



Pengembangan Aplikasi Ruber PAI sebagai Media Pengenalan Dakwah di Kelas 5 SD

Azka Tamalia Andiyana Tresna¹, Viena Aunillah Carl Vinson², Ani Nur Aeni³

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Correspondence: azkatamalia@upi.edu

ABSTRACT

Da'wah is absolute as the duty of a Muslim. The goal is to bring others to better things. To achieve that goal, one must pay attention to how one communicates da'wah. The science of preaching must begin to be given from an early age. Later, children can become a person who can preach by Islamic Sharia. Based on this, this study aims to introduce da'wah early on, especially in elementary school-aged children. If taught early on, children can make da'wah a good habit when they grow up. Over time, da'wah is considered a difficult thing to do. Therefore, it is very important to instill religious values in children so that later they become a generation with commendable morals. In introducing da'wah to children, several ways can be done. One of them, using Android-based application media. Like our product, namely RuBer PAI application or Ruang Belajar Pendidikan Agama Islam. In this study, the authors used the Design and Development (D&D) method.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 08 Jan 2022

First Revised 3 Mar 2022

Accepted 11 Jul 2022

First Available online 12 Oct 2022

Publication Date 01 Nov 2022

Keyword:

Da'wah,
Islamic education,
Ruber Application

Kata Kunci:

Aplikasi Ruber,
Da'wah,
Pendidikan Agama Islam

ABSTRAK

Dakwah pada dasarnya adalah mutlak sebagai kewajiban seorang muslim. Tujuannya, agar bisa mengajak sesama kepada hal yang lebih baik. Untuk mencapai tujuan itu, maka perlu diperhatikan bagaimana cara seseorang dalam mengkomunikasikan dakwah. Ilmu mengenai berdakwah ini harus mulai diberikan sejak usia dini. Agar kelak, anak dapat menjadi pribadi yang dapat berdakwah sesuai dengan syariat islam. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan dakwah sejak dini, terutama pada anak usia sekolah dasar. Jika diajarkan sedari dini, anak bisa menjadikan dakwah sebagai kebiasaan yang baik ketika ia tumbuh dewasa. Seiring berjalannya waktu, dakwah dinilai sebagai hal yang sulit dilakukan. Oleh karena itu, penting sekali untuk menanamkan nilai agama pada anak agar kelak menjadi generasi yang memiliki akhlak terpuji. Dalam mengenalkan dakwah pada anak, ada beberapa cara yang bisa dilakukan. Salah satunya, menggunakan media aplikasi berbasis android. Seperti produk kami, yaitu aplikasi RuBer PAI atau Ruang Belajar Pendidikan Agama Islam. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Design and Development (D&D).

1. PENDAHULUAN

Dakwah secara etimologi berasal dari bahasa Arab, dakwah dapat diartikan sebagai seruan, ajakan, atau panggilan (Hidayat, A., 2019; Hardian, N., 2018). Dakwah juga dapat diartikan sebagai usaha seseorang dalam menyampaikan ajaran agama islam yang dilakukan secara sadar, terencana, dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan (Aminudin, A., 2018). Dakwah dilakukan dengan tujuan mengajak, mempengaruhi seseorang untuk mengikuti ajaran islam, tapi dengan tanpa adanya paksaan (Bukhori, B., 2014; Sakdiah, H., 2015). Namun, sering kali ditemukan di kehidupan sehari-hari masih terdapat orang yang berdakwah tidak sesuai dengan syariat islam. Dakwah pada dasarnya adalah mutlak sebagai kewajiban seorang muslim. Dakwah merupakan sebuah keharusan dalam rangka mengajak manusia kembali pada jalan yang benar (Alimuddin, N., 2007). Ilmu mengenai berdakwah ini harus mulai diberikan sejak usia dini. Agar kelak, anak dapat menjadi pribadi yang dapat berdakwah sesuai dengan syariat islam (Hikmah, S., 2014). Sudah banyak penelitian yang mengangkat tema pengenalan dakwah pada anak. Misalnya, pengenalan dakwah pada anak sangat penting dilakukan. Hal ini karena, masa usia sekolah dasar merupakan masa emas untuk pertumbuhan jati dirinya. Penelitian ini sangat bagus dalam hal pengkajian sumber informasi (Sukardi, A., 2018). Namun, metode dakwah yang ditawarkan hanya berupa metode konvensional, tidak ada unsur pelibatan teknologi.

Pada masa modern seperti sekarang ini, pengenalan dakwah bisa melalui metode apa saja (Purbajati, H. I., 2021; Alhidayatillah, N., 2018). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran (Karo-karo, I. R., & Rohani, R., 2018; Junaidi, J., 2019). Penggunaan alat ini bertujuan untuk membantu penyampaian materi bahan ajar agar lebih bermakna dan lebih jelas. Manfaat dari menggunakan media pembelajaran adalah memberi pedoman yang jelas bagi guru mengenai tujuan apa saja yang akan dicapai secara sistematis. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat minat dan motivasi siswa menjadi meningkat, karena, pembelajaran tidak monoton (Aeni, A. N., 2014). Termasuk melalui aplikasi berbasis Android. Metode dakwah yang melibatkan sarana teknologi akan lebih menjangkau anak-anak. Hal ini didukung oleh kemampuan anak yang semakin meningkat dalam bidang penguasaan teknologi.

Maka dari itu, kami memutuskan untuk merancang aplikasi bernama "RuBer PAI (Ruang Belajar Pendidikan Agama Islam)". Dalam aplikasi ini, anak usia sekolah dasar, terutama kelas 5 SD dapat menikmati materi pengenalan dakwah dalam metode yang menyenangkan. Tujuan dilakukannya penelitian ini, secara umum untuk mengenalkan aplikasi RuBer PAI sebagai media pengenalan dakwah di kelas 5 SD. Sedangkan tujuan secara khususnya adalah untuk mengetahui desain dan produk aplikasi RuBer PAI sebagai media pengenalan dakwah di kelas 5 SD, serta untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap aplikasi RuBer PAI sebagai media pengenalan dakwah di kelas 5 SD.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan mengacu pada model D&D oleh Richey & Kelsin (2007). Model ini umumnya dipakai untuk mengkaji proses perancangan, pengembangan, dan penilaian guna membentuk landasan empiris untuk menciptakan produk dan instrumen, baik dalam konteks pembelajaran maupun di luar pembelajaran, serta untuk membentuk atau meningkatkan model yang mengatur

perkembangannya. Adapun tahapan penelitian D&D mencakup analisis, perencanaan, pembuatan, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SDN Darangdan Tingkat. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, peneliti menggunakan wawancara dan observasi sebagai teknik pengumpulan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran. Karena, pada kenyataannya, di lapangan masih sedikit guru yang menggunakan media bervariasi. Padahal, pada hakikatnya, media pembelajaran adalah salah satu komponen yang penting dari proses belajar dan mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga bisa membantu guru dalam menyampaikan materi, serta membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Nurrita, T., 2018). Penelitian Penggunaan Aplikasi RuBer PAI Sebagai Media Pengenalan Dakwah di Kelas 5 SD ini dilakukan dengan menggunakan metode D & D dengan hasil penelitian sebagai berikut.

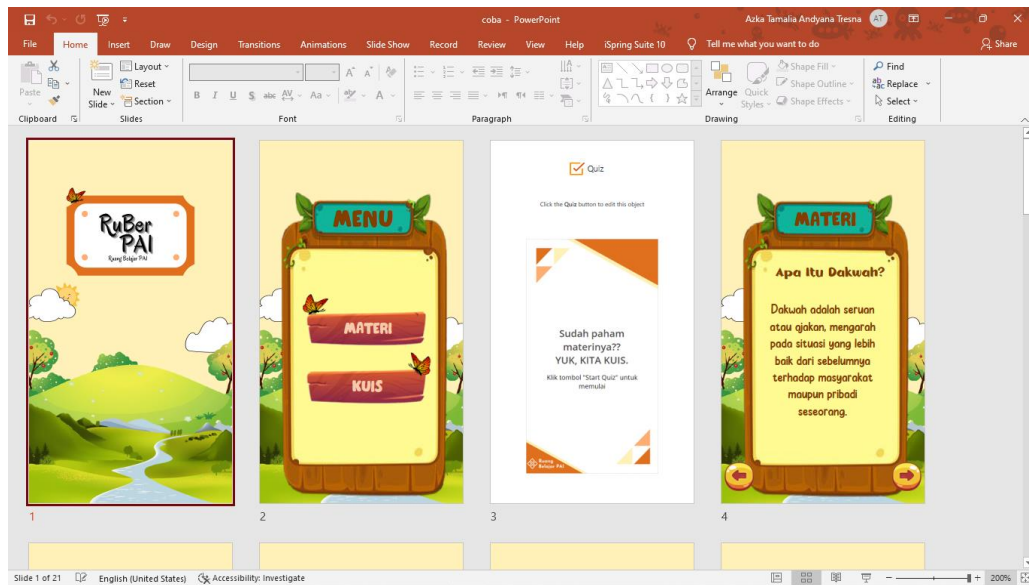
3.1 Hasil studi pendahuluan

Hasil analisis dan identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti di lapangan melalui metode wawancara kepada guru di SDN Darang dan Tingkat, ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran yang belum terlalu bervariasi, khususnya pada pembelajaran PAI materi Dakwah, yaitu perlu adanya alat bantu untuk guru menyampaikan materi tersebut.

Guru PAI SDN Darangdan Tingkat mengatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti aplikasi android masing jarang dilakukan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah buku paket PAI. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan gawai. Karena, sebagian besar peserta didik di SDN Darangdan Tingkat berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah. Dengan demikian, tentu saja bisa menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Karena, pembelajaran hanya berfokus pada buku paket saja. Maka dari itu, penggunaan media aplikasi RuBer PAI diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan variatif.

3.2 Desain Aplikasi Ruber PAI

Dalam penelitian ini, kami melakukan tindak lanjut dari permasalahan yang didapatkan dari tahap identifikasi dan analisis masalah, yaitu dengan melakukan pengembangan sebuah produk berupa media pembelajaran inovatif berbasis android yang merupakan sebuah aplikasi bernama RuBer PAI untuk membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai dakwah yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pada materi tersebut. Berikut merupakan rancangan desain dan tata cara penggunaan dari aplikasi Ruber PAI berbasis android pada materi Dakwah di SD kelas V.



Gambar 1. Desain awal aplikasi RuBer PAI di *Microsoft PowerPoint*

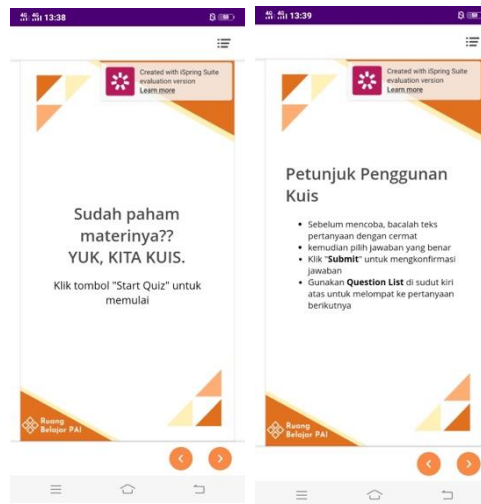
Pembuatan desain awal aplikasi RuBer PAI dilakukan pada aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Pembuatan desain dibuat dengan mempertimbangkan tujuan dan konsep, rencana slide, desain slide mencakup latar belakang (*background*), judul slide, konten slide, gambar dan ilustrasi, animasi, konsistensi visual, pemilihan warna, serta tata letak. Berikut merupakan detail tampilan aplikasi RuBer PAI.



Gambar 2. Halaman awal aplikasi RuBer PAI



Gambar 3. Halaman menu



Gambar 4. Halaman awal dan petunjuk kuis



Gambar 5. Halaman pengisian identitas

Pada zaman modern ini, segala aspek dalam kehidupan kita sudah beralih ke arah digital. Tak terkecuali dengan penggunaan media pembelajaran (Khadijah, C., 2019; El Widad, Z., & Bakar, M. Y. A., 2021). Saat ini, sudah banyak guru yang meninggalkan media kertas dan beralih ke media digital. Alasannya, selain lebih efisien, penggunaan media digital juga dianggap sebagai media yang murah. Karena, guru tidak perlu lagi mencetak puluhan lembar kertas, cukup membagikan dokumen secara digital saja (Utami, S., Sumardi, S., & Giyartini, R., 2021). Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran digital adalah aplikasi berbasis android. Aplikasi berbasis android adalah aplikasi yang dirancang dengan bahasa pemrograman dan dapat diakses di manapun, serta oleh siapapun.

3.3 Kelayakan Penggunaan Aplikasi RuBer PAI Sebagai Media Pengenalan Dakwah di Kelas 5 SD

Aplikasi RuBer PAI sudah menjalani uji coba di SDN Darangdan Tingkat melalui metode wawancara secara langsung kepada guru PAI dan siswa kelas 5. Menurut guru PAI SDN Darangdan Tingkat, penciptaan aplikasi ini sangatlah bernilai inovatif dan bisa dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Argumen ini diperkuat dengan pendapat beliau yang mengatakan bahwa desain aplikasi RuBer PAI yang sederhana namun bisa menarik minat siswa. Namun, beliau juga menuturkan bahwa dalam pembuatan kuis, penulis harus menambah jumlah butir soal.

Di samping melakukan wawancara pada guru PAI di SDN Darangdan Tingkat, peneliti juga melakukan uji coba produk secara langsung kepada siswa kelas 5 SDN Darangdan Tingkat. Berdasarkan uji coba produk tersebut, dikatakan bahwa sistem aplikasi RuBer PAI sangat mudah dioperasikan dan desain yang digunakannya tidak sulit untuk digunakannya. Beberapa siswa SDN Darangdan Tingkat kelas 5 SD mengatakan bahwa, dengan mengakses aplikasi tersebut yang sederhana, dapat cepat membantu proses penerimaan materi yang disampaikan yang dapat dikuatkan kembali pemahamannya dengan menggunakan fitur kuis dalam aplikasi RuBer PAI.

Hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa pemanfaatan aplikasi pendidikan dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran dakwah pada siswa sekolah dasar (Amalia dkk, 2023; Fadilla dkk, 2023). Dalam era digital, mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan agama dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih relevan dan menarik bagi mereka.

Pendidikan agama memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa sejak dini. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah penggunaan teknologi, khususnya aplikasi pendidikan, untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dakwah dengan lebih efektif. Studi-studi terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, termasuk aplikasi, dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Amalia dkk (2023) & Lestari dkk (2023) menemukan bahwa siswa cenderung lebih berpartisipasi dan lebih antusias ketika konsep agama diajarkan melalui aplikasi interaktif. Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan bagi guru dan sekolah untuk lebih aktif mencari dan mengembangkan aplikasi pendidikan yang sesuai dengan kurikulum dakwah. Selain itu, pengembang aplikasi juga dapat lebih mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar dalam merancang aplikasi yang interaktif dan mendidik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi RuBer PAI dapat menjadi media pembelajaran yang cukup efektif dalam rangka pengenalan dakwah pada siswa kelas 5 SD. Desain yang ada dalam aplikasi ini pun sudah memadai untuk pelaksanaan pembelajaran, khususnya mengenai dakwah di kelas 5 SD. Selain itu, guru dan siswa juga menyambut aplikasi RuBer PAI dengan antusias dan penuh ketertarikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58.
- Alhidayatillah, N. (2018). Dakwah dinamis di era modern (pendekatan manajemen dakwah). *An-Nida'*, 41(2), 265-276.
- Alimuddin, N. (2007). Konsep dakwah dalam islam. *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*, 4(1), 73-78.
- Amalia, N. N., Firdaus, M. L., Aeni, A. N., & Astuti, S. Y. (2023). Pengembangan Aplikasi KADAM Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Untuk Mengenalkan Dakwah Islam. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 797-811.
- Aminudin, A. (2018). Konsep dasar dakwah. *Al-Munzir*, 9(1), 29-46.
- Bukhori, B. (2014). Dakwah melalui bimbingan dan konseling islam. *Jurnal Konseling Religi*, 5(1), 1-18.
- El Widad, Z., & Bakar, M. Y. A. (2021). Wajah baru pendidikan Indonesia di masa pandemi dan analisis problematika kebijakan pendidikan di tengah pandemi. *Jurnal Mappesona*, 4(1), 1-12.
- Fadilla, D. D., Az-Zahra, N., Nursaadah, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan aplikasi coomis (comic islami) sebagai media dakwah untuk memupuk sikap sederhana pada siswa SD. *Fashluna*, 4(1), 40-53.
- Fikri, S. (2014). Strategi tarekat dalam menyebarkan dakwah di nusantara. *Hikmah: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam*, 8(2), 99-113.
- Hardian, N. (2018). Dakwah dalam perspektif Al-Qur'an dan hadits. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah dan Ilmu Komunikasi*, 42-52.
- Hidayat, A. (2019). Dakwah pada masyarakat pedesaan dalam bingkai psikologi dan strategi dakwah. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 1(02), 169.
- Hikmah, S. (2014). Mengenalkan dakwah pada anak usia dini. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 34(1), 63-76.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91-96.
- Khadijah, C. (2019). Transformasi perpustakaan untuk generasi millennial menuju revolusi industri 4.0. *Iqra: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 12(2), 59-78.
- Khasanah, N., Lestari, Y. I., Nuraini, S., & Aeni, A. N. (2021). Pentingnya etika berbicara dalam perspektif islam bagi mahasiswa millennial. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(4), 27-34.
- Lestari, W. S., Nurrofiah, F. S., Dwiyantri, N. S., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan aplikasi mabepa sebagai sarana meningkatkan pengetahuan "dakwah nabi Muhammad SAW" di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4314-4321.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Purbajati, H. I. (2021). Telaah Dakwah virtual sebagai perkembangan metode dakwah islam di era modern. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 8(2), 202-214.
- Sakdiah, H. (2015). Urgensi interpersonal skill dalam dakwah persuasif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 14(27), 1-10.
- Sukardi, A. (2018). Metode dakwah dalam mengatasi problematika remaja. *Al-Munzir*, 9(1), 13-28.

- Tajuddin, Y. (2015). Walisongo dalam strategi komunikasi dakwah. *Addin*, 8(2), 367-390.
- Tanzilia, H., & Nur, L. (2021). Analisis unsur gerak senam fantasi dalam cerita fabel boti ikan buntal si pahlawan. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 813-817.
- Utami, S., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan media puzzle berbasis make a match pada materi negara ASEAN dalam pembelajaran IPS kelas VI SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 827-839.