

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI YUK WUDU UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME PEMBELAJARAN PAI BAB WUDU DI SD

Adinda Dwi Agustin¹, Ardelya Husnianingtyas²,

Widuri Tresnawati Jatnika³, Ani Nur Aeni⁴

adindadwi@upi.edu¹, ardelya28@upi.edu², widurijatnika@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

This research is motivated by a condition where there are still many students who have misunderstanding of the ablution material, both from the intention of ablution, the procedure/sequence for ablution, and prayer after ablution. This is related to the learning conditions, namely the lack of enthusiasm from students. The purpose of this study was to increase the enthusiasm of elementary school students in PAI learning, especially the ablution chapter. The Yuk Wudu application learning media was developed as an effort to increase enthusiasm and overcome mistakes when learning ablution material. The research method used is descriptive qualitative with a D&D model and the research procedure is ADDIE. The subjects of this study were students of class II SDN Panyingkiran II, totaling 28 people. The source of the data obtained in this study came from the results of interviews and direct observations of students. As for product validation, it is carried out by PAI teachers. The results of product validity by PAI teachers obtained results of 95% with a very valid / very feasible category. Based on the results of the trials that have been carried out, there was an increase in the enthusiasm of students when learning the wudu chapter PAI material using the Yuk Wudu application.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu kondisi dimana masih banyak peserta didik yang mengalami kekeliruan dalam pemahamannya mengenai materi wudu, baik dari niat wudu, tata cara/urutan berwudu, serta doa setelah wudu. Hal tersebut berhubungan dengan kondisi pembelajarannya, yaitu kurangnya antusiasme dari peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan antusiasme peserta didik SD dalam pembelajaran PAI khususnya bab wudu. Media pembelajaran aplikasi Yuk Wudu ini dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan antusiasme dan mengatasi kekeliruan ketika proses belajar materi wudu. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan model D&D dan prosedur penelitiannya, yaitu ADDIE. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN Panyingkiran II yang berjumlah 28 orang. Untuk sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil wawancara dan pengamatan langsung kepada peserta didik. Adapun untuk validasi produk dilakukan oleh guru PAI. Hasil validitas produk oleh guru PAI memperoleh hasil sebesar 95% dengan kategori sangat valid/sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, terjadi peningkatan antusiasme peserta didik ketika pembelajaran materi PAI bab wudu menggunakan aplikasi Yuk Wudu ini.

Kata Kunci: Penelitian D&D, Aplikasi, Pembelajaran PAI Bab Wudu

PENDAHULUAN

Seperti yang sudah kita ketahui bahwa pendidikan nasional memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selaras dengan tujuan tersebut mengenalkan ajaran Islam kepada anak sejak dini bermanfaat bagi tumbuh kembangnya, terutama dalam hal mendidik mereka menjadi pribadi yang lebih baik serta menanamkan keimanan dengan berusaha memberikan contoh yang terbaik.

Berkenan dengan hal tersebut shalat merupakan hal yang penting untuk kita ajarkan kepada anak karena shalat menjadi pondasi keimanan dari seseorang. Namun sebelum mengajarkan shalat, terlebih dahulu harus mengajarkan wudu kepada anak. Hal tersebut sesuai dengan perintah Allah yang telah dijelaskan dalam Alquran dan sunnah untuk melakukan wudu terlebih dahulu sebelum melaksanakan shalat. Karena wudu merupakan salah satu syarat sah diterimanya salat. Sehingga mengajarkan wudu kepada anak tidak kalah pentingnya dengan mengajarkan salat kepada anak.

Dalam pelaksanaan pembelajaran wudu ini peserta didik sering mengalami kekeliruan dalam pemahamannya. Misalnya saja ada peserta didik yang tidak bisa melakukan praktik/tata cara wudu dengan baik dan benar, masih banyak kekeliruan dalam melakukan praktik wudu, dan masih banyak yang belum hafal niat wudu, doa setelah wudu, serta doa sesudah wudu. Selain itu, antusiasme peserta didik untuk belajar nya pun masih tergolong cukup rendah karena pembelajaran wudu yang kurang menarik.

Solusi dari permasalahan tersebut, yaitu dalam pelaksanaan pembelajarannya diperlukan sebuah bahan ajar atau media pembelajaran yang mampu menarik antusiasme peserta didik untuk mempelajari wudu. Pengembangan aplikasi dapat menjadi solusi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Pengembangan aplikasi ini dapat dikemas semenarik mungkin dengan berbagai gambar/animasi didalamnya, seinteraktif mungkin, dan tentunya menggunakan bahasa dan kalimat yang sederhana serta mudah dipahami oleh peserta didik.. Hal tersebut tentunya sangat sesuai dengan kebutuhan atau tuntutan pada zaman sekarang ini dimana tidak terlepas dari yang namanya teknologi dan *smartphone*. Menurut Resti & Jaslin dalam Zakiy, dkk, 2018 menyebutkan bahwa berdasar kepada hasil penelitian sebelumnya, media pembelajaran

yang memanfaatkan teknologi dengan mengembangkan aplikasi berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, serta memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar. Sehingga kami sebagai peneliti tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran aplikasi “Yuk Wudu” untuk meningkatkan antusiasme pembelajaran PAI bab wudu di sekolah dasar.

Aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi Yuk Wudu yang bermuatan pembelajaran agama islam mengenai niat wudu, tata cara wudu, dan doa setelah wudu yang dikemas menjadi aplikasi yang menarik. Dengan harapan aplikasi yang peneliti kembangkan ini dapat membantu dan mendorong dalam hal meningkatkan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung terutama materi wudu.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu metode digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Metode ini dilakukan dengan menelaah lebih dalam secara kontinue (berkelanjutan). Dalam metode ini ketika observasi di lapangan peneliti ikut serta dan terlibat aktif, peneliti juga mencatat dan menganalisis data yang ditemui disetiap kegiatan serta membuat laporan penelitian secara mendetail. Selain itu, dibutuhkan tinjauan dari para ahli untuk memvalidasi terkait desain dan aplikasi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Design dan Development* atau D&D. Dalam Pratiwi, 2017 menurut Richey dan Klein menyebutkan bahwa model ini ditujukan dan diterapkan untuk mengetahui tentang bagaimana mendesain kemudian mengembangkannya lalu dilakukan tahap evaluasi secara empiris. Model penelitian ini juga dimaksudkan untuk memberikan sebuah solusi terhadap masalah yang terjadi dan dihadapi. Untuk solusi dari permasalahan tersebut dapat kita temukan dengan mengembangkan produk guna meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan model D&D dengan prosedur penelitian model ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam prosedur ini, yaitu *analyze* (analisis),

design (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini dilakukan kepada 28 orang peserta didik di SDN Panyingkiran II, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Wawancara dan pengamatan langsung merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan kepada guru PAI dan angket respon terhadap produk oleh peserta didik dan guru. Adapun perolehan jenis data dari hasil penelitian uji coba produk aplikasi Yuk Wudu, yakni data kualitatif serta data kuantitatif. Peneliti memperoleh data kuantitatif dari hasil angket respon produk. Sedangkan perolehan untuk data kualitatif, yaitu dari peserta didik dan guru berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung ketika pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan peneliti ketika melakukan analisis data adalah sebagai berikut:

$$Ps = s/n \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

n = Jumlah skor ideal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam rancangan aplikasi Yuk Wudu sebagai media pembelajaran PAI bab wudu di SD, peneliti melakukan 5 tahapan dengan merujuk pada model ADDIE.

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Ada tiga aspek analisis dalam penelitian ini, yakni kompetensi dasar, karakteristik peserta didik, dan materi. Pada tahap analisis kompetensi dasar, peneliti merujuk pada Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Adapun KD atau kompetensi dasar yang peneliti pilih untuk mengembangkan aplikasi ini, yakni 3.9 dan 4.9 pada jenjang kelas II. KD atau kompetensi dasar tersebut merupakan mata pelajaran agama, yakni Pendidikan Agama Islam (PAI). Untuk kompetensi dasar kognitifnya (KD 3.9) adalah

Memahami doa sebelum dan sesudah wudu. Sedangkan untuk kompetensi dasar keterampilannya (KD 4.9) adalah Mempraktikan wudu dan doanya dengan tertib dan benar. Dalam tahapan ini dilakukan wawancara langsung kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SDN Panyingkiran II. Hasil wawancara terkait karakteristik peserta didik yakni didapatkan hasil bahwa peserta didik kelas II SDN Panyingkiran II menyukai media pembelajaran yang dikemas menarik, terdapat gambar dan musik, dan berwarna. Selain aplikasi ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, aplikasi ini juga disesuaikan dengan materi pembelajaran PAI bab wudu. Pemilihan materi wudu ini karena wudu merupakan hal yang harus dilakukan sebelum melaksanakan shalat sehingga penting bagi anak untuk mempelajari materi wudu ini. Oleh karena itu, perlunya mengetahui bagaimana tata cara wudu dengan baik. Dalam melakukan analisis pemilihan materi tersebut, peneliti melihat dari berbagai sumber referensi yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan dalam penelitian dan pembuatan aplikasi Yuk Wudu ini pertama, peneliti menyusun isi materi berdasarkan kompetensi dasar, merangkum dari berbagai sumber, kemudian melakukan penyusunan materi. Materi yang dikembangkan mengenai wudu yang terdiri dari niat wudu, gerakan wudu, dan do'a setelah wudu. Peneliti melakukan studi pustaka untuk mencari berbagai referensi. Setelah penyusunan materi, peneliti mulai merancang desain untuk aplikasi dengan mencari berbagai referensi untuk keperluan mendesain dengan memanfaatkan website seperti pinterest dan situs vektor lain untuk mencari ikon-ikon yang dibutuhkan, lalu mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat rancangan desain aplikasi yaitu canva.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Dalam tahapan ini peneliti menjelaskan terkait pengembangan produk aplikasi Yuk Wudu ini dari penentuan desain, penentuan elemen-elemen pengisi aplikasinya sampai pembuatan aplikasinya. Pengembangan produk aplikasi ini menggunakan aplikasi *Construct 2*.



Gambar 1 Kover



Gambar 2 Profil Pengembang



Gambar 3 Menu



Gambar 4 Materi Niat Wudu



Gambar 5 Materi Cara Berwudu



Gambar 6 Materi Doa Setelah Wudu

Setelah aplikasi ini selesai diproduksi, kemudian aplikasi ini divalidasi oleh para ahli. Berikut merupakan tabel hasil dari validitas ahli mengenai produk aplikasi Yuk Wudu.

Tabel 1. Validitas Aplikasi Yuk Wudu oleh Guru PAI SDN Panyingkiran II

Aspek	Instrumen	Skor				
		1	2	3	4	5
Desain dan Materi	Keterbacaan huruf pada materi dalam aplikasi Yuk Wudu				✓	
	Tata letak dan penempatan konten gambar serta elemen-elemen penunjang dalam aplikasi Yuk Wudu					✓
	Kesesuaian konten gambar, audio, dan elemen-elemen penunjang dengan tema serta materi dalam aplikasi Yuk Wudu					✓

	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar PAI dalam aplikasi Yuk Wudu					✓
--	---	--	--	--	--	---

$$P_s = s/n \times 100\%$$

$$P_s = 19/20 \times 100\%$$

$$P_s = 95\%$$

Berdasarkan tabel 1. hasil validitas dari ahli terkait produk aplikasi Yuk Wudu secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 95%. Hasil tersebut tergolong kategori sangat valid. Hal tersebut selaras dengan pendapat Soejana terkait kategori validitas suatu produk. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Yuk Wudu ini ditinjau dari aspek desain, aspek materi, maupun aspek-aspek pendukung lainnya sangat layak digunakan untuk media penunjang dalam proses pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Aplikasi yang telah peneliti kembangkan selanjutnya diuji coba kepada peserta didik kelas II SDN Panyingkiran II. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan hari Selasa, 15 Maret 2022. Terdapat 28 orang (16 orang laki-laki dan 12 orang perempuan) sebagai peserta yang ikut berkontribusi dalam uji coba aplikasi Yuk Wudu. Hasil respon yang diperoleh dari peserta didik yakni peserta didik sangat menyukai aplikasi Yuk Wudu karena dalam aplikasi terdapat gambar dan audio yang menarik sehingga peserta didik terlihat sangat antusias untuk melihat dan belajar wudu menggunakan aplikasi. Respon tersebut diperoleh dari wawancara dan pengamatan secara langsung ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi Yuk Wudu ini peserta didik sangat aktif mengikuti kegiatan-kegiatan selama pembelajaran serta selalu semangat dan antusias ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sugiono (2010) yang menyebutkan salah satu ciri/indikator terkait bagaimana antusias peserta didik ketika mengikuti proses belajar mengajar, yakni peserta didik bersemangat menjawab pertanyaan serta selama kegiatan pembelajaran siswa aktif. Adapun respon dari guru PAI terhadap aplikasi yuk wudu ini yaitu sangat bagus dan mudah digunakan.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Terdapat beberapa evaluasi dari guru PAI yang peneliti minta untuk memberikan saran dan masukan dalam melakukan validasi aplikasi Yuk Wudu ini. Menurut guru PAI disarankan agar menambahkan games ataupun pertanyaan sebagai evaluasi dari materi yang sudah dipelajari. Adapun dari sisi tampilan media, disarankan agar tampilan aplikasinya bisa full landscape agar lebih jelas dan nyaman di akses oleh pengguna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilaksanakan, dapat ditarik simpulan bahwa desain aplikasi Yuk Wudu ini sangat menarik bagi peserta didik karena terdapat gambar-gambar yang berwarna juga audio yang dikemas secara menarik. Sehingga aplikasi Yuk Wudu ini bisa meningkatkan pemahaman dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran tentang materi wudu. Hal tersebut dapat dilihat dari respon seluruh peserta didik yang mengatakan bahwa aplikasi Yuk Wudu ini sangat menarik dan juga peserta didik lebih menyukai belajar melalui aplikasi daripada belajar melalui buku. Aplikasi Yuk Wudu ini sangat menarik perhatian peserta didik, terlihat sekali bahwa peserta didik menjadi sangat antusias dalam belajar materi wudu menggunakan aplikasi ini. Aplikasi Yuk Wudu juga mendapat respon yang sangat baik dari guru PAI dapat dilihat dari uji validasi produk yang dilakukan terhadap guru PAI dan mendapatkan nilai sebesar 95%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2014). *Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam*. Mimbar Sekolah Dasar, No. 1 Vol. 1, h 50-58.
- Akmal, H. (2021). *Mendidik Anak Sholat Ala Rasulullah SAW*. [Online]. diakses dari <http://tarbiyah.unida.gontor.ac.id/mendidik-ala-rasulullah/>
- Amir, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Wudu dalam Meningkatkan Keterampilan Berwudu Peserta Didik Kelas II di SDN 012 Kanang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Diana, *Aspek-aspek yang Mempengaruhi Antusiasme*, <https://pdfcoffee.com/aspek-aspek-dan-indikator-antusiasme-pdf-free.html#dyana+unpal>, Diakses pada tanggal 29 Maret 2022

- Fadhillah, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Firmansyah, F. H., Aldriani, S. N. F., & Dewi, E. R. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Multimedia, No. 2 Vol. 2, h 93-100.
- INDONESIA, P. R. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Nurjanah, S., Rustini, T., Nurjaman, A. R. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Bermuatan Nilai Karakter untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Fashluna (Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan), h 93-102.
- Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Richey, R.C & Klein, J.D, *Design and Development Research Methodes, Strategies, and Issues*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associattes, inc, 2007.
- Siregar, T. B., Putri, A. N., & Hindrasti, N. E. K. (2020). *Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning pada Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas VIII SMP*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI), No. 3 Vol 2, h 130-139.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*. Jurnal Ika, No. 11 Vol 1.