

## Pemanfaatan Aplikasi Aykebu untuk Memperkenalkan Kebudayaan Islam pada Siswa SD

Anggi Niswa Mustasphia<sup>1</sup>, Syfa Sahbani<sup>2</sup>, Yuli Wahyuni<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

E-mail: [angginiswa9@upi.edu](mailto:angginiswa9@upi.edu)<sup>1</sup>, [sahbani.syfa29@upi.edu](mailto:sahbani.syfa29@upi.edu)<sup>2</sup>,  
[yuliwahyuni342@upi.edu](mailto:yuliwahyuni342@upi.edu)<sup>3</sup>, [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

### Abstrak

Handphone menjadi alat yang sering orang cari untuk berkomunikasi dan mencari informasi, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Dengan begitu kami memanfaatkan aplikasi AYKEBU sebagai media pembelajaran di SD. Sasaran pengguna aplikasi AYKEBU ini adalah kelas 5 SD dan guru PAI. Dengan aplikasi AYKEBU kami berharap akan menjadi upaya untuk memberikan memotivasi kepada siswa dalam mata pelajaran PAI, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi AYKEBU terhadap pengetahuan kebudayaan di kelas 5 SD, serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 5 SD sebelum dan setelah penggunaan aplikasi AYKEBU. Metode penelitian yang kami gunakan yakni metode jenis penelitian Model *Design and Development* (D&D). Sekolah Dasar yang kami tuju berada di Desa Cigitung Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan dan kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi AYKEBU dalam proses pembelajaran dan angket guru PAI menunjukkan kelayakan dalam aspek materi dan aspek media.

**Kata kunci:** Aplikasi AYKEBU, Media Pembelajaran, D&D, Sekolah Dasar

### Abstract

Become a tool that people often look for to communicate and seek information, ranging from adults to children. That way we take advantage of the AYKEBU application as a learning medium in elementary schools. The target users of the AYKEBU application are 5th grade elementary school and PAI teachers. With the AYKEBU application, we hope that it will be an effort to motivate students in PAI subjects, thereby creating a pleasant learning atmosphere. This study aims to determine the effect of using the AYKEBU application on cultural knowledge in 5th grade elementary school, as well as to find out differences in Islamic education learning outcomes for 5th grade students before and after using the AYKEBU application. The research method that we use is the Model Design and Development (D&D) research type method. The elementary school we are going to is located Desa Cigitung Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang. The results of the study show the feasibility and student satisfaction of using the AYKEBU application in the learning process and the PAI teacher questionnaire shows feasibility in the material and media aspects.

**Keywords :** *AYKEBU Application, Learning Media, D&D, Elementary School*

### PENDAHULUAN

Agama dan kebudayaan merupakan suatu bidang yang dapat dibedakan. Agama memiliki nilai yang mutlak, tidak akan berubah karena waktu dan tempat. Sedangkan kebudayaan, meskipun berdasarkan atas agama, kebudayaan tetap dapat berubah dari waktu ke waktu dan dari tempat yang satu ke tempat lainnya. Oleh sebab itu dapat disimpulkan,

bahwa agama merupakan kebutuhan primer dan disisi lain kebudayaan merupakan kebutuhan sekunder.

Secara umum budaya itu sendiri memiliki arti yaitu, culture atau budaya berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau intelek), diartikan sebagai budi dan hal-hal yang berhubungan dengan budi manusia, dalam bahasa Inggris kebudayaan disebut *culture that come*. dari kata latin *colere* yang artinya mengolah atau mengerjakan bisa juga diartikan bercocok tanam atau bercocok tanam, kata budaya juga terkadang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi "*kultur*".

Istilah "budaya" sering digabungkan dengan istilah "peradaban". Bedanya, kebudayaan lebih dilihat pada bidang seni, sastra, agama dan moralitas, sedangkan peradaban dilihat pada bidang politik, ekonomi dan teknologi. Kebudayaan Islam adalah peristiwa atau peristiwa masa lampau yang berupa karya, karsa, dan kreasi umat Islam berdasarkan sumber nilai-nilai Islam.

Pertarungan antara Islam dan kebudayaan juga mempengaruhi fitrah manusia, yang tidak hanya makhluk beragama saja, akan tetapi juga makhluk sosial/budaya. artinya kebudayaan menjadi ukuran hidup dan perilaku umat ini, karena kebudayaan juga mengajarkan bagaimana seseorang, mengacu pada dunia, lingkungan dan masyarakat. Budaya juga memiliki seperangkat nilai yang menjadi dasar utama untuk menentukan sikap dunia luar bahkan di balik langkah yang ingin diambil seseorang sehubungan dengan gaya hidup dan praktik sosialnya.

Sehubungan dengan kebudayaan, peneliti membuat aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan media pembelajaran, Aplikasi ini berisi tentang kebudayaan tradisi awal ramadhan. Media pembelajaran ini menunjang dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang di harapkan. Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pemberi informasi kepada penerima informasi (Suprihatin, 2013). Media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware (Sadiman, dkk, 1996). Dapat dikatakan bahwa media merupakan alat dan bahan yang dapat dituangkan dalam media software ataupun hardware.

Menurut Jogiyanto Aplikasi merupakan penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Aplikasi merupakan alat rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi yaitu suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

Untuk itu, adanya aplikasi AYKEBU ini untuk memperkenalkan kebudayaan yang ada pada saat menjelang ramadhan. Pesetra didik sangat minim sekali pengetahuan kebudayaan pada saat menjelang ramadhan, untuk itu kami memanfaatkan pengembangan aplikasi AYKEBU ini sebagai media pembelajaran, aplikasi ini kami kembangkan untuk memperbudah pada saat proses pembelajaran siswa sekolah dasar. Di dalam aplikasi ini juga terdapat fitur fitur yang mampu untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan model penelitian D&D (Design Development). Dalam model D&D ini, peneliti merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dikembangkan untuk membangun dasar empiris untuk pengembangan produk.

Model D&D adalah studi sistematis dari fase desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat pendidikan dan bukan pada model baru atau yang lebih baik. (Richey dan Klein, 2007). Model penelitian D&D sebagian besar berfokus pada analisis, perencanaan, produksi, dan evaluasi. Dengan pemikiran ini, Richey dan Klein (2007) menjelaskan bahwa model penelitian D&D adalah sarana untuk membuat prosedur, alat atau teknik berdasarkan hasil analisis.

Secara umum, menurut dia, ada dua kelompok dalam penelitian D&D, yaitu penelitian produk dan alat penelitian model. Salah satu ciri model D&D adalah teknik pengumpulan datanya, pada umumnya penelitian tentang D&D cenderung mengandalkan pendekatan kualitatif, oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti juga memilih pendekatan kualitatif.

Menurut Ellis and Levy, 2010, ada enam prosedur yang harus dilalui dalam model D&D, antara lain identifikasi masalah, deskripsi tujuan, desain dan pengembangan produk, pengujian produkevaluasi hasil tes, dan mengkomunikasikan hasil.

Subjek penelitian dalam penelitian ini ialah siswa di SDN Bantar jambe yang berlokasi di Dusun Karamat, Cigintung, Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat. Partisipan pada penelitian ini yaitu 17 orang siswa SD kelas 5, siswa terdiri dari 6 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Peserta didik kelas 5 umumnya berumur 9-12 tahun.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang terdiri dari 7 tahap adala sebagai berikut: (1) Tahap pertama adalah identifikasi masalah (identification of problems), peneliti melakukan pengkajian dan pengumpulan informasi terkait produk yang akan dikembangkan. Dimulai dengan pencocokkan antara siswa yang menjadi subjek dan jenis produk yang dibuat peneliti; (2) Tahap kedua adalah mendeskripsikan tujuan (describing objectives). Setelah menentukan jenis produk dan subjek yang dituju, peneliti menyusun dan menguraikan tujuan penelitian produk. Dimulai dari membuat instrument pertanyaan wawancara dan angket; (3) Tahap ketiga adalah desain (design). Pada tahap ini peneliti merumuskan desain produk semenarik mungkin yang disesuaikan dengan karakteristik subjek yang akan dituju; (4) Tahap keempat adalah pengembangan (development). Rancangan produk yang sudah dibuat dikembangkan lagi oleh peneliti untuk menciptakan produk yang bagus dan sesuai dengan karakteristik siswa; (5) uji coba produk (product testing), uji produk ini dilakukan kepada siswa kelas V SD dengan jumlah peserta didik 17 orang. Uji lapangan ini dimulai dengan penjelasan singkat mengenai kebudayaan sebelum ramadhan kepada siswa setelah itu siswa dibagi 2 kelompok laki-laki dan perempuan untuk menonton video pembelajaran "AYKEBU". Peneliti juga memberikan angket penilaian pada guru PAI dengan instrument penilaian yang sudah diprint out; (6) evaluasi hasil uji coba (evaluation of test results), setelah selesai menonton video siswa diarahkan untuk mengisi quiz yang ada pada aplikasi; (7) mengkomunikasikan hasil uji coba (communicating test results). Setelah mengumpulkan hasil angket, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi "AYKEBU" dianggap layak sebagai media audio visual yang cocok diterapkan pada siswa kelas tinggi karena mendapatkan presentase 87% mudah dipahami, 75% siswa menilai kualitas video sangat bagus.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran aplikasi digital yang dilakukan pada tanggal 11 Maret 2023 di SDN Bantarjambe telah diikuti sebanyak 17 siswa sekolah dasar. Kegiatan ini berlangsung dengan memiliki beberapa tahap, dimulai dari tahap pertama yaitu persiapan, kedua tahap pengenalan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, ketiga tahap pembelajaran mengenai materi – materi dasar tentang berbagai tradisi dan budaya sebelum memasuki bulan ramadhan, ke empat tahap dalam prakteknya siswa diajarkan cara menggunakan aplikasi belajar AYKEBU(Ayo Kenali Budaya). Setelah itu mengenalkan fitur video pembelajaran dalam aplikasi AYKEBU yang berguna untuk proses pembelajaran. Di dalam aplikasi tersebut telah memuat berbagai soal layak nya kuis, dan siswa tinggal menjawab dengan memilih jawaban yang benar.



**Gambar 1. Halaman menu utama**

Halaman menu utama merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna untuk menggunakan aplikasi pembelajaran AYKEBU kelas 5 SD. Halaman ini terdiri dari beberapa menu yaitu Home, menu Tentang Kami, menu Materi Belajar, menu kuis dan menu Penggunaan Aplikasi. Menu Home digunakan untuk kembali ke menu utama. Sedangkan menu yang lain akan dijelaskan kemudian. Gambar dari halaman menu home dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini



**Gambar 2. Halaman materi menu belajar**

Seperti yang dijelaskan di atas, bahwa menu materi belajar terdiri dari 8 materi video yang berbeda beda. Berikut gambar dari salah satu materi belajarbab yang dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 3. Halaman kuis**

Halaman Latihan kuis merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna untuk menjawab kuis AYKEBU. Tampilan berada setelah materi Gambarnya dapat dilihat pada gambar 3 Berdasarkan data hasil angket kepada guru PAI di SDN Bantarjambe sebagai berikut:

**Tabel 1 Instrumen Penilaian Aplikasi AYKEBU**

| No | Indikator  | Poin |   |   |   |   |
|----|--|------|---|---|---|---|
|    |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Semenarik apa desain AYKEBU?                         |      |   |   | √ |   |
| 2  | Apakah AYKEBU mudah untuk diakses?                   |      |   |   |   | √ |
| 3  | Apakah AYKEBU berfungsi dengan baik?                 |      |   |   |   | √ |
| 4  | Apakah AYKEBU menarik dalam pembelajaran?            |      |   |   |   | √ |
| 5  | Apakah AYKEBU bermanfaat bagi pembelajaran?          |      |   |   |   | √ |
| 6  | Materi yang tersaji apakah mudah dipahami?           |      |   |   | √ |   |
| 7  | Bahasa yang digunakan didalam AYKEBU sudah tepat?    |      |   |   | √ |   |
| 8  | Apakah AYKEBU ini efektif dalam pembelajaran?        |      |   |   | √ |   |
| 9  | Apakah tema dan isi dalam produk sudah sesuai?       |      |   |   | √ |   |
| 10 | Apakah AYKEBU ini cocok untuk menunjang pembelajaran |      |   |   |   | √ |



Berdasarkan perolehan hasil angket tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan jika penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android AYKEBU (Ayo Kenali Budaya) PAI layak dan efektif untuk dipakai dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran berbasis aplikasi android AYKEBU (Ayo Kenali Budaya) PAI ini dapat memberikan kesan pembelajaran yang berbeda dan lebih mendalam dari biasanya. Apalagi tadinya proses pembelajaran PAI di SDN Bantarjambe hanya mengandalkan pembelajaran konvensional saja sehingga siswa hanya mendengarkan dan mendapatkan pembelajaran dari penjelasan guru. angket dilakukan kepada guru yang didalamnya berisikan beberapa pernyataan terkait kelayakan aspek materi dan media.

Selain itu Wahyuningtyas & Sulasmono (2020:27) juga menyimpulkan siswa akan lebih mudah memahami materi dengan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran yang nantinya akan mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran pun tidak akan terpaku pada penyampaian guru saja tetapi berfokus pada siswa sehingga sesuai dengan apa yang diamanahkan kurikulum 2013 yang bertujuan membuat siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi dan dalam proses pembelajaran guru tidak dijadikan sebagai sumber satu-satunya.

Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khotimah, 2021) yang menyimpulkan bahwa pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran karena akan mempermudah dan membuat kesan pembelajaran yang berbeda bagi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa karena dapat menyajikan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan daripada membosankan, maka

solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Khotimah, 2021).

Media pembelajaran berbasis aplikasi ini dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran, terutama untuk materi pembelajaran yang memang dianggap sulit. Namun, kurangnya fasilitas alat-alat bantu teknologi, yang menjadi permasalahannya. Kritik pada aplikasi pembelajaran "AYKEBU" yakni mengenai tidak bisanya diakses kedalam laptop, hal ini dikarenakan aplikasi hanya bisa digunakan dalam handphone, Saran yang diberikan mengenai aplikasi pembelajaran "AYKEBU" ini untuk kedepannya agar bisa diakses kealam laptop, agar guru dapat menyampaikan aplikasi ini melalui infocus. Kritik serta saran yang diberikan menjadi acuan kami agar terus dapat memperbaiki dan mengembangkan produk selanjutnya yang akan kami buat.

## SIMPULAN

Setelah peserta didik menyaksikan video yang ada pada aplikasi pembelajaran "AYKEBU" dapat diketahui bahwa keseluruhan guru masih jarang menggunakan video sebagai media pembelajaran di SDN Bantarjambi, hal tersebut dapat di simpulkan atas dasar hasil analisis mengenai penilaian, pengetahuan dan pengalaman siswa. Di lain itu, seluruh siswa menganggap Aplikasi sebagai media pembelajaran yang mudah untuk dipahami. Berdasarkan Anget yang telah disebar, menunjukkan bahwa 75% guru menilai kualitas aplikasi sangat bagus. Guru menilai bahasa yang digunakan dalam Aplikasi pembelajaran "AYKEBU" mudah dipahami. Hal ini berarti pemilihan kata serta penjabaran materi sudah sesuai dengan kemampuan bahasa siswa kelas 5 sekolah dasar. Sebelum menyampaikan Aplikasi pembelajaran "AYKEBU", seluruh siswa mengaku tidak memiliki pengetahuan mengenai tradisi kebudayaan sebelum memasuki bulan ramadhan. Setelah menonton video dalam aplikasi, siswa setuju bahwa tradisi sebelum memasuki bulan ramadhan sesuai dengan ajaran Agama Islam. Selain itu, siswa berpendapat bahwa budaya dan ajaran agama selalu berjalan beriringan. Guru berpendapat bahwa AYKEBU ini merupakan media pembelajaran yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Bobby, S., & Bobysusanto. (2014). Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli. <http://www.Spengetahuan.Com/2016/06/10-Pengertian-Aplikasi-Menurut-Para-Ahli-Lengkap.Html>, 12.
- Destriani, D., & Warsah, I. (2022). Pemanfaatan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(2), 175–190. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.557>
- Ependi, U., & Sopiha, N. (2015). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai. *Ilmiah MATRIK*, 17 No 2(3), 109–122.
- Hamadi, M. R., Lumenta, A. S., & Putro, M. D. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17791>
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, & Cholifah, Nn. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671>
- Marzali, A. (2017). Agama dan Kebudayaan. *Umbara*, 1(1), 57–75. <https://doi.org/10.24198/umbara.v1i1.9604>
- Mu'ah, M., Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), 122–128.

<https://doi.org/10.32528/jpmm.v1i2.3986>

- Permatasari, D., Amirudin, A., & Sittika, A. J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Youtube Dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1164>
- Putri, D. E., & Mandala, E. P. W. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Pendidikan Anak sebagai Penunjang Pembelajaran. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 28(2), 42–47. <https://doi.org/10.35134/jmi.v28i2.69>
- Qalam, A., Ilmiah, J., Patriamurti, Y. D., Salbilla, A. S., Bilqis, A., & Alya, A. (1907). *MEMPERKENALKAN TRADISI NGALAKSA PADA SISWA SD KELAS V Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat , Indonesia Abstrak kebutuhan hidup yang kompleks berupa bentuk pengetahuan , kepercayaan , seni , aturan , dan sabda Nabi Muhammad SAW sebagai dasar dari .* 16(4), 1398–1408.