handoko, S. A. Rahmadianto, and A. A. Sukmaraga, "PERANCANGAN BUKU CERITA DIGITAL LEGENDA BATU MENANGIS DAN GAME INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK PENANAMAN NILAI MORAL USIA

4-6 TAHUN,” *SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, vol. 2, no. 1, Sep. 2021, Accessed: Sep. 02, 2026. [Online]. Available: <https://sainsbertek.machung.ac.id/index.php/sbtek/article/view/141/88>

- [12] R. Irawati, F. Nugrahani, and V. U. Pratiwi, “Pengembangan dan Validasi Media Audiovisual Big Book Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Keterampilan Menyimak di Taman Kanak-Kanak,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 3, pp. 888–904, Apr. 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i3.6926.
- [13] A. Nuraini, N. Wahidah, and S. Sukardi, “Revitalisasi Sastra Lokal dan Islami melalui Aplikasi Bercerita Digital Bilingual,” *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, vol. 4, no. 10, pp. 2648–2669, Oct. 2025, doi: 10.55681/sentri.v4i10.4656.
- [14] A. Saputra, “PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR DI INDONESIA: TINJAUAN SISTEMATIS LITERATUR TAHUN 2010-2025,” *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 4, Oct. 2025.
- [15] D. Pujakesuma, A. Pinandito, and M. C. Saputra, “ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY, VIDEO, DAN SLIDE TERHADAP HASIL BELAJAR DAN DAYA INGAT SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 6 MALANG,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, vol. 12, no. 4, pp. 2355–7699, 2025.
- [16] U. Hasni and R. S. Amanda, “Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Geometri Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 1, pp. 1–11, Apr. 2022, doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i1.13537.
- [17] Z. Sunusi, O. N. Sahupala, S. D. Kurnia, and N. H. Hamzah, “Pengembangan Media Busy Book Bertema Huruf Hijaiyyah untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Peserta Didik di Paud Ananda Malbers Majene,” *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 588–595, Oct. 2025, doi: 10.57250/AJPP.V4I3.1791.
- [18] R. Irawati, F. Nugrahani, and V. U. Pratiwi, “Pengembangan dan Validasi Media Audiovisual Big Book Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Keterampilan Menyimak di Taman Kanak-Kanak,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 3, pp. 888–904, Apr. 2025, doi: 10.31004/OBSESI.V9I3.6926.