

PENGEMBANGAN APLIKASI KADAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD UNTUK MENGENALKAN DAKWAH ISLAM

Nindia Nur Amalia

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

nindia.nur.amalia@upi.edu

Muhamad Lukman Firdaus

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

muhamadlukmanfirdaus17@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Sisca Yus Astuti

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

siscayus@upi.edu

Abstrak

Pada zaman teknologi yang super canggih pada saat ini, iptek sudah mulai menyebar keseluruh dunia dan bidang kehidupan manusia terutama dibidang pendidikan, perlu adanya inovasi yang dapat menunjang pendidikan menjadi lebih efektif di era teknologi saat ini. Aplikasi KADAM (Kajian Dakwah Islami) sebagai alat yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Hal ini merupakan adaptasi dari adanya dampak kemajuan IPTEK yang semakin cepat di segala sektor bidang pendidikan. Pendidikan di jenjang Sekolah Dasar yang merupakan ujung tombak bangsa, sebab guru sekolah dasar harus mempersiapkan generasi muda bangsa yang unggul. Generasi bangsa yang unggul tak hanya dilihat dari kecerdasan intelektualnya saja, melainkan juga kecerdasan moral, ahlak dan emosional. Moral dapat dibentuk sedini mungkin yakni mulai dari jenjang sekolah dasar, sebagai upaya mewujudkan maka itu hadirilah mata pelajaran PAI (pendidikan agama islam) sebagai mata pelajaran wajib yang harus ada. Pembelajaran PAI identik dengan penyampaian nilai-nilai moral tentang akhlak dan akidah dalam Islam, penyampaian ini biasa disebut dengan metode dakwah, namun seringkali terjadi ketika dakwah ini tidak disampaikan dengan cara yang menarik maka akan terkesan membosankan terlebih bagi anak usia sekolah dasar di kelas rendah. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sindang 1, Kabupaten Sumedang Jawa Barat dengan partisipan pembelajaran berjumlah 23 orang siswa kelas IV, serta 1 orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai validator media pembelajaran berbasis aplikasi KADAM, Hasil penelitian menunjukkan nilai rata rata siswa dengan presentase 95% dan presentase nilai guru PAI 96%. Pada dasarnya dunia anak-anak masih tentang bermain, maka dari itu dalam kegiatan belajar mengajar perlu juga di adaptasi dengan metode atau media-media pembelajaran yang dapat membuat minat anak tumbuh dan bersemangat. Dari penjelasan itulah, tujuan dilakukannya penelitian ini agar mengetahui apakah aplikasi KADAM yang telah kami buat ini dapat bermanfaat dalam memahami Iman Kepada Rasul Allah Kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode D&D (Design and Development) dengan pendekatan kualitatif melalui teknis menelaah data penelitian dari hasil angket dan kajian literatur sebelumnya yang akan diuraikan secara deskriptif. Hasil penelitian ini ialah kami membuat sebuah produk yaitu Aplikasi KADAM (Kajian Dakwah Islami) ini bermanfaat dalam memahami Iman Kepada Rasul Allah.¹

¹ Rahmanyah, Anisa et al. 2022. "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar 'Kino Dan Kiya Anak Sholeh' Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(3): 828–37. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i2.11641>.

Kata Kunci: Dakwah, Aplikasi, Sekolah Dasar, Islami

Abstract

In this era of super-sophisticated technology, science and technology have begun to spread throughout the world and in the field of human life, especially in the field of education, there is a need for innovation that can support education to be more effective in the current technological era. The KADAM application (Islamic Dakwah Studies) as a tool is made with the aim of making it easier to access learning anywhere and anytime. This is an adaptation of the impact of the increasingly rapid progress of science and technology in all sectors of education. Education at the elementary school level is the spearhead of the nation, because elementary school teachers must prepare the nation's young generation to excel. The nation's superior generation is not only seen from its intellectual intelligence, but also moral, moral and emotional intelligence. Morale can be formed as early as possible, namely starting from the elementary school level, as an effort to realize that, Islamic religious education (PAI) subjects are present as mandatory subjects that must exist. PAI learning is synonymous with the delivery of moral values about morals and aqidah in Islam, this delivery is commonly called the da'wah method, but it often happens that when this da'wah is not conveyed in an interesting way it will seem boring, especially for elementary school-age children in lower grades. This research was conducted at Sindang 1 Public Elementary School, Sumedang Regency, West Java with 23 class IV students as learning participants, as well as 1 Islamic Religious Education (PAI) teacher as a validator for KADAM application-based learning media. 95% and the percentage of PAI teacher scores is 92.5%. Basically the world of children is still about playing, therefore in teaching and learning activities it is also necessary to adapt learning methods or media that can make children's interest grow and be excited. From that explanation, the purpose of conducting this research is to find out whether the KADAM application that we have made can be useful in understanding Faith in Allah's Apostle Class IV SD. This study uses the D&D (Design and Development) method with a qualitative approach through technically examining research data from questionnaire results and previous literature reviews which will be described descriptively. The result of this research is that we make a product, namely the KADAM Application (Islamic Da'wah Study) which is useful in understanding Faith in Allah's Apostle.

Keywords: Da'wah, application, Primary School, Islamic

PENDAHULUAN

Akidah agama sejatinya harus ditanamkan sejak dini pada anak-anak, termasuk anak usia kelas IV Sekolah Dasar yang dimana berfikir kritis mereka sangat tinggi terhadap suatu hal, seperti salah satu contoh tentang rasa penasaran mereka tentang Iman Kepada Rasul Allah. Pendidikan dasar merupakan lembaga sosial yang diberi keleluasaan untuk memberikan bekal pengajaran dan pendidikan di sekolahnya. Zaman yang semakin berkembang dan canggih membuat anak-anak terutama di usia Sekolah Dasar menjadi lebih cuek atau kurang peduli terhadap pembelajaran yang mempelajari Pendidikan Agama. Di era gempuran globalisasi saat ini penyampaian ajaran islam tidak selalu harus menggunakan cara konvensional tetapi harus ada pembaruan yang menarik serta mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju. Untuk menanamkan nilai agama pada anak usia sekolah dasar salah satunya yaitu dengan cara dakwah.² Dakwah merupakan usaha peningkatan pemahaman keagamaan untuk mengubah pandangan

² Ani, Nur Aeni. 2014. "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam." *Mimbar Sekolah Dasar* 1(1): 50–58.

hidup, sikap batin dan perilaku umat yang tidak sesuai dengan ajaran Islam menjadi sesuai dengan tuntutan syariat untuk memperoleh kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.³

Berdasarkan paparan diatas, pada saat ini terdapat banyak media pendidikan yang dapat menanamkan bekal aqidah dan keimanan terhadap anak usia sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan tenaga pendidik dalam memudahkan penyampaian materi ajarnya kepada para peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai seorang tenaga pendidik dituntut untuk membekali dan juga membentuk akhlak yang baik pada diri peserta didiknya. Tenaga pendidik yang baik hendaknya dibekali dengan 4 kompetensi di dalamnya agar menjadi tenaga pendidik yang berkualitas, sehingga dapat mencetak generasi muda bangsa yang berkualitas pula yang dibekali dengan adab dan ahlak yang baik.

Dalam mata pelajaran PAI khususnya di kelas IV terdapat muatan materi tentang Iman Kepada Rasul Allah yang menekankan pada ketauhidan. Sejatinya materi ini dapat diimplementasikan melalui metode dakwah, namun seringkali pemberian dakwah ini sulit dipahami oleh anak sebab teknik penyampaiannya yang monoton dengan rentang waktu cukup lama. Untuk mengajarkan ketauhidan pada anak dibutuhkan pemahaman yang konkrit bagi anak-anak, sebab usia mereka berada pada tahap operasional konkrit dan cepat merasa bosan. Pemberian media pembelajaran secara konkrit ini menggambarkan sifat-sifat Rasul Allah pada anak-anak.

Lahirnya berbagai inovasi baru dalam dunia pendidikan utamanya pengembangan media ajar berbasis digital, salah satunya melalui aplikasi KADAM yang di dalamnya memuat cakupan materi-materi pembelajaran yang dapat dibaca tanpa terbatas ruang dan waktu seperti dapat menggunakan *smartphone*, laptop ataupun komputer dilengkapi dengan desain atau bahkan fitur menarik yang interaktif ini dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Pemberian dakwah dapat berkesan menyenangkan jika dapat disampaikan melalui metode ajar yang menyenangkan pula sehingga membuat anak mudah memahami materi ajar tersebut, seperti dengan membuat buku digital guna memudahkan peserta didik dalam meyakini Iman Kepada Rasul Allah melalui muatan-muatan materi di dalamnya. Dalam pembelajaran memahami makna Rasul Allah pada peserta didik di kelas tinggi merupakan pembelajaran yang dilakukan sebagai bentuk upaya memberikan pendidikan karakter atau yang bisa disebut dengan pendidikan moral sejak dini. Penyampaian materi ajar hendaknya harus dipikirkan oleh guru dengan perencanaan yang matang agar tujuan pembelajarannya dapat terwujud dengan baik. Tidak dapat sangkal bahwa Islam memberikan pengaruh besar dalam membentuk peradaban manusia di bangsa arab dan juga di

³ Rahman, F., Karyadiputra, E., Setiawan, A., Indah Purnomo, I., Studi Teknik Informatika, P., Teknologi Informasi, F., & Kalimantan MAB Banjarmasin, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).

dunia. Oleh karena itu, Allah SWT telah memilih bangsa Arab sebagai bangsa pertama yang berhak menerima ajaran islam. Selanjutnya, mereka berkewajiban menyebarkannya ke seluruh dunia.

Di dalam Islam, hal ini dapat dilakukan dengan suatu proses yang disebut dengan “Dakwah” dimana tujuan utamanya yakni mengajak seseorang menuju ketauhidan dan keistiyang seutuhnya dan melakukan kebaikan yang dimana dapat membentuk akhlakul karimah seseorang.⁴ Proses mendidik dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya dengan berdakwah. Dakwah hendaknya diperkenalkan sedini mungkin pada peserta didik di sekolah dasar sebagai bagian dari proses mendidik itu sendiri, dalam berdakwah tentunya dibutuhkan kesabaran dan waktu yang cukup lama serta berkelanjutan yang tentunya disesuaikan dengan pola perkembangan anak. Namun tak jarang proses mendidik melalui metode dakwah ini mengalami berbagai kesulitan yang sulit diatasi oleh tenaga pendidik sebab kurangnya variasi pembelajaran yang diterapkan guru ketika proses pembelajarannya.

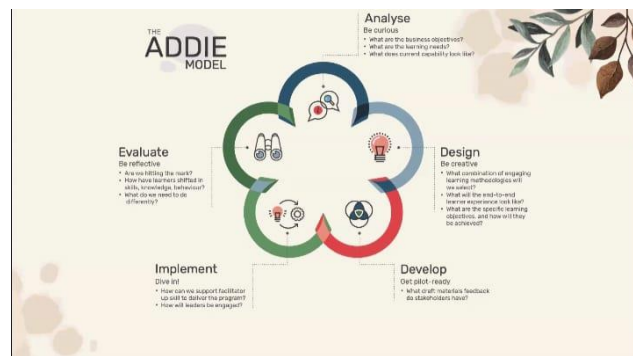
Maka dari permasalahan itulah yang menggugah peneliti untuk melakukan sebuah riset penelitian yang ditujukan agar mengkaji terkait pemanfaatan Aplikasi KADAM (Kajian Dakwah Islami) pada peserta didik kelas IV di SDN Sindang 1, Kabupaten Sumedang. Tujuan utama dalam penelitian ini pula agar menggali informasi yang valid terkait kemampuan peserta didik untuk memahami makna Iman Kepada Rasul Allah, Serta agar mengetahui penilaian ahli tentang produk aplikasi KADAM (Kajian Dalam Islami) yang digunakan dalam penelitian.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu teknik yang dilakukan seorang peneliti dalam proses penelitiannya. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian “D&D” (*Design and Development*, model penelitian ini dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Langkah pada penelitian ini dapat dirangkum melalui pengaplikasian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dimana langkah pertamanya peneliti melakukan analisis masalah yang ada dengan melibatkan solusi di dalamnya, kemudian memulai untuk merancang suatu produk sebagai solusi dalam memecahkan masalah tersebut, kemudian proses mengembangkan produk tersebut, langkah selanjutnya yakni pengimplementasian atau uji coba produk yang telah dibuat kepada subjek penelitian dalam hal ini khususnya peserta didik di sekolah dasar dan langkah terakhir yakni evaluasi dari pengguna produk tersebut terhadap produknya.⁵

⁴ Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>

⁵ Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap



Gambar 2. Prosedur penelitian D&D

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang ada di daerah Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Sekolah dasar tersebut bernama SDN Sindang 1 yang berada di alamat Dusun Bojongjati Desa Kebonjati Rt 07 Rw 03 kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Penelitian ini menggunakan subjek penelitiannya ialah peserta didik kelas IV sekolah dasar SDN Sindang 1 dengan total partisipan sebanyak 23 siswa sebagai populasinya. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menelaah data penelitian dari hasil angket dan kajian literatur sebelumnya yang akan diuraikan secara deskriptif. Uji coba produk ini dilakukan dalam satu waktu yakni di hari Senin, 13 Maret 2023 tepat saat jadwal pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga tidak mengganggu KBM mata pelajaran lainnya. Namun, sebelum melakukan uji coba produk ada tahapan dimana produk yang telah dibuat peneliti divalidasi terlebih dahulu oleh tenaga ahli yang berkompeten di bidangnya guna memastikan produk yang dibuat sudah tepat sasaran atau belum, jika belum maka akan ada beberapa catatan guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas produknya. Dalam proses penelitian ini tak terlepas dari kendala-kendala yang ada, namun berkat kerja keras peneliti disertai dengan doa dan dukungan dari berbagai pihak yang mendukung alhasil penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Ketika melakukan uji coba produk, peneliti tak hanya mendemostrasikan produk yang telah dibuatnya saja melainkan juga peneliti melakukan observasi mandiri guna melihat respon subjek penelitian yakni siswa kelas IV SD tersebut terhadap emanfaatan Aplikasi KADAM (Kajian Dakwah Islami) dengan materi Iman Kepada Rasul Allah. Selain itu, peneliti pun

Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

melakukan validasi produk pada tenaga ahli pendidik yang berperan sebagai pengguna produknya yakni guru PAI di sekolah tersebut yakni Ibu Vini Mutiara W, S.Pd. Menggunakan lembar angket yang diberikan secara langsung dengan jumlah 13 pernyataan dengan penilaian berupa skala skor dari 1 sampai 4 dengan kolom komentar saran agar produk kami lebih baik lagi. Hal ini dilakukan untuk memastikan produk yang digunakan memiliki kebermanfaatan jangka panjang bagi proses pembelajaran PAI utamanya mengenai cara penyampaian dakwah dalam materi “Iman Kepada Rasul Allah” bagi siswa kelas IV di SDN Sindang 1, sebab tujuan utama dari adanya penelitian D&D ini guna memberikan solusi dari masalah yang ada di lapangan yakni sulitnya berdakwah yang menyenangkan pada siswa kelas IV dalam memahami makna Iman Kepada Rasul Allah.

Berawal dari masalah tersebut, peneliti membuat sebuah produk Media Pembelajaran yang bernama KADAM. Materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran akan disesuaikan dengan KD yang digunakan dalam mata pelajaran PAI. Penelitian juga akan mengambil satu materi tentang “Iman Kepada Rasul Allah”. Media pembelajaran ini juga akan disusun sedemikian rupa sehingga mampu menyajikan materi dengan baik dan menarik bagi siswa. Materi tidak terbatas dengan teks saja namun juga disertai gambar, video, serta audio. Selain itu media ini juga dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga diharapkan dapat dipergunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Analisis data merupakan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan melalui instrumen yang dikerjakan sesuai standar prosedur penelitian dan pengembangan.⁶ Sedangkan data yang dianalisis dalam media pembelajaran ini adalah untuk evaluasi penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Uji kelayakan meliputi aspek tampilan dan penyajian media, pengoperasian atau penggunaan serta bagi pembelajaran.⁷ Untuk melakukan pengujian kelayakan, peneliti menggunakan kuesioner dengan perhitungan menggunakan skala likert. Skala likert menggunakan beberapa pertanyaan dengan merespon 4 pilihan: sangat baik, baik, cukup, kurang. Berikut ini instrumen penilaian yang digunakan pada lembar angket validasi produk bagi guru PAI.⁸

⁶ Putra, D. E., Agustini, H., Ridhania, D. S., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan E-Book BDSM (Buku Dakwah Siswa Milenial) Sebagai Media Dakwah Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(3), 1174. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3.1051>

⁷ Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Nur, A., Zulfiany, A.-A., Auliani, F.-A., & Putri, N.-T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa SMP Kelas VIII. In *Jurnal At-Tsiqah (Dakwah dan Ekonomi)* (Vol. 7, Issue 1)

⁸ Putri, A., Setiawan, H. R., & Harfiani, R. (n.d.). *Implementasi Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tarigh di Satit Phatnawitya Thailand*.

Hasil Validasi Produk

Skor Rata-rata	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

Tabel 1. Pedoman keefektifan penilaian

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK SPMI

NAMA SEKOLAH : *SDN 5 KOTABANGSA 1*

NAMA PENGISI : *Nindia Nur Amalia, Muhamad Lukman Firdaus, Ani Nur Aeni, Sisca Yus Astuti*

HARI/TANGGAL : *Sabtu, 03 April 2023*

1. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai Produk kelompok kami?

☒ SANGAT BAIK

☐ BAIK

☐ CUKUP

☐ KURANG

2. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai Kualitas Wicara pada produk kami?

☒ SANGAT BAIK

☐ BAIK

☐ CUKUP

☐ KURANG

3. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai efektivitas penggunaan Produk kelompok kami?

☒ SANGAT BAIK

☐ BAIK

☐ CUKUP

☐ KURANG

Gambar 1. Hasil Lembar Validasi Angket Produk

4. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai visual produk kelompok kami?

☐ SANGAT BAIK

☐ BAIK

☐ CUKUP

☐ KURANG

5. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai Video animasi kelompok kami?

☐ SANGAT BAIK

☐ BAIK

☐ CUKUP

☐ KURANG

6. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai animasi kelompok kami?

☐ SANGAT BAIK

☐ BAIK

☐ CUKUP

☐ KURANG

7. Bagaimana pendapat bapak/ibu setelah menggunakan produk kelompok kami sebagai media pembelajaran bagi anak?

☐ SANGAT BAIK

☒ BAIK

☐ CUKUP

☐ KURANG

Gambar 2. Hasil Lembar Validasi Angket Produk

8. Seberapa sering intensitas penggunaan media pembelajaran dari produk kelompok kami?

☐ SANGAT BAIK / *Sangat sering*

☐ BAIK / *Sering*

☒ CUKUP / *Kadang-kadang*

☐ KURANG / *Tidak pernah*

9. Seberapa sering pembelajaran menggunakan media pembelajaran sebelum menggunakan produk kami?

☐ SANGAT BAIK

☐ BAIK

☒ CUKUP

☐ KURANG

10. Seberapa sering bapak/ibu menggunakan aplikasi canva sebagai pembuatan media pembelajaran?

☐ SANGAT BAIK

☒ BAIK

☐ CUKUP

☐ KURANG

Gambar 3. Hasil Lembar Validasi Angket Produk

11. Seberapa sering bapak/ibu menggunakan aplikasi ppt sebagai media pembelajaran?

☐ SANGAT BAIK

☐ BAIK

☒ CUKUP

☐ KURANG

12. Seberapa sering bapak/ibu membuat media pembelajaran sendiri?

☐ SANGAT BAIK

☐ BAIK

☒ CUKUP

☐ KURANG

13. Saran Untuk Produk kami selanjutnya (Kolom komentar bersifat opsional)

Desain harus menarik dan lucu
Sebariskan untuk umum

Gambar 4. Hasil Lembar Validasi Angket Produk

Berdasarkan hasil diatas di peroleh data sebagai berikut:

No	Asepek Penilaian	Skor
1.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai produk kelompok kami?	4
2.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai kualitas pada produk kami?	4
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai efektivitas penggunaan produk kelompok?	3
4.	Bagaimana pendapat bapa/ibu mengenai visual kelompok kami?	3
5.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai video animasi kelompok kami?	4
6.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai animasi yang berada pada video animasi kelompok kami?	4
7.	Bagaimana pendapat bapak/ibu setelah menggunakan produk dari kelompok kami sebagai media pembelajaran bagi anak?	3
8.	Seberapa sering intensitas penggunaan media pembelajaran dari pihak sekolah?	3
9.	Seberapa sering pembelajaran menggunakan media pembelajaran sebelum menggunakan produk kami?	2
10.	Seberapa sering bapak/ibu membuat media pembelajaran	2

sendiri?	
Total jumlah	32
Persentase kevalidasn	96%

Table 1. Data Validasi

Respon guru dibutuhkan untuk mengetahui penilaian terkait tingkat keefektifan produk Aplikasi KADAM dalam pembelajaran. Persentase keefektifan media pembelajaran aplikasi KADAM yang diperoleh dari respon guru tergolong sangat efektif dengan sebesar 96. Hal ini membuktikan bahwa guru menganggap produk aplikasi KADAM mudah digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pada gambar di atas menunjukkan bahwasannya kualitas media yang digunakan bernilai baik dengan rata-rata pemberian skor 4 yang memiliki indikator tentang kemudahan akses dan penggunaan produknya. Hal ini berlaku pada aspek efektivitas dan fakta penggunaan produk kami diberi skor 3 yang dimana cukup bagi oleh guru PAI SDN Sindang 1. Dari skor tersebut dapat diartikan bahwa produk Aplikasi KADAM ini memang baik untuk digunakan pada siswa SD kelas IV dalam metode dakwah materi “Iman Kepada Rasul Allah.” Adapun fakta lainnya yakni ketika melakukan wawancara informal dengan guru PAI tersebut bahwasannya ia merasakan senang atas adanya aplikasi KADAM tersebut, sebab tim penyusun produk membuatnya dengan sungguh-sungguh dan memperhatikan tiap aspek dalam pembelajarannya contohnya, adanya video-video animasi untuk menunjang gaya belajar audio-visual anak, adanya karakter-karakter menarik sesuai usia anak kelas IV, adanya intruksi yang digunakan dalam menjawab soal-soal yang ditujukan untuk menunjang gaya belajar kinestetik anak dan juga penggunaan warna-warna yang cerah dan menarik perhatian anak dalam membacanya. Sehingga, Aplikasi KADAM ini memenuhi semua gaya belajar anak dari mulai visual, audio, dan kinestetik yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi variatif dan tidak monoton serta dapat membuat minat peserta didik bersemangat. .

Selama proses uji coba produk para siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Aplikasi KADAM ini, terlebih ketika ditayangkannya video-video animasi yang ada. Video animasi ini dibuat guna memudahkan anak

Dalam memahami penyampaian materi dari guru nya dan juga melatih konsentrasi anak ketika menyimak video tersebut.⁹ Adapun platform yang digunakan dalam mengunggah video animasi ini ialah Video Animasi sebab dengan begitu siapapun dirasa dapat menggunakannya. Berikut ini visualisasi dari video-video animasinya:



Gambar. 5 Visualisasi video animasi

Digunakannya video animasi ini merupakan bagian dari implementasi kemajuan teknologi di dunia pendidikan, dari video animasi yang ditampilkan pada saat proses pembelajaran terbukti dapat memberikan suasana baru dan ketertarikan minat semangat siswa yang menyenangkan pada siswa ketika menyimak penjelasan materi yang sedang dipelajarinya, kemudian terbentuknya suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran maka dapat menjadi pemicu meningkatnya motivasi belajar para siswa. Motivasi belajar sendiri dapat diartikan sebagai pendorong bagi seseorang dalam melakukan sesuatu, motivasi pula dapat diklasifikasikan menjadi 2 yakni motivasi internal dan eksternal. Motivasi internal, merupakan motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang dan motivasi eksternal ialah motivasi yang dipengaruhi dari luar diri seseorang, contohnya video animasi dalam media pembelajaran. Apabila seorang siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka proses pembelajaran akan mudah dilakukan, dengan begitu adanya video animasi ini merupakan suatu langkah yang dapat digunakan secara bersamaan dalam sebuah Aplikasi KADAM. Adanya video animasi dalam Aplikasi KADAM ini dapat disebut juga sebagai media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, sebab media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajarannya

⁹ Aeni Ani Nur. 2014. "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam." *Mimbar Sekolah Dasar* 1(1): 50–58.

guna memudahkan guru dalam penyampaian materi dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

Selain meningkatkan motivasi belajar, adanya media ajar berbasis digital ini Aplikasi KADAM dirasa sangat bermanfaat tak hanya bagi siswa melainkan juga bagi guru PAI di SDN Sindang 1 yakni, guru PAI memiliki alternatif lain dalam menyampaikan materi ajar pada siswanya. Menjadi guru agama Islam memiliki tugas dan tanggung jawab yang besar yakni seorang guru PAI tak hanya menyampaikan materi ajarnya saja, melainkan pula harus mampu mengamalkan dan melaksanakan nilai-nilai agama yang berlaku sehingga guru PAI berkewajiban untuk membentuk akhlak para siswanya. Selain itu, dapat membantu orang tua atau wali siswa dalam mendampingi anaknya ketika belajar di luar sekolah dengan bermodalkan gadget saja seperti *handphone*, laptop atau komputer sebab produk ini memiliki kemudahan akses yang sangat baik dan mudah untuk di akses, produk ini pun tidak memerlukan data internet yang begitu banyak sebab dengan sekali unduh saja maka produk ini dapat dipakai jangka panjang. Hal itu sebagai aktualisasi dari hakikat aplikasi yang sesungguhnya yakni sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam perangkat keras (laptop, *handphone* atau komputer).

Perancangan produk dibuat dengan semaksimal mungkin agar terkesan menarik dan elok di pandang namun tidak menghilangkan esensi nilai moral dan tujuan pembelajaran di dalamnya seperti bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan bertanggung jawab.¹⁰ Tanggung jawab sendiri dapat diklasifikasikan menjadi 3 yakni, tanggung jawab pada diri, sesama dan alam sekitarnya. Maka dari itu siswa usia kelas IV sekolah dasar dapat disebut juga dengan “masa keemasan” dimana mereka akan dengan mudah meniru apapun yang dilakukan oleh orang dewasa termasuk guru di sekolah. Berbicara tentang karakteristik siswa kelas IV umumnya masih kesulitan dalam membaca dan akan membosankan jika materi saja yang dibacanya penuh dengan tulisan saja, sehingga produk aplikasi KADAM ini sengaja disusun dengan visualisasi yang ramah anak dengan menyelipkan gambar-gambar berkarakter yang disukai usia anak kelas IV SD. Tiap halaman dalam Aplikasi KADAM ini dibuat selaras dengan 1 tema warna yang sama agar tidak terlalu kontras sehingga terkesan lebih rapih dan apik dalam penyusunannya. Berikut visualisasi dari produk Aplikasi KADAM:

¹⁰ Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., Aeni, A. N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. dan bertanggung jawab*



Tampilan cover buku



Tampilan KD dan deskripsi produk



Tampilan daftar isi



Tampilan Materi



Tampilan materi



Tampilan Video Animasi



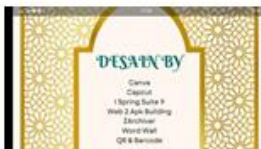
Tampilan Video Quiz



Tampilan Materi



Tampilan Video Animasi



Tampilan Desain



Tampilan daftar pustaka



Tampilan profil pengembang

Gambar 6. Visualisasi produk

KESIMPULAN

Pemberian metode dakwah dengan media konvensional saja nampaknya di rasa kurang berkesan pada saat ini di era gempuran teknologi yang super canggih pada abad 21 ini, ketika proses pembelajaran PAI bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar dirasa terkesan membosankan dan sulit dipahami. Berdakwah tak hanya dilakukan oleh para pemuka agama saja melainkan juga dapat diterapkan oleh guru PAI di sekolah dasar sebagai upaya pembentukan karakter, ahlak dan penanaman nilai moral bagi siswanya. Mengajarkan siswa tentang ketauhidan pada Iman Kepada Rasul Allah, diperlukan proses yang cukup panjang dan kesabaran yang luar biasa bagi tenaga pendidik, khususnya guru PAI. Dari latar belakang itulah yang menyebabkan peneliti merancang sebuah produk aplikasi agar menjadi solusi dalam permasalahan tersebut. Melalui media ajar berbasis digital dirasa dapat menjadi jawaban dari permasalahan yang ada. Inovasi yang terus berkembang dalam dunia pendidikan.¹¹ menjadi pendorong lahirnya sebuah produk aplikasi

¹¹ Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>

Bernama “KADAM (Kajian Dakwah Islami)”. Produk ini tidak terlalu memiliki banyak halaman sebab sengaja disusun seminimal mungkin untuk meminimalisir rasa jenuh ketika digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam proses pembuatannya, tim pengembang produk aplikasi ini menerapkan konsep efektif yang dimana aplikasi ini efektif ketika menggunakannya dan konsep efisiensi dan fleksibilitas yang dimana produk ini mudah didapatkan secara gratis sebab tidak tertera harga jual di dalamnya.

Dalam produk Aplikasi KADAM (Kajian Dakwah Islami) ini pun tak hanya menyajikan materi saja namun ada beberapa fitur lainnya seperti video animasi dan quiz agar anak lebih memahami materi Iman Kepada Rasul Allah sehingga dapat mengurangi rasa jenuh pada siswa ketika belajar. Fungsi dan tujuan dari adanya quiz ini yaitu sebagai evaluasi juga untuk menilai siswa sejauh mana pemahamannya tentang materi yang disampaikan pada Aplikasi KADAM (Kajian Dakwah Islami). Adanya tulisan dan karakter bergambar dirancang seimbang agar memiliki komposisi penyajian konten yang seimbang pula agar siswa tak hanya fokus memperhatikan gambar yang ada saja melainkan pula melatih kemampuannya dalam membaca. Alhasil, aplikasi KADAM ini dapat bermanfaat dengan baik bagi alternatif penyampaian materi ajar “Iman Kepada Rasul Allah” melalui metode dakwah bagi siswa kelas IV sekolah dasar di SDN Sindang 1. Adapun kekurangannya, aplikasi ini belum memiliki fitur podcast sebagai penunjang utama bagi gaya belajar audio pada anak.

SARAN

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti bagi kemajuan dalam penelitian lainnya yang masih serupa ialah dapat ditambahkan fitur podcast, dan game guna menunjang anak yang memiliki gaya belajar audio, serta dengan adanya game ini pula membuat belajar sambil bermain agar anak merasa senang.

Ucapan Terima kasih peneliti sampaikan kepada semua elemen dan pihak yang terlibat dalam membantu pembuatan produk Aplikasi KADAM (Kajian Dakwah Islami). Penelitian ini dapat berlangsung dengan baik tentunya berkat bantuan dari Allah Swt. Berkat-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan proses penelitian ini dari tahap awal hingga akhir dengan maksimal. Penelitian ini pun dapat terlaksana karena bantuan dari berbagai pihak, yakni peneliti ucapkan terima kasih pada Ibu Dr. Ani Nur Aeni yang telah mengarahkan penelitian ini sehingga dapat berjalan secara sistematis. Adapun tempat pelaksanaannya yakni di SDN Sindang 1, Kabupaten Sumedang. Peneliti ucapkan terima kasih pada kepala sekolah SDN Sindang 1 yang telah mengizinkan peneliti dalam proses pengumpulan data, tak lupa juga ucapan terima kasih

ditujukan pada Ibu Vini Mutiara. W, S.Pd. yang telah kooperatif dalam uji coba produk, serta siswa SDN Sindang 1 yang turut aktif membantu penelitian kami dalam mempromosikan produk Aplikasi KADAM (Kajian Dakwah Islami).

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur. 2014. "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam." *Mimbar Sekolah Dasar* 1(1): 50–58.
- Aeni, Ani Nur, Tiara Erlina, et al. 2022. "Aplikasi BETA (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9(1): 101–13.
- Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, et al. 2022. "Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4): 1214.
- Aeni, Ani Nur, Annisa Auliani Nursyafitri, Anggunissa Zulfiany Fachrina, and Tasya Aprillianti Putri. 2022. "Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah." *Jurnal At-Tsiqah* 7(1): 1–17.
- Maulani, Siska et al. 2022. "Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 2(1): 539–46.
- Prasetya, T A, R D Yanti, Z Nurrahman, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pemanfaatan Video Animasi WOL (Way of Life) Sebagai Media Pembelajaran SKI Siswa Di Kelas 4 SD/MI." *Jurnal Pendidikan* 6: 16353–59.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5073%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5073/4291>.
- Putra, Dika Esa, Hesti Agustini, Difa Siti Ridhania, and Ani Nur Aeni. 2022. "Penggunaan E-Book BDSM (Buku Dakwah Siswa Milenial) Sebagai Media Dakwah Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Sekolah Dasar." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16(3): 1174.
- Putri, Anisa, Hasrian Rudi Setiawan, and Rizka Harfiani. 2023. "Implementasi Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarigh Di Satit Phatnawitya Thailand." 7: 2323–28.
- Rahman, Fauzi Yusa, Erfan Karyadiputra, Agus Setiawan, and Indu Indah Purnomo. 2021. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum." *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2): 87–93.
- Rahmaniyah, Anisa et al. 2022. "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar 'Kino Dan Kiya Anak Sholeh' Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(3): 828–37. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i2.11641>.