

Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II

Hafizia Risa Ummaya^{*1}, Naila Rida Kaylila², Ghina Meilinda³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Email: ¹hafiziarisa@upi.edu, ²nailaridakaylila@upi.edu, ³ghinameilinda04@upi.edu, ⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan kehidupan yang serba teknologi sehingga kehidupan senantiasa berkembang dan terus berinovasi dalam segala aspek, salah satunya pendidikan. Media pembelajaran berupa Aplikasi Genius Hijaiyah sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa agar dalam proses pembelajaran siswa merasa menyenangkan dan tidak mudah bosan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan ilmiah dalam Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar yaitu untuk mengetahui penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah untuk pembelajaran PAI pada materi Huruf Hijaiyah di SD. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan model DnD. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Cibentang yang berjumlah 28 orang. Sumber data dalam penelitian ini yaitu hasil dari wawancara menyeluruh kepada siswa dan validasi yang dilakukan kepada guru PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Desain aplikasi Genius Hijaiyah sangat menarik sehingga mampu menarik minat siswa untuk memainkannya, 2) Produk Aplikasi Genius Hijaiyah secara keseluruhan bagus karena memiliki fitur materi dan games yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat digunakan untuk bermain sambil belajar, 3) Aplikasi Genius Hijaiyah memiliki tingkat validitas sebesar 93,33 yang telah diuji oleh Guru PAI.

Kata kunci: *Aplikasi, Huruf Hijaiyah, Pembelajaran PAI.*

Using the Genius Hijaiyah Application for Islamic Education Learning on Hijaiyah Letter Material in Grade II Primary Schools

Abstract

This research is motivated by the development of life that is all-technology so that life is always evolving and continues to innovate in all aspects, one of which is education. The learning media is in the form of the Genius Hijaiyah application as an effort to increase student motivation and interest so that in the learning process students feel fun and don't get bored easily. The purpose of this research is to provide a scientific contribution in Elementary School Education Science, namely to find out the use of the Genius Hijaiyah Application for PAI learning on the Hijaiyah Letter material in elementary school. The research method used is descriptive qualitative with the DnD model. The research subjects were students of class II SDN Cibentang, totaling 28 people. Sources of data in this study are the results of thorough interviews with students and validation conducted on PAI teachers. The results showed that: 1) The design of the Genius Hijaiyah application was very attractive so that it was able to attract students' interest to play it, 2) The Genius Hijaiyah application product was overall good because it had material and game features that could increase students' learning motivation because it could be used to play while learning, 3) The Genius Hijaiyah application has a validity level of 93.33 which has been tested by the PAI teacher.

Keywords: *Application, Hijaiyah Letters, PAI Learning.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan. Era digital merupakan masa yang ditandai dengan adanya teknologi digital dan teknologi yang dominan pada era ini adalah teknologi internet [1].

Pendidikan pula yang menjadi dasar perkembangan sebuah teknologi itu bisa maju. Dengan adanya perkembangan teknologi ini menuntut setiap guru untuk bisa mengikuti perkembangan sesuai dengan keadaan teknologi yang semakin canggih dengan cara membuat media pembelajaran berbasis digital. Sementara

kebanyakan guru pada masa sekarang masih menggunakan media pembelajaran konvensional terutama di pedesaan.

Menurut Rosenberg, dengan berkembangnya penggunaan Teknologi informasi dan komunikasi ada lima pergeseran di dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Pergeseran dari pelatihan ke penampilan,
2. Pergeseran dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja,
3. Pergeseran dari kertas ke “on line” atau saluran,
4. Pergeseran fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja,
5. Pergeseran dari waktu siklus ke waktu nyata [2], [3].

Perkembangan teknologi dan pendidikan berjalan secara dinamis. Di dalam sebuah pendidikan tentu saja mempunyai tujuan tertentu salah satunya yaitu apabila proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien untuk tercapainya sebuah tujuan yang maksimal. Pendidikan dengan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya di tingkat Sekolah Dasar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada masa ini yaitu media audio visual berupa video dan games yang dikemas semenarik mungkin guna menarik minat siswa untuk belajar. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat mawadahi siswa untuk mengembangkan pengetahuan siswa yang diselimuti oleh bakat dan minatnya masing-masing. Media adalah sesuatu yang berupa alat untuk mempermudah seseorang dalam proses belajarnya [4]. Media pembelajaran yang berkembang mengikuti perkembangan zaman dapat menjadi pendorong siswa untuk belajar lebih giat lagi, pembelajaran mengikuti zaman merupakan hal yang bagus untuk diterapkan pada masa ini.

Keberadaan media pembelajaran sangat berguna untuk membantu para guru mengembangkan sebuah ilmu dengan kreativitas yang diciptakan masing-masing, sejalan dengan ilmu pengetahuan guru bisa sekreatif mungkin memaksimalkan teknologi yang sudah ada dengan ditambahkan dengan kreatifitas masing-masing. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital menjadi daya pikat utama untuk kalangan Anak Sekolah Dasar dizaman yang semakin modern ini, dengan begitu seorang anak akan lebih mudah memahami tanpa terkesan terpaksa saat proses pembelajaran berlangsung. Antusias para pelajar Sekolah Dasar terhadap media pembelajaran digital merupakan bukti bahwa pendidikan dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif lebih disukai oleh para siswa. Pemanfaatan teknologi dalam sebuah media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan [5], [6].

Sebuah aplikasi pembelajaran bernama “Genius Hijaiyah” berhasil dibuat oleh kami dan dibuktikan dengan antusiasnya para siswa saat aplikasi tersebut dimainkan. Dengan mengemas video pembelajaran berbentuk animasi yang menarik ditambah games berlevel I, II, II sesuai tingkat kesulitan membuat mereka kecanduan saat menggunakannya. Dengan demikian para guru juga harus bisa mempelajari dan membuat aplikasi digital yang memuat pembelajaran dengan semenarik mungkin.

Aplikasi Genius Hijaiyah bertujuan sebagai cara baru dalam mempelajari materi hijaiyah bersambung. Dengan aplikasi Genius Hijaiyah siswa diharapkan dapat mengetahui huruf hijaiyah bersambung dengan tepat sesuai dengan makhoriul huruf nya. Kelebihan aplikasi pembelajaran adalah siswa dapat belajar dimana pun dan kapan pun, aplikasi pembelajaran juga sangat direkomendasikan untuk para siswa mempelajarinya secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II”. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Bagaimana desain aplikasi “Genius Hijaiyah” untuk pembelajaran PAI pada materi Huruf Hijaiyah di SD?, 2) Bagaimana produk aplikasi “Genius Hijaiyah” untuk pembelajaran PAI pada materi Huruf Hijaiyah di SD?, 3) Bagaimana penilaian ahli tentang produk aplikasi “Genius Hijaiyah” untuk pembelajaran PAI pada materi Huruf Hijaiyah di SD?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan ilmiah dalam Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu untuk mengetahui penggunaan aplikasi “Genius Hijaiyah” untuk pembelajaran PAI pada materi Huruf Hijaiyah di SD. Sedangkan untuk tujuan khususnya yaitu : 1) untuk mengetahui desain aplikasi “Genius Hijaiyah” untuk pembelajaran PAI pada materi Huruf Hijaiyah di SD, 2) Untuk mengetahui produk aplikasi “Genius Hijaiyah” untuk pembelajaran PAI pada materi Huruf Hijaiyah di SD, 3) Untuk mengetahui penilaian ahli tentang produk aplikasi “Genius Hijaiyah” untuk pembelajaran PAI pada materi Huruf Hijaiyah di SD.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan model DnD (*Design and Development*) yang dilaksanakan guna menggali, memahami, dan menggambarkan suatu obyek penelitian dengan cara deskriptif

yang terdiri dari kata-kata dan bahasa [7]. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk [8]. Teknik pengumpulan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas 2 SDN Cibentang. Wawancara tersebut berisi seperangkat pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada responden untuk dijawab olehnya tanpa intervensi dari peneliti.

Lokasi penelitian adalah di SD Negeri Cibentang yang berlokasi di Desa Cibentang Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. Sumber datanya adalah siswa kelas 2 sebanyak 28 siswa.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu hasil dari wawancara menyeluruh kepada siswa. Peneliti melakukan analisis data melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [9].

Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara yang dimana dalam penelitian ini berisi seperangkat pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada siswa setelah pembelajaran berlangsung. Wawancara digunakan untuk mengetahui ketertarikan dan minat belajar siswa melalui aplikasi Genius Hijaiyah sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap ketertarikan dan minat belajar siswa.

Metode pengolahan data dapat menjelaskan prosedur pengolahan dan analisis data. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, maka metode pengolahan data yang dilakukan adalah dengan memaparkan data dalam bentuk kalimat yang teratur, berurutan, logis, tidak tumpang tindih, dan efektif sehingga dapat memudahkan pemahaman dan interpretasi data [10]. Diantaranya melalui tahap: pemeriksaan data (editing), klasifikasi (classifying), verifikasi (verifying), analisis (analysing), dan pembuatan kesimpulan (concluding) [11]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Desain aplikasi Genius Hijaiyah untuk pembelajaran PAI pada materi huruf hijaiyah di SD



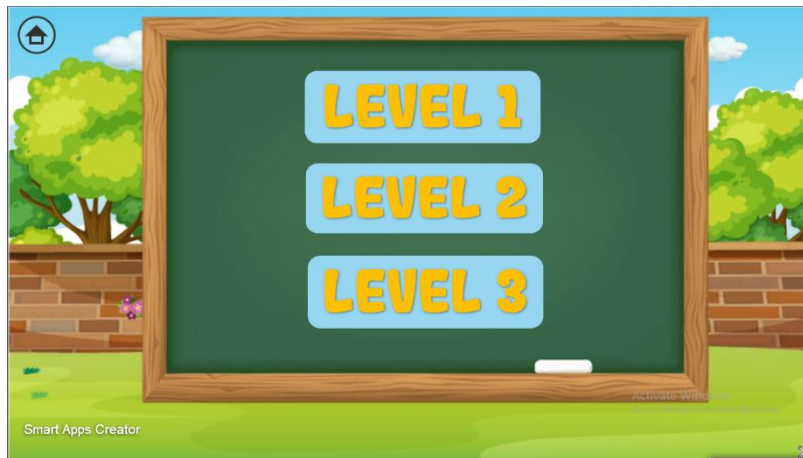
Gambar.1 Screenshot Desain Aplikasi Genius Hijaiyah

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan kepada responden yang berjumlah 28 siswa, didapatkan bahwa seluruh siswa mengatakan bahwa desain aplikasi Genius Hijaiyah sangat menarik dan bagus. Desain dalam aplikasi tersebut bagi siswa, sangat berwarna sehingga mereka memuji tampilan aplikasi Genius Hijaiyah. Seluruh siswa juga mengatakan bahwa materi dalam aplikasi Genius Hijaiyah mudah dipahami dan menarik untuk disimak sehingga siswa menikmati mempelajari materi Huruf Hijaiyah bersambung.

Penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi menjadi sesuatu hal yang baru bagi para siswa karena sebelumnya mereka tidak pernah menggunakan aplikasi selama kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah bersambung. Dengan desain aplikasi yang menarik, siswa memiliki daya pikat yang lebih terhadap pembelajaran. Minat belajar siswa juga meningkat dengan memainkan permainan yang berisi refleksi berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi. Permainan tersebut di desain dengan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda seperti pada Gambar 2.

Level 1 berisi permainan menyambungkan huruf hijaiyah yang dirancang dengan mudah dan siswa diharapkan mampu mencocokkan antara huruf hijaiyah yang terpisah dengan hijaiyah yang sudah bersambung dengan benar. Sedangkan level 2 dan level 3 dirancang lebih sulit daripada level 1 yaitu memilih salah satu diantara pilihan huruf sambung yang paling tepat, perbedaan level 2 dan level 3 adalah dari jumlah huruf yang lebih banyak, diharapkan untuk menguji kemampuan dan pemahaman siswa dalam memahami materi huruf

hijaiyah bersambung. Dalam permainan juga terdapat tampilan skor atau penilaian yang dapat dilihat oleh pemain, sehingga siswa bisa mengetahui kemampuannya berupa skor atau nilai yang tersaji.

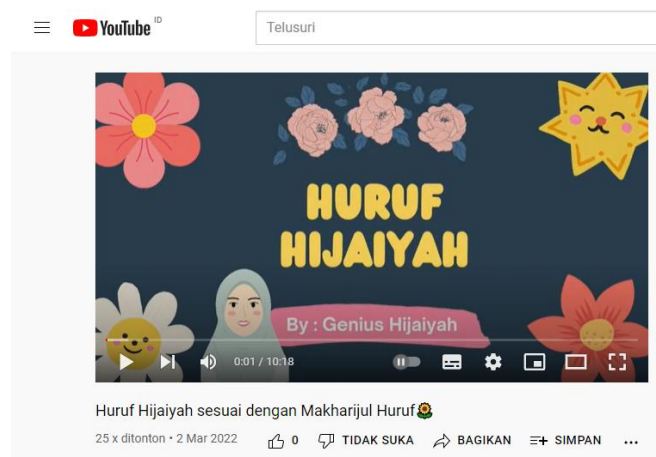


Gambar.2 Screenshot Desain Permainan Aplikasi Genius Hijaiyah

3.2. Produk aplikasi Genius Hijaiyah untuk pembelajaran PAI pada materi huruf hijaiyah di SD

Produk aplikasi Genius Hijaiyah ini dibuat menggunakan aplikasi SAC (Smart Apps Creator). Menurut Buchari, Smart Apps Creator (SAC) dipilih sebagai media pembelajaran karena dirasa sesuai dengan perkembangan teknologi dan berbasis android yang dekat dengan siswa. SAC memiliki fitur yang dapat memasukkan suara, gambar, tulisan, dan animasi agar tampilan lebih menarik [12], [13].

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa menyukai produk aplikasi Genius Hijaiyah karena mudah diakses dan sebagian besar mengatakan bahwa aplikasi ini sangat mudah dimainkan dan sekaligus bisa memahami materi huruf hijaiyah bersambung.



Gambar.3 Screenshot Desain Materi Aplikasi Genius Hijaiyah

Aplikasi Genius Hijaiyah, selain memiliki 3 level permainan juga memiliki fitur materi yang dapat langsung diakses pengguna yang terhubung dengan video di platform youtube. Materi berupa Huruf hijaiyah bersambung sesuai dengan makharijul huruf. Materi tersebut disesuaikan dengan kurikulum 2013 kelas 2 pada KD 3.1 Mengetahui huruf hijaiyah bersambung sesuai dengan makharijul huruf dan 4.1 Melafalkan huruf hijaiyah bersambung sesuai dengan makharijul huruf.

3.3. Penilaian ahli tentang produk aplikasi Genius Hijaiyah untuk pembelajaran PAI pada materi huruf hijaiyah di SD

Berdasarkan tabel 1. hasil dari validitas ahli mengenai produk aplikasi Genius Hijaiyah secara keseluruhan, memiliki nilai sebesar 93,33 yang dimana nilai tersebut termasuk kategori sangat valid dalam tingkat validitas berdasarkan Soedjana [14], [15]. Dari hasil validitas tersebut, ditinjau dari aspek desain dan aspek materi dapat

disimpulkan bahwa Aplikasi Genius Hijaiyah yang telah dibuat dan dikembangkan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi huruf hijaiyah bersambung di SD.

Tabel 1. Validitas Aplikasi Genius Hijaiyah Oleh Guru PAI SDN Cibentang

Aspek	No.	Indikator	Skor					Komentar/Saran
			1	2	3	4	5	
Desain Dan Materi	1	Keterbacaan huruf pada materi dan games dalam aplikasi Genius Hijaiyah.					✓	
	2	Kemudahan memahami petunjuk serta materi pada aplikasi Genius Hijaiyah.					✓	
	3	Tata letak penempatan konten gambar pada aplikasi Genius Hijaiyah.				✓		
	4	Kesesuaian konten gambar dengan tema atau materi pembelajaran pada aplikasi Genius Hijaiyah.					✓	
	5	Penyajian video materi pada aplikasi Gneius Hijaiyah membantu peserta didik untuk memahami materi huruf hijaiyah bersambung.				✓		
	6	Penyajian games pada aplikasi Gneius Hijaiyah membantu peserta didik untuk memahami materi huruf hijaiyah bersambung.					✓	

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{30} \times 100 \quad (1)$$

$$Nilai = \frac{28}{30} \times 100$$

$$Nilai = 93,33$$

Kelebihan dari Aplikasi Genius Hijaiyah adalah desainnya yang menarik dan berwarna sehingga sangat menarik minat dan motivasi belajar siswa, mudah diakses kapanpun dan dimanapun, dan memiliki fitur materi hijaiyah bersambung yang sangat menarik yang terkoneksi langsung dengan *aplikasi youtube* dan telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 revisi serta gamesnya yang terdiri dari tiga level yang dapat melatih kemampuan dan pemahaman siswa. Namun, masih adanya kekurangan dari aplikasi Genius Hijaiyah, yaitu bahwa untuk mengakses materi dalam aplikasi Genius Hijaiyah harus tetap menggunakan koneksi internet.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1. Desain aplikasi Genius Hijaiyah sangat menarik bagi siswa karena dengan adanya games yang berbeda level sehingga siswa dapat terus meningkatkan pemahamannya mengenai materi huruf hijaiyah bersambung, dilihat dari seluruh siswa mengatakan bahwa desain aplikasi Genius Hijaiyah sangat menarik dan berwarna. 2. Produk aplikasi Genius Hijaiyah secara keseluruhan sangat bagus bagi siswa sehingga siswa dapat menikmati bermain dan belajar menggunakan aplikasi Genius Hijaiyah dan meningkatkan ketertarikan siswa pada materi huruf hijaiyah bersambung, dilihat dari seluruh siswa mengatakan bahwa penyajian materi dan permainan tersebut sangat menarik. 3. Aplikasi Genius Hijaiyah mendapat respon yang sangat baik dari guru PAI karena sangat interaktif dan dapat menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain pada materi huruf hijaiyah bersambung, dapat dilihat dari hasil validitas bahwa Aplikasi Genius Hijaiyah mendapat nilai sebesar 93,33.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. N. Aeni, N. Hanifah, and C. Sunaengsih, "The impact of the internet technology on teacher competence and student morality," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1318, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1318/1/012046.
- [2] E. Suryadi, M. H. Ginanjar, and M. Priyatna, "Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SMK Analis Kimia YKPI Bogor)," *Edukasi Islam. J. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 1–22, 2018, doi:

- 10.30868/ei.v7i01.211.
- [3] I. A. Huda, “Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, pp. 121–125, 2020.
- [4] R. Riswanto, “Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Fisika Virtual Bagi Guru-Guru Muhammadiyah Kota Metro,” *Sakai Sambayan J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 3, p. 102, 2018, doi: 10.23960/jss.v2i3.117.
- [5] F. A. Zahwa and I. Syafi’i, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 19, no. 01, pp. 61–78, 2022.
- [6] I. J. Shodiq and H. S. Zainiyati, “Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 di Mi Nurulhuda Jelu,” *Al-Insiyroh J. Stud. Keislam.*, vol. 6, no. 2, pp. 144–159, 2020.
- [7] S. Saleh, and D. Helaluddin, “Metodologi Penelitian Kualitatif.pdf,” no. March. pp. 11–11, 2019.
- [8] M. Y. A. Rahman, “Permainan ‘Petualangan Di Ivalice’ Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Kelas Vi Sekolah Dasar,” pp. 1–11, 2021.
- [9] W. Yuliani, “Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling,” *Quanta*, vol. 2, no. 2, pp. 83–90, 2018, doi: 10.22460/q.v2i1p21-30.642.
- [10] S. Maulani, N. Nuraisyah, D. Zarina, I. Velinda, and A. N. Aeni, “Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 539–546, 2022, doi: 10.52436/1.jpti.134.
- [11] A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin,” vol. 17, no. 33, pp. 81–95, 2018.
- [12] S. Sutarsih, “Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia,” *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, Semarang, pp. 338–342, 2021.
- [13] K. Khasanah, M. Muhlas, and L. Marwani, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) bagi Karyawan Penjual pada TV Berbayar,” *Akad. J. Teknol. Pendidik.*, vol. 9, no. 02, pp. 129–143, 2020, doi: 10.34005/akademika.v9i02.819.
- [14] Sudjana, *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.
- [15] S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.