

Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah

Ani Nur Aeni^{1*}, Tiara Erlina¹, Diana Puspita Dewi¹, Fakhri Luqman Hadi¹, Safitri Ramadhani¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: aninuraeni@upi.edu, tiaraerlina@upi.edu, dianapuspitadewi@upi.edu, fakhribahagiana@upi.edu, safitri_rmd@upi.edu

ARTICLE INFO

Article History

Received:

xx April 2022;

Revised:

xx Mei 2022;

Accepted:

xx Mei 2022

Available online:

xx Mei 2022

Keywords

D&D, Android App, BETA App, Religious Character

ABSTRACT

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji dampak yang ditimbulkan pada siswa setelah memanfaatkan Aplikasi BETA sebagai media edukasi belajar dan menghafal doa-doa harian Islam. Studi penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode penelitian D&D. Sasaran penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas rendah. Subjek penelitian ini adalah guru kelas rendah, guru PAI, dan siswa kelas rendah. Adapun teknik analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data, mereduksi data, dan memverifikasi data. Dari penelitian ini diperoleh bahwa Aplikasi BETA (Belajar dari Peta) yang di dalamnya mengusung konsep berupa peta dinilai baik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Hal ini terbukti dari data pengisian angket yang dirangkum menjadi 4 aspek yaitu kemudahan mengoperasikan, dampak atau perubahan yang muncul, faktor daya tarik, dan efektivitas penggunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hafalan doa-doa harian siswa meningkat dengan menggunakan Aplikasi BETA. Dengan demikian, Aplikasi BETA berbasis android merupakan media alternatif belajar doa-doa harian yang baik untuk siswa secara mandiri. Keuntungan yang dapat dinikmati oleh siswa dalam memanfaatkan Aplikasi BETA yaitu: mudah untuk dapat dibawa ke mana saja (praktis); dapat digunakan setiap saat dengan mudah tanpa harus terkoneksi pada jaringan internet; penggunaan gawai menjadi lebih bermakna dan bermanfaat; lebih mudah dalam menemukan materi yang dibutuhkan secara cepat; dapat meningkatkan motivasi belajar, menghafal, serta mengamalkan doa-doa harian karena terdapat kemudahan dalam mengakses; dapat mengefektifkan waktu; banyak warna, gambar, serta ikon atau karakter yang menarik; hemat kuota internet dan hemat ruang penyimpanan pada perangkat (gawai).

The purpose of this study was to examine the impact on students after using the BETA application as an educational medium for learning and memorizing daily Islamic prayers. This research study is qualitative in nature using the D&D research method. The target of this research is low grade elementary school students. The subjects of this study were low grade teachers, PAI teachers, and low grade students. The data analysis techniques carried out were collecting data, reducing data, and verifying data. The BETA (Belajar dari Peta) application which carried the concept of a map considered good and in accordance with student learning needs. This is evident from the data filling out the questionnaire which is summarized into 4 aspects, namely ease, impacts, attractiveness, and effectiveness of use. The results showed that the memorization of students' daily prayers increased by using the BETA application. Thus, the BETA application is a good alternative media for learning daily prayers for students independently. The BETA Application easy to carry anywhere (practical), can be used any time easily without having to be connected to the internet network, the use of the device becomes more meaningful and useful, easier to find the required material quickly, can increase motivation to learn, memorize, and practice daily prayers because there is ease of access; can streamline time, lots of attractive colors, images, and icons or characters, save internet quota and save storage space on devices (devices).



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to cite:

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

PENDAHULUAN

Berangkat dari kenyataan bahwa teknologi semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Gawai merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi yang begitu canggih. Gawai mampu menjadi pendamping dalam berbagai kegiatan manusia di era digital ini. Sekarang, gawai telah memiliki bermacam-macam fitur dan kelebihan dari fungsi dasarnya yakni layanan telepon dan kirim pesan singkat (Setiawati, S. & Atmawati, 2022, hlm. 68). Tidak heran jika pengguna gawai khususnya android semakin banyak dari berbagai kalangan, mulai anak-anak hingga dewasa. Pengguna android di Indonesia menempati posisi teratas yaitu mencapai 90,66% (GlobalStats, 2022). Penggunaan gawai saat ini dipicu oleh tuntutan kebutuhan seperti pendidikan, sosial, ekonomi, dan aspek-aspek lainnya. Perkembangan teknologi menggeser kebiasaan-kebiasaan lama menjadi cara baru seperti halnya membaca koran dan buku tidak lagi membutuhkan benda fisiknya karena dapat diakses secara *online*. Perubahan ini tentu memiliki dampak baik karena terdapat kepraktisan dalam penggunaannya.

Selanjutnya, saat ini banyak ditemui buku-buku tentang doa-doa harian yang dijual di pasaran. Jika menilai berdasarkan kemajuan teknologi, maka jelas bahwa panduan buku yang bersifat konvensional dinilai tidak mengikuti arus zaman karena tidak dapat digunakan secara praktis dan fleksibel. Buku akan menambah kapasitas penyimpanan, ukuran buku yang besar atau tebal akan merepotkan jika dibawa kemana-mana karena tidak hemat tempat, perlu membukanya lembar per lembar, dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menemukan materi yang dicari (Maiyana, 2018, hlm. 56). Sementara, di zaman yang modern ini orang-orang cenderung menyenangi segala sesuatu yang praktis (mudah didapatkan dan mudah digunakan).

Adapun masalah yang ditemui dalam penelitian ini yaitu pembiasaan doa-doa harian yang dilakukan di sekolah dasar hanya sampai pada doa sebelum dan sesudah belajar. Padahal, doa-doa harian perlu diajarkan sejak SD karena merupakan unsur yang paling hakiki dalam ibadah. Di dalam hadits riwayat Tirmidzi disebutkan bahwa Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam bersabda: “Tidak ada sesuatu yang lebih mulia di sisi Allah Subhanahu Wa’ Ta’ala dibandingkan doa”. Doa dapat menjadi media perantara yang menghubungkan manusia (yang diciptakan, sang pemohon) dengan Tuhannya (yang menciptakan, sang pemberi) yang maha kuasa agar terjadi interaksi. Aktivitas berdoa adalah bukti bahwa manusia meyakini Allah Subhanahu Wa’ Ta’ala maha mengetahui apa-apa yang diucapkan secara lisan maupun tertulis dan akan diijabah dengan versi terbaik-Nya (Shiyuti, 2015, hlm. 119).

Selain itu, siswa usia sekolah dasar adalah generasi yang paling rentan terpengaruh oleh hal-hal yang berbau negatif (penyebab dekadensi moral) dari perubahan zaman (Muthohar, 2016). Contohnya adalah menggunakan gawai secara tidak bijak seperti membuka privasi orang lain melalui media sosial, membuka atau menyebarkan konten asusila, *bullying*, dan sebagainya sehingga rentan lupa terhadap jati diri yang akhirnya moralitas semakin memburuk (Rosyada, 2020); (Noya, A., Pattikawa, W. N. & Risakotta, 2022). Maka, semakin jelas bahwa pembiasaan doa-doa harian sangat penting ditanamkan setidaknya sejak usia sekolah dasar karena nilai-nilai agama merupakan landasan dalam membentuk pribadi dan tingkah laku (Saputra, 2020). Keseimbangan antara pengetahuan dan moral akan membentuk manusia yang baik (memiliki adab di atas ilmu). Kesempurnaan hidup menjadi semakin dekat apabila pengetahuan dan agama telah berimbang (Susanti, 2016). Jadi, kebiasaan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari harus atas dasar tuntunan al-qur’an dan sunnah yang bersumber dari keteladanan Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam (Shobirin, 2018). Dengan demikian, pembiasaan doa-doa harian sebagai implementasi sikap keberagamaan yang baik dapat dilakukan untuk mencegah dekadensi moral (Putra, W. A., Chandra, R. D. A., & Sayyinah, 2022, hlm. 85); (Herlina, Marmawi, 2014, hlm. 2).

Maka dari itu, pengemasan materi doa-doa harian yang sesuai dengan tuntutan era digital adalah solusi yang dibutuhkan saat ini. Materi doa-doa harian yang dirancang sedemikian rupa menjadi sebuah aplikasi berbasis android dapat menghimpun orang-orang yang cenderung menyukai sesuatu yang praktis dan fleksibel. Dengan demikian, Aplikasi BETA (Belajar dari Peta) berbasis android sebagai media untuk mengenal atau mengajarkan doa-doa harian Islam dapat menjadi solusi untuk menjawab permasalahan tersebut karena memiliki keunggulan yaitu: (1) dapat

dibawa ke mana saja karena terdapat di dalam gawai, (2) dapat digunakan setiap saat dengan mudah tanpa harus terkoneksi dengan jaringan internet, (3) lebih praktis dalam menemukan materi yang dibutuhkan secara cepat, (4) membuat penggunaan gawai menjadi lebih bermakna dan bermanfaat, dan (5) dapat meningkatkan motivasi belajar, menghafal, serta mengamalkan doa-doa harian karena materi yang disajikan dapat menghimpun semua gaya belajar serta mudah untuk mengaksesnya.

Kajian tentang aplikasi android untuk meningkatkan hafalan doa-doa harian pada siswa telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Muzliah Rizka Hamadi, Arie S. M. Lumenta, dan M. Dwisnanto Putro (2017) mengkaji hal yang serupa dengan judul penelitian “Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Hafalan Doa Agama Islam”. Inovasi ini dibuat agar pendidik dapat meningkatkan efektivitas strategi belajar mengajar di era digital sehingga siswa memiliki motivasi belajar secara mandiri maupun terbimbing. Aplikasi tersebut di dalamnya terdapat 2 karakter berbentuk 2D (dua dimensi), sebanyak 16 doa-doa harian, serta 3 jenis kuis yang berbeda. Aplikasi ini dilengkapi dengan huruf Arab, latin Arab, arti doa, dan audio pendukung agar siswa dapat belajar dengan optimal. Seandainya aplikasi tersebut memuat video, maka berpeluang untuk dapat mengakomodasi bermacam-macam gaya belajar siswa. Kemudian, jika aplikasi tersebut memuat lebih dari dua karakter maka akan menjadi daya tarik yang lebih karena anak usia sekolah dasar menyenangi gambar-gambar yang menarik.

Fauziah Isnaini dan Muh Ariffudin Islam (2021) melakukan penelitian yang sama yaitu “Perancangan Aplikasi Interaktif Islami Android Doa Sehari-Hari Bersama Zio dan Aza”. Aplikasi yang memuat cerita dongeng kegiatan tokoh kakak beradik ‘Zio dan Aza’ ini ditujukan untuk anak usia 4-7 tahun. Aplikasi ini memuat audio dan permainan. Sama halnya dengan penelitian Muzliah di atas, aplikasi ini hanya memuat audio karena mengusung konsep cerita dongeng untuk anak usia pra sekolah. Seandainya dilengkapi dengan audio visual dan karakter yang lebih banyak, maka akan lebih menarik karena anak dapat melihat gambar untuk membantu mengembangkan imajinasinya.

Penelitian serupa lainnya dilakukan oleh Bodi Santoso dan Okky Pebriyani (2017) yaitu “Aplikasi Pembelajaran Doa Harian untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”. Aplikasi ini menyajikan doa-doa harian dalam bentuk teks, gambar, audio, serta dilengkapi dengan kuis. Aplikasi ini tidak menonjolkan segi karakter maupun konsep penyajian materi dengan audio visual.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, maka penelitian ini berusaha mengakomodasi kebutuhan belajar doa-doa harian yang sesuai dengan zaman untuk siswa sekolah dasar kelas rendah. Bentuk penyempurnaan media belajar doa-doa harian yang dilakukan yaitu merancang Aplikasi BETA (Belajar dari PETA) yang di dalamnya memuat: (1) konsep peta yang menggambarkan petunjuk atau aktivitas rutin umat muslim sehari-hari, khususnya siswa sekolah dasar. Konsep peta dalam aplikasi belajar doa-doa harian Islam belum pernah ada sebelumnya. Dengan demikian, konsep peta diterapkan dalam Aplikasi BETA untuk dapat memudahkan siswa memahami kapan dan di mana doa tertentu digunakan. (2) doa-doa harian dalam bentuk tulisan arab, latin arab, terjemahan dalam bahasa Indonesia, dan sumber rujukan dari hadist shahih, (3) penyajian materi dalam bentuk audio visual, (4) sebanyak 4 karakter dengan tugas/ peran yang berbeda untuk setiap penyampaian materi, (5) dan kuis sebagai evaluasi pemahaman siswa terhadap makna doa-doa harian Islam.

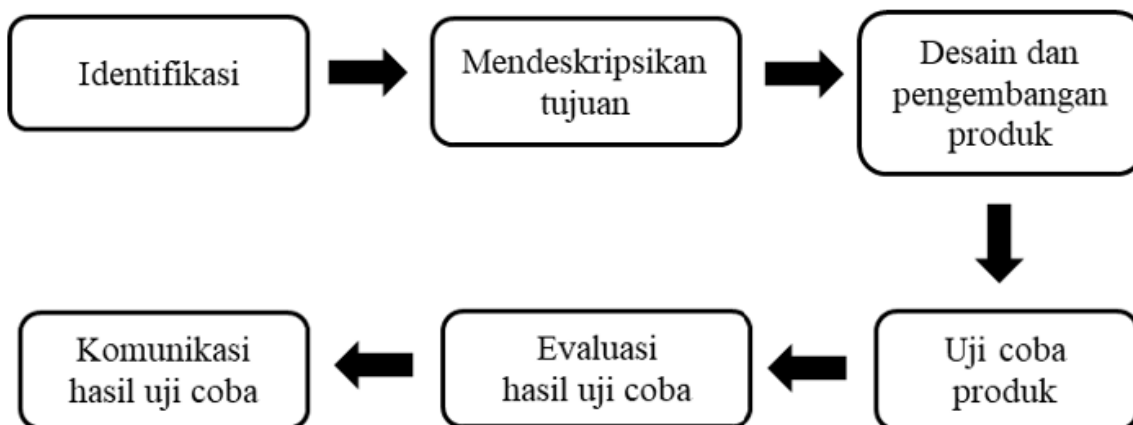
METODE

Jenis Penelitian

Studi ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Melalui metode deskriptif kualitatif, peneliti berusaha memberikan gambaran dan penjelasan tentang kondisi objektif di lapangan yaitu data-data faktual yang diamati berupa pandangan dan perilaku yang ditunjukkan oleh subjek penelitian melalui prosedur penelitian yang ada (Beltahmamer, 2017).

Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) yang terdiri atas enam langkah sebagaimana diagram di bawah ini.



(Ellis, T. J. & Levy, 2010)

Gambar 1. Prosedur Penelitian D&D

Identifikasi Masalah

Pada tahap dasar ini, kegiatan yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan. Masalah yang ditemui adalah pembiasaan doa-doa harian di sekolah hanya sampai pada doa sebelum dan sesudah belajar. Sementara, doa-doa harian jumlahnya sangat banyak sesuai jenis kegiatan yang rutin dilakukan umat muslim dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa belum mengenal aplikasi android yang berfungsi sebagai media belajar dan menghafal doa-doa harian sehingga jumlah hafalan doa mereka masih perlu ditingkatkan agar senantiasa diimplementasikan setiap hendak maupun sesudah melakukan aktivitas.

Mendeskripsikan Tujuan

Atas permasalahan yang telah ditemukan, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah adanya peningkatan hafalan doa harian pada siswa serta mampu mengimplementasikannya sebagai wujud perubahan sosial ke arah yang lebih baik. Menghadirkan Aplikasi BETA (Belajar dari PETA) adalah solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Aplikasi BETA (Belajar dari Peta) berbasis android adalah media edukasi digital doa-doa harian yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah. Aplikasi BETA dibuat sebagai upaya mengenalkan doa-doa harian kepada siswa sekolah dasar kelas rendah agar dapat belajar, menghafal, hingga mengimplementasikan doa-doa harian dalam kehidupan sehari-hari.

Desain dan Pengembangan Produk

Materi yang dimuat di dalam Aplikasi BETA disesuaikan dengan tuntutan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 1, 2, dan 3 pada kurikulum 2013 dengan tambahan beberapa doa harian yang mencerminkan aktivitas rutin sehari-hari umat muslim. Pemilihan materi yang disajikan pada Aplikasi BETA disesuaikan dengan tuntutan kurikulum 2013 mengingat kompetensi dasar adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa pada jenjang atau tahap tersebut. Sementara, doa-doa harian yang bersifat pelengkap adalah bentuk kepedulian terhadap karakter siswa sebagai umat muslim agar dapat mempertahankan akidah dan mencerminkan perilaku umat beragama yang taat.

Desain Aplikasi BETA berupa konsep peta yang menggambarkan kondisi dan aktivitas rutin siswa muslim. Aplikasi BETA didesain sedemikian rupa dengan berbagai penyesuaian seperti modernisasi dan menggambarkan dunia anak. Materi doa disajikan dalam bentuk teks (tulisan Arab, latin Arab, arti doa dan sumbernya), gambar, video animasi, serta kuis untuk menguji sejauh mana perkembangan hasil belajar doa-doa harian pada siswa. Adapun doa-doa harian yang disajikan pada aplikasi BETA ada 16 doa yaitu 6 doa di antaranya sesuai dengan kompetensi dasar PAI kelas rendah kurikulum 2013.

Doa-doa yang dimuat dalam Aplikasi BETA yaitu:

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| 1. Doa bangun tidur | 9. Doa keluar rumah |
| 2. Doa masuk WC | 10. Doa naik kendaraan |
| 3. Doa keluar WC | 11. Doa sebelum belajar |
| 4. Doa melepas pakaian | 12. Doa sesudah belajar |
| 5. Doa memakai pakaian | 13. Doa sebelum wudhu |
| 6. Doa bercermin | 14. Doa sesudah wudhu |
| 7. Doa sebelum makan | 15. Doa masuk masjid |
| 8. Doa sesudah makan | 16. Doa keluar masjid |

Di antara doa-doa di atas, yang sesuai dengan KD PAI kelas rendah ada pada nomor 7 (doa sebelum makan), 8 (doa sesudah makan), 11 (doa sebelum belajar), 12 (doa sesudah belajar), 13 (doa sebelum wudhu), dan 14 (doa sesudah wudhu).

Uji Coba Produk

Aplikasi BETA diujicobakan kepada guru dan siswa sekolah dasar kelas 1, 2, dan 3 dengan jumlah total 64 siswa. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah sosialisasi tentang urgensi Aplikasi BETA, tata cara mengunduh, serta tata cara mengoperasikannya. Pada tahap awal, dilakukan metode demonstrasi, kemudian siswa melakukan urutan kegiatan sesuai dengan yang diarahkan sebagai latihan agar dapat secara mandiri melakukannya di luar sekolah.

Evaluasi Hasil Uji Coba

Setelah melakukan uji coba Aplikasi BETA kepada siswa, tahap selanjutnya adalah mengevaluasi efektivitas produk. Evaluasi dilakukan dengan cara membagikan angket secara *online* untuk menggali informasi tentang kebermanfaatan dan kelayakan produk. Data yang telah terkumpul tersebut dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan apakah sudah atau belum sesuai dengan tujuan penelitian.

Komunikasi Hasil Uji Coba

Data dari responden kemudian diolah, dipilah, lalu dianalisis sampai pada tahap menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian dilaporkan secara tertulis dalam bentuk artikel ilmiah yang di dalamnya memaparkan kondisi objektif di lapangan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri Desa Sukatali, Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang pada Maret 2022.

Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah 3 guru kelas (wali kelas 1, 2, dan 3), 1 guru PAI, dan 64 siswa yang terhimpun dari kelas 1, 2, dan 3.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang disebarakan secara *online*. Terdapat dua jenis angket yang digunakan yaitu angket untuk siswa dan guru. Angket untuk siswa digunakan untuk menggali informasi lebih dalam tentang pembiasaan dan hafalan siswa mengenai doa-doa harian. Angket ini disebarakan kepada siswa sebanyak 2 kali. Angket pertama digunakan untuk mengetahui kondisi siswa sebelum mengenal Aplikasi BETA. Angket kedua digunakan untuk mengetahui kondisi siswa setelah memanfaatkan Aplikasi BETA. Dengan demikian, data yang diperoleh diolah dengan prosedur penelitian yang sesuai sehingga didapatkan kesimpulan mengenai pengaruh Aplikasi BETA terhadap peningkatan hafalan dan pembiasaan doa-doa harian siswa kelas rendah. Adapun angket yang disebarakan kepada guru digunakan untuk mengetahui perspektif atau pandangan pendidik terhadap Aplikasi BETA. Kemudian, data yang telah diperoleh tersebut digunakan sebagai validasi kelayakan produk.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari responden kemudian dianalisis melalui tiga prosedur berikut ini:

Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan cara membagikan angket secara *online* kepada siswa kelas rendah yang menjadi sampel penelitian, 3 guru kelas rendah, serta 1 guru PAI SD. Data mengenai kondisi pembiasaan dan hafalan siswa sebelum mengenal Aplikasi BETA dan hafalan siswa setelah

memanfaatkan Aplikasi BETA dikumpulkan menjadi satu kesatuan dan saling memiliki keterkaitan.

Reduksi Data

Setelah data penelitian terkumpul, tahap selanjutnya adalah kegiatan memilah data. Pemilahan data dilakukan dengan cara memilih data yang diperlukan (sesuai dengan tujuan penelitian) dan membuang data yang tidak diperlukan atau tidak sah. Data hasil reduksi kemudian disajikan dalam bentuk diagram dan kalimat yang mudah dipahami.

Verifikasi Data

Setelah reduksi data, selanjutnya data tersebut diverifikasi untuk mengetahui manfaat dan dampak (atau perubahan yang muncul pada siswa) setelah menggunakan Aplikasi BETA. Pada tahap ini perlu melakukan kegiatan membandingkan secara utuh tentang efektivitas belajar dan menghafal doa-doa harian siswa ketika sebelum dan sesudah memanfaatkan Aplikasi BETA. Melalui tahap verifikasi data dapat ditemukan hasil akhir berupa kesimpulan. Simpulan dapat berupa informasi apakah Aplikasi BETA layak atau tidak layak digunakan. Selain itu, informasi bisa berupa argumen apakah Aplikasi BETA berdampak besar atau tidak terhadap peningkatan hafalan serta implementasi doa-doa harian pada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aplikasi berbasis android adalah aplikasi yang diciptakan dengan menggunakan bahasa pemrograman serta dapat diakses oleh pengguna kapan saja dan di mana saja melalui pemanfaatan jaringan internet yang terkoneksi pada perangkat, baik tanpa dibatasi maupun dibatasi jumlah pengaksesnya. Aplikasi berbasis android diciptakan atas dasar untuk memudahkan pekerjaan. Dengan demikian, manusia dapat menggunakan waktu dan tenaga secara efektif, efisien, serta fleksibel saat bekerja dengan memerhatikan keamanan hingga kenyamanan agar mampu mewujudkan hasil kerja yang lebih baik.

Aplikasi BETA (Belajar dari Peta) berbasis android adalah media edukasi digital doa-doa harian yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah. Aplikasi BETA dibuat sebagai upaya mengenalkan doa-doa harian kepada siswa sekolah dasar kelas rendah agar dapat belajar, menghafal, hingga mengimplementasikan doa-doa harian dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang dimuat di dalam Aplikasi BETA disesuaikan dengan tuntutan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 1, 2, dan 3 pada kurikulum 2013 dengan tambahan beberapa doa harian yang mencerminkan aktivitas rutin sehari-hari umat muslim. Pemilihan materi yang disajikan pada Aplikasi BETA disesuaikan dengan tuntutan kurikulum 2013 mengingat kompetensi dasar adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa pada jenjang atau tahap tersebut. Sementara doa-doa harian yang bersifat pelengkap adalah bentuk kepedulian terhadap karakter siswa sebagai umat muslim agar dapat mempertahankan akidah dan mencerminkan perilaku umat beragama yang taat.

Berikut ini adalah visualisasi Aplikasi BETA berbasis android yang telah diujicobakan kepada siswa sekolah dasar sebanyak 64 siswa.



Gambar 2. Visualisasi Aplikasi BETA

Adapun dampak penggunaan atau hasil uji coba Aplikasi BETA (Belajar dari Peta) terhadap siswa sekolah dasar kelas rendah dapat dirangkum sebagai berikut.

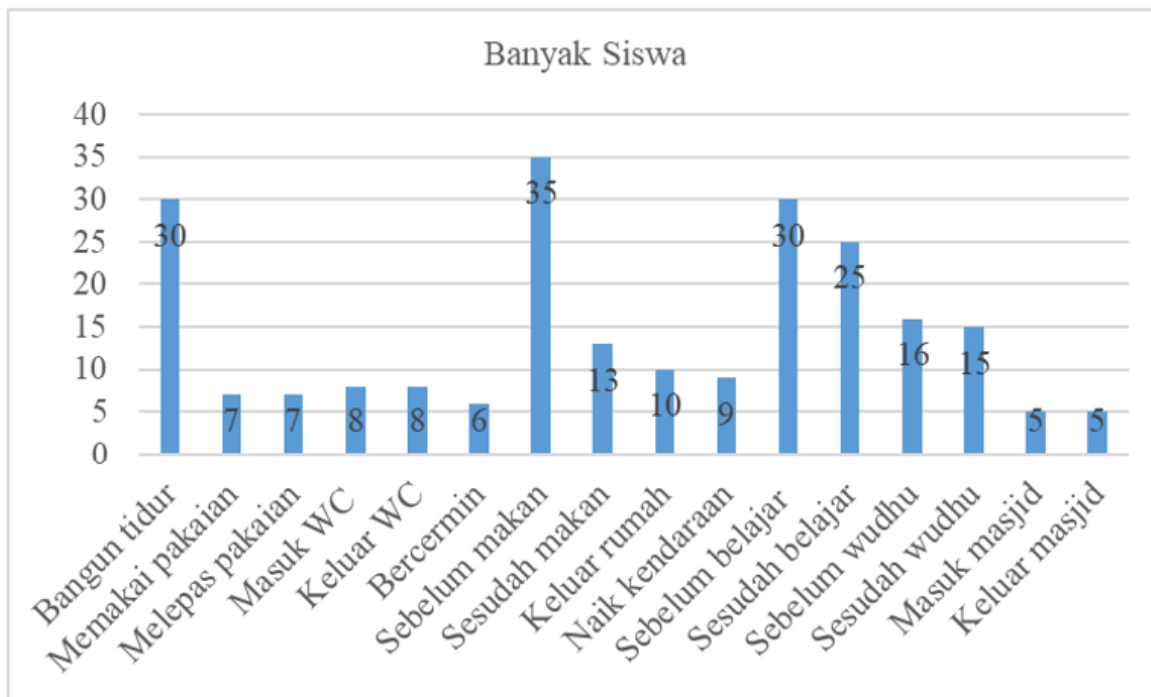
Kemudahan Penggunaan

Tabel 1. Kemudahan Menggunakan Aplikasi BETA

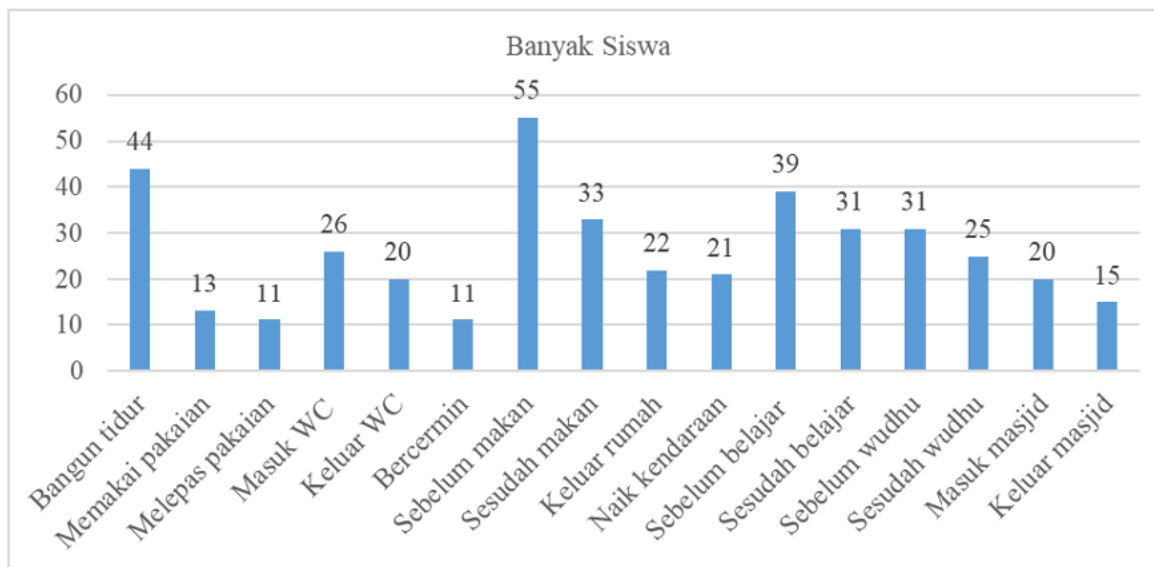
Kategori	Banyak Siswa	Persentase
Sangat mudah	37	57,81%
Mudah	23	35,94%
Cukup Mudah	4	6,25%
Sulit	0	0,00%
Sangat Sulit	0	0,00%
Jumlah	64	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 64 orang jumlah siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, sebanyak 57,81% menilai Aplikasi BETA sangat mudah digunakan, 35,94% menilai Aplikasi BETA mudah digunakan, dan 4% menilai Aplikasi BETA cukup mudah digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi BETA mudah untuk digunakan untuk kegiatan belajar doa-doa harian.

Dampak Penggunaan



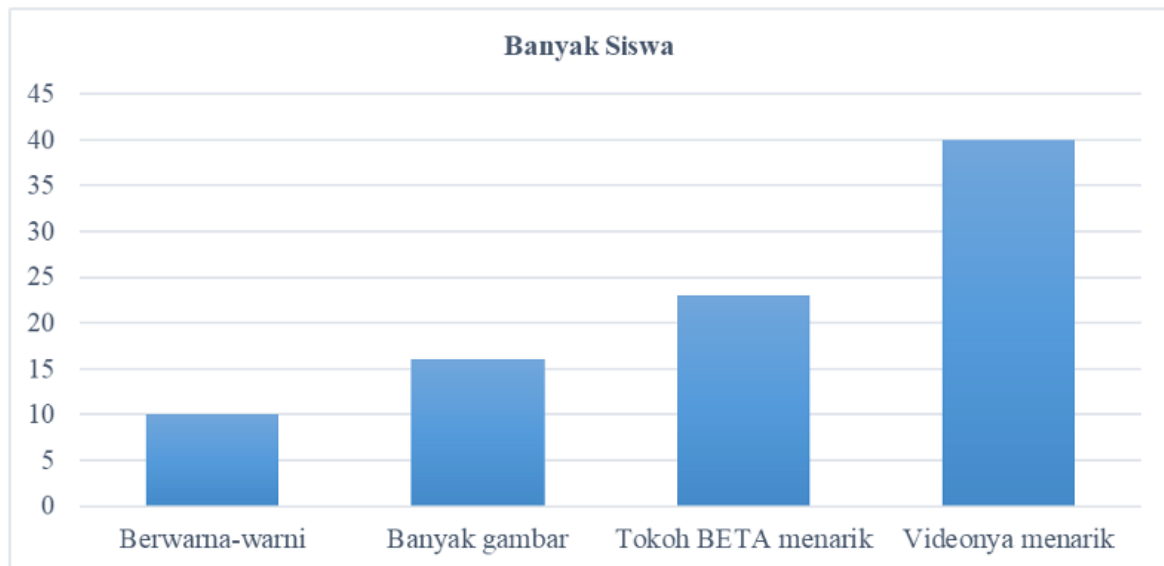
Gambar 3. Hafalan Doa Harian Siswa sebelum Menggunakan Aplikasi BETA



Gambar 4. Hafalan Doa Harian Siswa setelah Menggunakan Aplikasi BETA

Total siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 siswa yang terdiri dari kelas 1, 2 dan 3. Gambar 3 menunjukkan data hafalan doa-doa harian yang siswa hafal sebelum memanfaatkan Aplikasi BETA. Sedangkan gambar 4 menunjukkan data hafalan doa-doa harian yang siswa hafal setelah memanfaatkan Aplikasi BETA. Jika dibandingkan, data pada gambar 3 dan gambar 4 menunjukkan adanya peningkatan jumlah hafalan doa-doa harian pada siswa. Hal ini berarti Aplikasi BETA membantu siswa untuk menghafal.

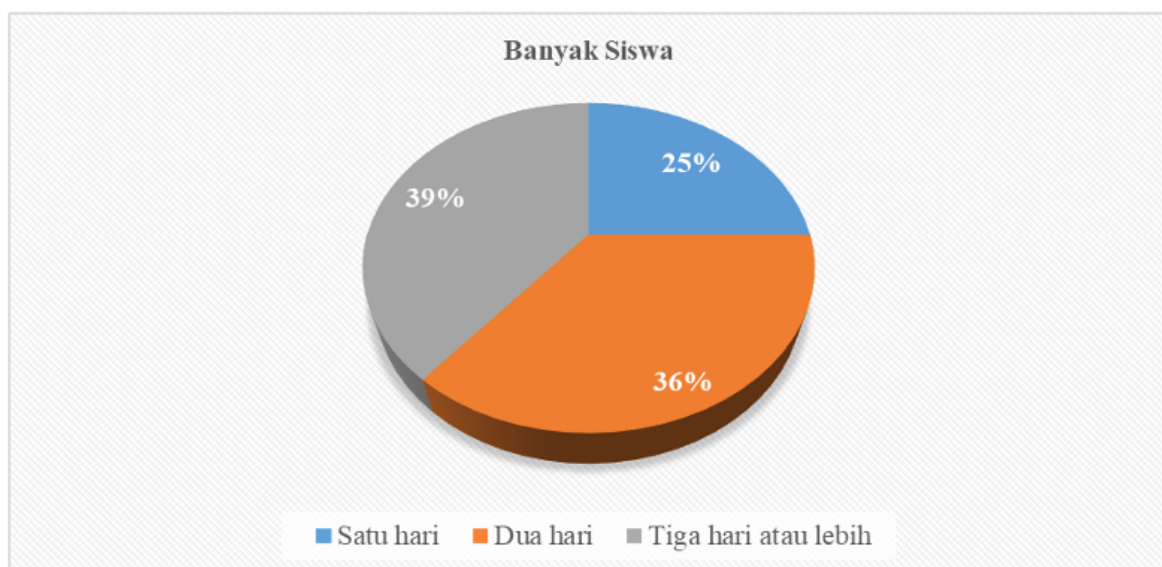
Daya Tarik



Gambar 5. Daya Tarik Aplikasi BETA

Gambar 5 di atas menunjukkan faktor daya tarik Aplikasi BETA bagi siswa sehingga senang menggunakannya untuk kegiatan belajar dan menghafal doa-doa harian. Daya tarik Aplikasi BETA terletak pada penyajian materi yang disesuaikan dengan karakteristik dunia anak usia sekolah dasar, khususnya kelas rendah yang menyenangkan banyak warna dan mencolok, terdapat banyak gambar yang menarik, serta pembawaan atau penyampaian materi yang membangkitkan semangat seperti kejelasan audio, keunikan konten yang didukung oleh audio visual.

Efektivitas Waktu Penggunaan



Gambar 6. Waktu yang Dibutuhkan Siswa untuk Menghafal Doa-Doa Harian Menggunakan Aplikasi BETA

Gambar 6 menunjukkan waktu yang dibutuhkan siswa untuk dapat hafal doa harian dengan menggunakan Aplikasi BETA. Dari jumlah total 64 siswa, hanya sebanyak 39% yang membutuhkan waktu tiga hari atau lebih untuk menghafal doa. Ini membuktikan bahwa Aplikasi BETA membantu siswa menggunakan waktu secara efektif dan relatif cepat untuk menghafal doa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hafalan doa-doa harian pada siswa kelas rendah dengan memanfaatkan Aplikasi BETA berbasis android. Aplikasi BETA (Belajar dari Peta) terbukti membantu siswa menghafal doa-doa harian dengan relatif cepat. Sebagian besar siswa (yaitu 61%) mampu menghafal doa harian dengan memanfaatkan Aplikasi BETA dalam waktu 1 sampai dengan 2 hari.

Keuntungan yang diperoleh siswa dengan memanfaatkan Aplikasi BETA untuk belajar dan menghafal doa-doa harian yaitu:

1. Mengefektifkan waktu
Materi pada Aplikasi BETA disajikan dengan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas rendah sehingga dapat menambah daya ingat siswa dalam menghafal dan mempertahankan ingatan tentang doa-doa harian.
2. Warna-warni
Desain Aplikasi BETA menampilkan warna yang beragam untuk melambungkan dunia anak yang ceria dan penuh warna.
3. Banyak gambar
Gambar-gambar yang disajikan pada Aplikasi BETA berfungsi sebagai visualisasi pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat kepada pengguna (siswa) yang pada hakikatnya pada usia kelas rendah masih berpikir secara konkret.
4. Tokoh BETA sebagai ikonik Aplikasi BETA
Nama BETA diambil dari frasa Belajar dari Peta yang menjadi filosofi bahwa Aplikasi BETA didesain seperti peta (petunjuk arah), sehingga nama tokoh yang ada di dalamnya dinamai BETA dengan tujuan sebagai identitas Aplikasi BETA.
5. Konsep Peta
Konsep peta menggambarkan urutan kegiatan rutin umat muslim sehari-hari. Jadi, cara penyajian materi dengan menerapkan konsep peta ini dapat membuat siswa lebih mudah memahami kapan doa-doa harian tertentu diimplementasikan.

Faktor-faktor di atas mampu menjadi daya tarik siswa terhadap penggunaan Aplikasi BETA untuk kegiatan belajar dan menghafal doa-doa harian. Alasan yang mendasari adalah anak usia sekolah dasar sangat menyukai gambar, warna-warna yang beragam, bahan pengajaran gambar atau visual yang menggugah emosi (Mahmud, 2016). Hal ini sejalan dengan Putri, U. E., Andeka, W., Marsofely, R. L., Ismiati, I., & Ningsih (2020) bahwa anak-anak usia sekolah dasar menyukai pilihan warna yang cerah, gambar yang menarik, serta tulisan yang mudah dibaca (memiliki keterbacaan yang tinggi sesuai dengan fase perkembangan siswa). Pemilihan warna yang cerah disenangi oleh anak usia sekolah dasar kelas rendah sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa karena warna-warni melambungkan dunia anak yang ceria dan menyenangkan. Jadi, strategi pendukung media pembelajaran yang cocok dengan siswa kelas rendah adalah media yang dilengkapi ilustrasi tokoh serta gaya bahasa yang sesuai agar mudah dipahami oleh siswa (Masnuna & Okalia, 2020).

Selain itu, penyajian materi dengan menggunakan audio visual yang menarik juga mewakili kebutuhan gaya belajar siswa yang beragam. Ada siswa yang lebih menyukai belajar dengan cara mendengarkan suara saja, ada juga siswa yang dapat belajar secara efektif apabila bahan pengajaran dilengkapi dengan visual yang menarik. Audio visual dapat mengakomodasi gaya belajar semua siswa (Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, 2014). Sejalan dengan Kurniawan, M. R. (2017) bahwa gaya belajar visual menjadi gaya belajar yang paling banyak mengakomodasi gaya belajar siswa dalam menentukan media pembelajaran. Oleh karena itu, apa pun jenis media pembelajaran yang digunakan, maka metode dan strategi memiliki peran yang paling esensial untuk mengakomodasi seluruh gaya belajar siswa, termasuk gaya belajar sosial. Berkaitan dengan hal itu, hafalan doa-doa harian siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan Aplikasi BETA karena memuat video yang mampu mengakomodasi semua gaya belajar siswa.

Tabel 2. Perbandingan Hafalan Doa-Doa Harian Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi BETA

Sebelum Menggunakan Aplikasi BETA		Setelah Menggunakan Aplikasi BETA	
Hafalan Doa	Banyak Siswa	Hafalan Doa	Banyak Siswa
Bangun tidur	30	Bangun tidur	44
Memakai pakaian	7	Memakai pakaian	13
Melepas pakaian	7	Melepas pakaian	11
Masuk WC	8	Masuk WC	26
Keluar WC	8	Keluar WC	20
Bercermin	6	Bercermin	11
Sebelum makan	35	Sebelum makan	55
Sesudah makan	13	Sesudah makan	33
Keluar rumah	10	Keluar rumah	22
Naik kendaraan	9	Naik kendaraan	21
Sebelum belajar	30	Sebelum belajar	39
Sesudah belajar	25	Sesudah belajar	31
Sebelum wudhu	16	Sebelum wudhu	31
Sesudah wudhu	15	Sesudah wudhu	25
Masuk masjid	5	Masuk masjid	20
Keluar masjid	5	Keluar masjid	15
Jumlah	229	Jumlah	417

Peningkatan hafalan doa-doa harian pada siswa ini menunjukkan bahwa Aplikasi BETA dapat menjadi alternatif belajar doa-doa harian secara mandiri. Kelebihan yang ditawarkan Aplikasi BETA antara lain:

1. Media berbasis digital memudahkan siswa untuk menggunakan kapan pun dan di mana pun, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah.
2. Aplikasi BETA dapat digunakan tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Ini merupakan suatu keuntungan bagi siswa yaitu dapat berulang-ulang menggunakan Aplikasi BETA tanpa harus memiliki kuota internet.
3. Aplikasi BETA tidak menghabiskan ruang memori yang besar.

Berbagai kelebihan yang ditawarkan oleh Aplikasi BETA dapat menjadi pertimbangan bagi guru, orang tua, maupun siswa sebagai media alternatif untuk belajar doa-doa harian Islam. Aplikasi BETA dapat menjadi alternatif yang tepat untuk digunakan dalam proses menghafal dan membiasakan berdoa sesuai tuntutan al-quran dan sunnah. Selain itu, Aplikasi BETA telah dirancang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan dunia anak usia sekolah dasar. Meskipun Aplikasi BETA dirancang sebagai media berbasis android, tidak menutup kemungkinan akan terus dilakukan pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan.

SIMPULAN

Aplikasi BETA berbasis android dapat meningkatkan hafalan doa-doa harian secara efektif serta mendorong kesadaran siswa untuk mengimplementasikan doa-doa harian sebagai upaya perbaikan sosial. Materi Aplikasi BETA telah sesuai dengan tuntutan KD PAI kelas rendah kurikulum 2013. Adapun doa-doa harian yang bersifat pelengkap adalah bentuk kepedulian terhadap gradasi moral. Dengan demikian diharapkan dapat tumbuh karakter beragama pada siswa sebab itu merupakan modal utama dalam hidup. Kelayakan Aplikasi BETA dinilai dari dampaknya terhadap peningkatan hafalan doa-doa harian pada siswa. Aplikasi BETA di dalamnya memuat: (1)

konsep peta yang menggambarkan petunjuk atau aktivitas rutin umat muslim sehari-hari, khususnya siswa sekolah dasar agar mudah memahami kapan dan di mana doa tertentu digunakan. (2) doa-doa harian dalam bentuk tulisan arab, latin arab, terjemahan dalam bahasa Indonesia, dan sumber rujukan dari hadist shahih, (3) penyajian materi dalam bentuk audio visual, (4) sebanyak 4 karakter dengan tugas/ peran yang berbeda untuk setiap penyampaian materi, (5) dan kuis sebagai evaluasi pemahaman siswa terhadap makna doa-doa harian Islam. Selain itu, manfaat yang dapat diperoleh ketika menggunakan Aplikasi BETA adalah (1) mudah dibawa ke mana saja, (2) dapat digunakan setiap saat dengan mudah, (3) mengarahkan penggunaan gawai ke arah yang bermanfaat, (4) lebih mudah dalam menemukan materi yang dibutuhkan secara cepat, dan (5) meningkatkan motivasi belajar, menghafal, serta mengamalkan doa-doa harian karena dapat diakses dengan mudah. Faktor lain yang menjadi keunggulan Aplikasi BETA adalah dapat mengefektifkan waktu, banyak warna dan gambar, serta ikon yang menarik. Jaringan internet dibutuhkan ketika meng-*install* aplikasi saja (saat menggunakan tidak perlu terhubung ke internet) dan tidak akan menghabiskan banyak ruang penyimpanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Beltahmamero, S. (2017). *Inovasi Pelayanan Pemerintahan Desa melalui E-Government (Studi Penelitian Deskriptif Kualitatif di Desa Penggunharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta)* [Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “APMD”]. Retrieved from <http://repo.apmd.ac.id/id/eprint/211>
- Ellis, T. J. & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.28945/1237>
- GlobalStats. (2022, April). *Mobile Operating System Market Share Indonesia April 2021 - April 2022*. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Hamadi, M. R., Lumenta, A. S., & Putro, M. D. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17791>
- Herlina, Marmawi, & Y. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Doa dalam Kegiatan Sehari-hari melalui Pembiasaan Pada Anak Usia 5-6. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 3(12), 1–13. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/214870/peningkatan-kemampuan-membaca-doa-dalam-kegiatan-sehari-hari-melalui-pembiasaan>
- Isnaini, F. & Islam, M. A. (2021). Perancangan Aplikasi Interaktif Islami Android “Doa Sehari-hari Bersama Zio dan Aza.” *BARIK*, 3(1), 1–14. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42408>
- Kurniawan, M. R. (2017). Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491–506. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>
- Mahmud, M. (2016). *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Bagian-Bagian Tubuh Hewan di Kelas II Sekolah Dasar* [Universitas Pasundan]. Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/13998>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Masnuna & Okalia, I. R. (2020). Strategi Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun melalui Buku Cerita Bergambar tentang Rukun Iman dan Rukun Islam. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(1), 13–21. <https://doi.org/10.24821/ars.v23i1.3798>
- Muthohar, S. (2016). Antisipasi Degradasi Moral di Era Global. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 321–334. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.565>
- Noya, A., Pattikawa, W. N. & Risakotta, F. (2022). EDUKASI SMART PARENTING BAGI ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK DI ERA MILENIAL. *Jurnal Abdi Insani*, 9(1), 123–133. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i1.478>

- Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, I. (2014). Pengaruh Video-Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 5 Pontianak pada Materi Keseimbangan Kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(6). Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/6058>
- Putra, W. A., Chandra, R. D. A., & Sayyinah, F. (2022). Hubungan Pembiasaan Kedisiplinan terhadap Karakter Religius pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 79–88. <http://jurnal.unipar.ac.id/index.php/ej/article/view/645>
- Putri, U. E., Andeka, W., Marsofely, R. L., Ismiati, I., & Ningsih, L. (2020). *Perancangan Media Cerita Bergambar tentang Konsumsi Buah dan Sayur untuk Anak Sekolah Dasar di SDN 8 Kota Bengkulu* [Poltekkes Kemenkes Bengkulu]. Retrieved from <http://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/id/eprint/459>
- Rosyada, A. (2020). Moralitas dan Tanggung Jawab dalam Berkomunikasi: Fenomena Sexting di Kalangan Remaja. *AL-IDZA'AH: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 2(1), 1–17. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/66rdb5g4wzatliwobldv42aoua/access/wayback/https://www.scholar.ummetro.ac.id/index.php/alidzaah/article/download/245/122/>
- Santoso, B. & Pebriyani, O. (2017). Aplikasi Pembelajaran Do'a Harian untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(4), 220–228. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i4.1517>
- Saputra, A. (2020). Pembentukan Konsep Diri Remaja melalui Penanaman Nilai-Nilai Keislaman. *Jurnal Al-Hikmah*, 18(2), 151–156. <https://doi.org/10.35719/alhikmah.v18i2.31>
- Setiawati, S. & Atmawati, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *CENDEKIA*, 14(01), 66–73. Retrieved from <http://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia/article/view/245>
- Shiyuti, H. A. (2015). *Ya! Islam itu mudah*. Grup Buku Karangkrif Sdn.Bhd.
- Shobirin, M. (2018). Pembelajaran Tahfidz Al Qur'an dalam Penanaman Karakter Islami. *QUALITY*, 6(1), 16–30. <https://doi.org/10.21043/quality.v6i1.5966>
- Susanti, S. (2016). Membangun Peradaban Bangsa dengan Pendidikan Karakter. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 139–159. Retrieved from <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=876573&val=13908&title=MEMBANGUN PERADABAN BANGSA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER>