

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

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

Email : azkatamalia@upi.edu¹, vienaunillah@upi.edu², aninuraeni@upi.edu³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

Da'wah is absolute as the duty of a Muslim. The goal is to bring others to better things. To achieve that goal, it is necessary to 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, the purpose of this study is 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 that has 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.

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 dini. Sehingga diharapkan, kelak anak dapat menjadi pribadi yang dapat berdakwah sesuai dengan syariat Islam. 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, banyak cara yang bisa ditempuh. Menggunakan media aplikasi berbasis android adalah salah satunya. Seperti produk peneliti, yaitu aplikasi RuBer PAI atau Ruang Belajar Pendidikan Agama Islam. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Design and Development (D&D).

Kata kunci: Dakwah, Aplikasi, Anak

PENDAHULUAN

Dakwah secara etimologi berasal dari bahasa Arab, dakwah dapat diartikan sebagai seruan, ajakan, atau panggilan (Depag RI, QS. 10: 25). Dakwah juga dapat diartikan sebagai usaha seseorang dalam menyampaikan ajaran agama Islam yang dilakukan dalam keadaan sadar penuh, terencana, dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan. Dakwah dilakukan dengan tujuan mengajak, mempengaruhi seseorang untuk mengikuti ajaran Islam, tapi dengan tanpa adanya paksaan. 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. Aminudin (2016) menjelaskan bahwa dakwah merupakan sebuah keharusan dalam rangka mengajak manusia kembali pada jalan yang benar. Ilmu mengenai berdakwah ini harus mulai diberikan sejak usia dini. Agar kelak, anak dapat menjadi pribadi yang dapat berdakwah sesuai dengan syariat Islam.

Sudah banyak penelitian yang mengangkat tema pengenalan dakwah pada anak. Misalnya, Siti (2014) mengatakan bahwa pengenalan dakwah pada anak sangat penting dilakukan. Hal ini karena, masa usia dini merupakan masa emas untuk pertumbuhan jati dirinya. Penelitian ini sangat bagus dalam hal pengkajian sumber informasi. 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. Termasuk melalui aplikasi berbasis Android. Akhmad (2016) mengatakan bahwa 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, peneliti 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.

1. Dakwah dalam Perspektif Islam

Secara terminologis, dakwah bermakna sebagai ajakan yang bersifat positif mengarah pada keberkahan di dunia dan keselamatan di akhirat kelak. Selain itu, ada pula definisi dakwah menurut para ahli. Syaikhul Islam Ibnu Taimiyah mengemukakan pendapatnya mengenai dakwah, menurut beliau dakwah merupakan aktivitas mengajak orang lain untuk beriman kepada Allah dan kepada Rasul-Nya, caranya adalah dengan meyakini dan mengikuti perintah-perintah-Nya. Pendapat lain datang dari M. Quraisy Shihab, beliau mengatakan bahwa dakwah adalah seruan atau ajakan, mengarah pada situasi yang lebih baik dari sebelumnya terhadap masyarakat maupun pribadi seseorang. Beliau juga menuturkan bahwa dakwah bukan hanya sekadar upaya meningkatkan pemahaman terkait ilmu agama dan aplikasinya dalam perilaku dan pedoman hidup saja, melainkan sebagai cara untuk menuju target yang lebih luas. Esensi dari dakwah bukan terbatas pada penyampaian semata, namun juga bertujuan untuk membentuk pribadi masyarakat Islam menuju hal yang lebih baik. Islam dan dakwah adalah hal yang tidak dapat dipisahkan. Karena, Islam juga mengandung arti sebagai dakwah. Hal ini telah dijelaskan oleh Allah SWT dalam Al-Qur’an, yaitu *al-amru bi al-ma’ruf* yang memiliki arti sebagai mengajak kepada kebaikan, dan *wa nahyu an al-munkar* yang berarti melarang kemungkaran. Ajaran ini juga dibawakan oleh Rasulullah SAW dan menjadi ciri umat muslim. Islam adalah agama yang penuh akan dakwah dan banyak termuat di dalam ajarannya petunjuk bagi kehidupan manusia. Islam juga mengajarkan kepada umatnya untuk menjadi manusia yang bisa menciptakan

peradaban maju, sejahtera, makmur, dan senantiasa berada di jalan Allah. Proses penyebaran agama Islam ke semua penjuru dunia juga tidak lepas dari peran para pendakwah. Dakwah memiliki unsur-unsur sebagai berikut.

- a. Da'i, orang yang berdakwah
- b. Maddah, materi dakwah
- c. Thariqah, metode dakwah
- d. Washilah, media dakwah
- e. Mad'u, mitra dakwah
- f. Atsar, efek dakwah

2. Tata Cara Berdakwah Menurut Islam

Berikut adalah tata cara berdakwah menurut Islam.

- a. Berdakwah dengan santun
Allah SWT berfirman pada Q.S Ali Imran ayat 159 yang artinya adalah “Maka rahmat dari Allah kamu harus berlaku lemah lembut. Jika kamu berlaku keras dan kasar, maka mereka akan menjauhkan diri dari sekelilingmu”. Berdasarkan ayat tersebut, dapat diambil maknanya bahwa ketika hendak berdakwah, seorang Da'i harus menggunakan bahasa yang sopan, santun, dan lembut. Jika dakwah disampaikan dengan kasar, tidak ada orang yang mau mendengarkan.
- b. Memperhatikan objek dakwah
Bahasa dan metode yang digunakan dalam berdakwah harus disesuaikan dengan objek penerima dakwah. Jika objek yang dituju adalah anak-anak, maka buatlah suasana yang menyenangkan dan bisa membuat anak tertarik.
- c. Perhatikan budaya setempat
Seorang Da'i harus tahu budaya di daerah tempat ia berdakwah. Dengan mengetahuinya, Da'i bisa melakukan dakwah dengan melakukan pendekatan berdasarkan budaya setempat.
- d. Dapat menjadi teladan yang baik
Seorang Da'i yang baik adalah yang bisa memberi contoh baik kepada masyarakat. Bayangkan jika ia menyerukan kebaikan, namun, ia sendiri enggan melakukannya.
- e. Penuh keyakinan
Yakin yang dimaksud di sini adalah yakin bahwa ajaran yang ia bawa adalah ajaran dari Al-Qur'an dan Hadist.
- f. Bertanggung jawab
Da'i harus bisa bertanggung jawab atas apa yang disampaikan kepada masyarakat. Karena, pada hakikatnya, setiap perkataan seseorang akan diminta pertanggung jawaban oleh Allah.

3. Pengenalan Dakwah Pada Anak

Usia dini adalah masa emas, karena, dalam masa itu anak sudah memiliki pemikiran kritis dalam perkembangannya. Maka dari itu, perkembangan anak perlu mendapat dukungan dari berbagai pihak. Dukungan tersebut bisa berupa perhatian dalam aspek pendidikan, kesehatan, penyediaan kenyamanan dan lain-lain. Selain itu, sebagai umat Islam, anak juga perlu diajarkan berdakwah sedari dini. Hal ini diharapkan dapat menciptakan generasi yang memiliki jiwa dakwah. Selain itu, jika diajarkan sedari dini, anak bisa menjadikan dakwah sebagai kebiasaan yang baik ketika ia tumbuh dewasa. Seiring berjalannya waktu, dakwah 5 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. Banyak metode yang bisa dilakukan

untuk mengenalkan dakwah pada anak, yaitu seperti:

a. Metode dakwah dalam cerita

Guru atau orang tua bisa mengajarkan dakwah pada anak dengan cara menceritakan permasalahan yang ringan. Metode ini bisa dibantu dengan alat pendukung seperti boneka.

b. Metode bernyanyi

Usia anak masih sangat menyukai nada-nada yang mudah dihafal. Guru atau orang tua bisa menciptakan lagu yang liriknya mengenai dakwah. Dengan menyanyikan lagu berulang kali, anak dapat lebih mudah untuk memahami pesan pada lagu tersebut.

c. Metode Menonton

Tontonan yang menarik dapat menjadi sarana pembelajaran yang asyik bagi anak. Tontonan yang penuh dengan warna dan gambar dapat memudahkan mereka menerima pembelajaran.

4. Penggunaan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat kebutuhan dalam proses pembelajaran. 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, adanya media dalam proses pembelajaran juga dapat membuat minat dan motivasi peserta didik menjadi meningkat, karena, pembelajaran tidak monoton.

Pada zaman modern ini, segala aspek dalam kehidupan kita sudah beralih ke arah digital. Tak terkecuali dengan penggunaan media pembelajaran. 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.

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 mana pun, serta oleh siapa pun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D). Model penelitian ini merupakan serangkaian aktivitas mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi produk. Model ini memungkinkan dalam upaya menciptakan sebuah prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan hasil analisis terhadap satu kasus yang spesifik (Richey & Klesin, 2007). Selain itu, data dalam penelitian ini berupa kualitatif deskriptif yang mengacu pada analisis masalah dan hasil akhirnya berupa laporan tertulis. Adapun 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.

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. 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.

1. Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti di lapangan melalui metode wawancara kepada guru di SDN Darangdan 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.

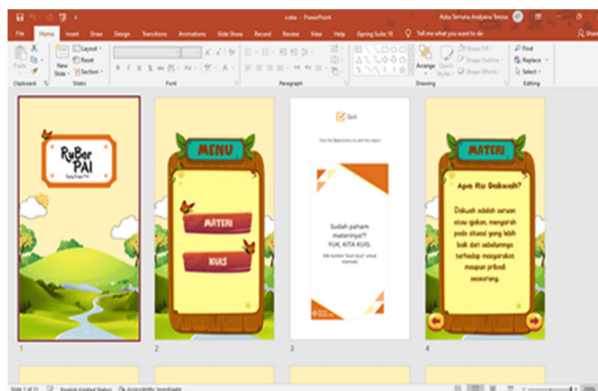
Guru PAI SDN Darangdan Tingkat mengatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti aplikasi android masing jarang dilakukan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah buku paket PAI. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan gawai. Karena, sebagian besar peserta didik 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 berkuat 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.

2. Desain Aplikasi RuBer PAI

Dalam penelitian ini, peneliti 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. Materi yang dimuat di aplikasi ini berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 4.4 Mencerminkan saling mengingatkan pada kejahatan.

a. Membuat desain aplikasi RuBer PAI menggunakan *microsoft power point*.

Gambar 1. Rancangan aplikasi



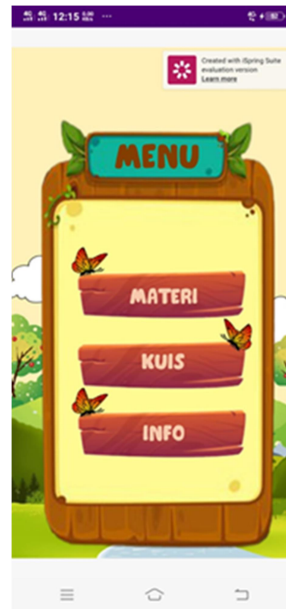
b. Desain tampilan awal aplikasi RuBer PAI

Gambar 2. Tampilan awal



c. Desain tampilan menu RuBer PAI

Gambar 3. Tampilan menu



d. Desain kuis pada aplikasi RuBer PAI

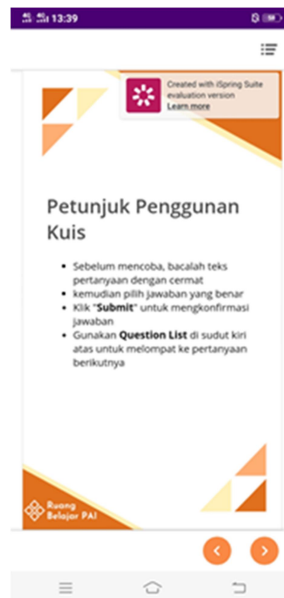
Gambar 4. Tampilan awal kuis



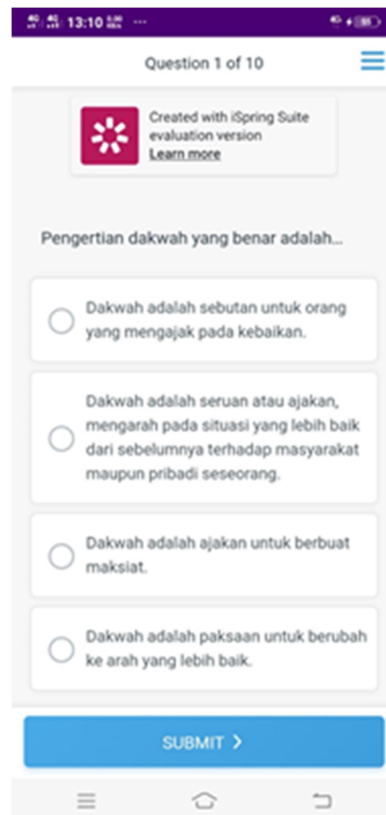
Gambar 5. Tampilan identitas sebelum kuis



Gambar 6. Tampilan petunjuk kuis



Gambar 7. Tampilan soal kuis



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, serta dosen selaku ahli media.

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, peneliti 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.

Sedangkan menurut dosen ahli, aplikasi RuBer PAI ini sangat menarik dan merupakan karya inovatif. Kendati demikian, masih ada beberapa hal yang perlu dikembangkan dari aplikasi ini.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi RuBer PAI dapat menjadi media pembelajaran yang cukup efektif dalam rangka pengenalan dakwah pada peserta didik 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 peserta didik juga menyambut aplikasi RuBer PAI dengan antusias dan penuh ketertarikan. Kendati demikian, aplikasi RuBer PAI masih memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk memaksimalkan penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58.
- Alimuddin, N. (2007). Konsep Dakwah Dalam Islam. *HUNafa: Jurnal Studia Islamika*, 4(1), 73-78.
- Aminudin, A. (2018). Konsep Dasar Dakwah. *Al-MUNZIR*, 9(1), 29-46.
- Hayati, N. E. R., Ali, N., & Nazrina, N. N. B. (2021). Tren Baru Program Deradikalisasi Di Lingkungan Organisasi Pemuda Muslim Indonesia. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1).
- Hikmah, S. (2014). Mengkenalkan Dakwah Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 34(1), 63-76.
- Khasanah, N., Lestari, Y. I., Nuraini, S., & Aeni, A. N. (2021). Pentingnya Etika Berbicara Dalam Perspektif Islam Bagi Mahasiswa Millenial. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(4), 27-34.
- Mansir, F. (2021). Aktualisasi Pendidikan Agama dan Sains dalam Character Building Peserta Didik di Sekolah dan Madrasah. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2).
- Marno, M., & Tausih, T. U. (2021). Pelaksanaan Penilaian Ranah Afektif Menggunakan Google Form di Era New Normal. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2).
- Munir, M. (2021). Manajemen dakwah. Prenada Media.
- 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.
- Palahudin, P., Hadiana, M. E., & Basri, H. (2020). Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1).
- Pirol, A. (2017). Komunikasi dan Dakwah Islam. Deepublish.
- Purnomo, P., & Solikhah, P. I. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Islam Inklusif (Studi Tentang Inklusivitas Islam Sebagai Pijakan Pengembangan Pendidikan Islam yang Inklusif). *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2).
- Puspitasari, D. A. (2021). Kebijakan Pentashihan Aplikasi Al-Qur'an Digital di Indonesia: Studi Perkembangan Aplikasi "Al-Quran Kementerian Agama" dan Permasalahannya. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1).
- Sukardi, A. (2018). Metode dakwah dalam mengatasi problematika remaja. *Al-Munzir*, 9(1), 13-28.
- Sukmana, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Keterampilan

- Menyimak Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. (Skripsi). PGSD Kampus Sumedang. Universitas Pendidikan Indonesia. Sumedang.
- 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.
- Wahid, L. A., & Hamami, T. (2021). Tantangan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam dan Strategi Pengembangannya dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Masa Depan. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1).
- Zainiyati, H. S., & Muna, N. (2021). Penggunaan Mobile Learning dengan Live Streaming Facebook pada Mata Pelajaran Qur'an Hadith. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2).