

## **Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Pedutal (Petunjuk Wudu Digital) untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Siswa Kelas II SD**

**Iis Inar<sup>1</sup>, Dini Nurfitriyani<sup>2</sup>, Jauza Mumtaz Samiyah<sup>3</sup>, Farda Andita Damayanti<sup>4</sup>, Ani Nur Aeni<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

e-mail: [2108706@upi.edu](mailto:2108706@upi.edu)<sup>1</sup>, [dininurfitriyani@upi.edu](mailto:dininurfitriyani@upi.edu)<sup>2</sup>, [jauza.mumtaz@upi.edu](mailto:jauza.mumtaz@upi.edu)<sup>3</sup>, [farda.andita@upi.edu](mailto:farda.andita@upi.edu)<sup>4</sup>, [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>5</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui, memahami serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi semakin maju setiap tahunnya, penggunaan dan pemanfaatan teknologi harus di aplikasikan dengan baik. Khususnya untuk para guru dalam mengajarkan materi yang disampaikan. Pemanfaatan teknologi bisa berupa aplikasi, salah satu nya aplikasi PETUDAL (Pentunjuk Wudu Digital) yang dimana membantu guru dalam menjelaskan materi wudu di kelas. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi mengenai wudu khususnya siswa kelas 2 SD. Aplikasi PEDUTAL memuat tentang materi tentang wudu, rukun dan sunah wudu, praktek berwudu dengan baik, doa sesudah dan sebelum wudu serta ada kuis dan games mengenai materi wudu. Aplikasi PETUDAL (Petunjuk Wudu Digital) ini sudah di uji coba di salah satu SD yang ada di Sumedang. Respon dari anak-anak dan guru SD tersebut antusias dan mengatakan aplikasi PETUDAL (Petunjuk Wudu Digital) ini membantu dalam mengajar tentang materi wudu serta aplikasi ini juga masih terdapat kekurangan dalam penggunaannya. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan peserta didik mampu dan mudah memahami serta menerapkan materi wudu dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode DnD yaitu metode yang identic dengan menggunakan sentuhan teknologi yang dimana metode ini mengutamakan proses dan produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analize, Development, Implementation, dan Evaluation.

**Kata kunci:** Teknologi, Media Pembelajaran, Wudu.

### **Abstract**

This research is research that aims to know, understand and utilize technology in learning. Technological developments are advancing every year, the use and utilization of technology must be applied properly. especially for teachers in teaching the material presented. The use of technology can be in the form of applications, one of which is the PETUDAL application (Digital Wudu Guide) which helps teachers explain ablution material in class. This application aims to assist teachers in explaining material regarding ablution, especially 2nd grade elementary school students. The PEDUTAL application contains material about wudu, the pillars and sunnah of wudu, the practice of doing wudu properly, prayers after and before wudu and there are quizzes and games about wudu material. The PETUDAL (Digital Wudu Guide) application has been tested at one of the elementary schools in Sumedang. the response from the children and elementary school teachers was enthusiastic and said that the PETUDAL (Digital Wudu Guide) application helps in teaching ablution materials and this application also has deficiencies in its use. With this application, it is hoped that students will

be able to easily understand and apply ablution material properly. The method used in this research is the DnD method, which is an identical method using a touch of technology where this method prioritizes processes and products. This research uses the ADDIE model which consists of Analize, Development, Implementation, and Evaluation.

**Keywords :** Technology, Learning Media, Wudu

## PENDAHULUAN

Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan, media tersebut dapat berupa alat elektronik, papan tulis, chart, dll. Media sangat berperan dalam komunikasi dan pendidikan, media ini dapat berguna sebagai sumber informasi, informasi itu sendiri, dan penerima informasi. Dalam pendidikan media berperan sebagai sarana fisik untuk penyampaian materi dan pembawa pesan. Istilah media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran merupakan alat pelajaran yang digunakan untuk membantu guru atau pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis (Novita et al., 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh British Audio-Visual Association menghasilkan temuan bahwa komposisi rata-rata pada jumlah informasi yang diperoleh seseorang yaitu: 75% melalui indera penglihatan, 13% melalui indera pendengaran, 6% melalui perabaan atau sentuhan, dan 6% melalui penciuman atau lidah (Haryati, 2021). Berdasarkan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa komposisi indera penglihatan lebih besar dibandingkan dengan komposisi yang lainnya, terdapat pada komposisi rata-rata jumlah informasi dari seseorang. Oleh karena itu siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, guru dapat menyajikannya melalui media yang konkret untuk menjembatani materi yang abstrak bagi siswa.

Dengan adanya perkembangan teknologi mendorong dunia pendidikan dan guru-guru supaya dapat menciptakan media pembelajaran digital yang inovatif, menarik, dan efektif sebagai syarat keberhasilan proses pembelajaran. Upaya ini harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar dan penanaman karakter pada diri siswa supaya tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Siswa SD sangat penting mendapatkan pendidikan karakter mengingat pada usia ini siswa harus sudah memiliki sikap tanggung jawab, kepedulian dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan moral mereka ( Aeni, A., N., 2014). Karakter keislaman perlu ditanamkan sedini mungkin kepada siswa agar siswa semakin terbiasa berperilaku terpuji dalam kehidupannya sehari-hari. Menurut para pakar pendidikan yakni Megawangi (dalam Aeni, A., N., 2014) karakter sendiri dikelompokkan menjadi 9 tiang, diantaranya (1) Mencintai Tuhan serta makhluknya, (2) mandiri dan bertanggungjawab, (3) jujur, amanah, serta bijak, (4) selalu menghormati serta santun, (5) suka memberi, suka membantu, dan bekerja bakti, (6) percaya diri, kreatif, dan selalu bekerja keras, (7) memiliki sifat pemimpin dan adil, (8) baik dan rendah hati, (9) toleransi, damai, dan bersatu.

Pengembangan media pembelajaran disebabkan oleh permasalahan-permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran yang membutuhkan media. Penggunaan teknologi yang tidak optimal akan berdampak langsung kepada siswa. Siswa masih belum mampu memahami materi secara penuh karena materi yang disampaikan oleh guru belum mampu menarik perhatiannya, tidak heran jika motivasi belajar siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi rendah dan akan berdampak tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak dapat tercapai secara maksimal, (Raharja et al., 2022) mengemukakan kendala yang

lain seperti sulitnya memasukan materi kedalam teknologi atau ada KD yang sulit dipadukan dengan yang lainnya.

Berwudu merupakan istilah suatu kegiatan yang menggunakan air untuk membasuh anggota badan tertentu dan disertai niat. Berwudu hukumnya wajib bagi orang yang berhadats apabila ingin melakukan shalat dan berbagai ibadah yang mensyaratkan suci dari hadats kecil. Berkenaan dengan hal tersebut shalat merupakan hal yang penting untuk kita ajarkan kepada anak karena shalat menjadi pondasi keimanan dari seseorang. Namun sebelum mengajarkan shalat, terlebih dahulu harus mengajarkan wudu kepada anak (Agustin et al., 2022). Didalam Al-Quran Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman : "Hai orang-orang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan mata kaki.(Q.S Al- Maidah:6). Hal tersebut sejalan dengan mata pelajaran Agama Islam kelas II tingkat sekolah dasar, yaitu pada Kompetensi Dasar 3.9 dan 4.9 mengenai tata cara berwudu serta doa sebelum dan sesudah wudu.

Pada saat peneliti melakukan observasi melalui wawancara secara langsung dengan guru Pendidikan Agama Islam di salah satu SD Negeri yang berada di kecamatan Sumedang Utara, ditemukan permasalahan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tata cara dan doa shalat. Guru mengalami kesulitan karena penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional dengan bersumber pada buku paket.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media Aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) dalam berbentuk sebuah aplikasi melalui metode D&D dan model tahapan ADDIE. Media Aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) merupakan bentuk buku yang dirancang menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses secara gratis oleh siswa maupun guru. Tujuan dikembangkannya media Aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) yaitu supaya membantu siswa SD kelas II di salah satu SD negeri di Kecamatan Sumedang Utara, untuk memahami mengenai tata cara dan doa berwudu, serta membantu guru dalam menyampaikan bahan ajar menggunakan Platform digital. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, guru maupun siswa dituntut agar dapat melek terhadap perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana desain media audio visual PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) bagi siswa kelas II SD dalam memahami tata cara dan doa berwudu?, 2. Bagaimana produk media audio visual PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) bagi siswa kelas II SD dalam memahami tata cara dan doa berwudu?, 3. Bagaimana penilaian media audio visual PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) bagi siswa kelas II SD dalam memahami tata cara dan doa berwudu?

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Desain and Development (D&D) Desain and Development adalah metode yang identik dengan menggunakan sentuhan teknologi yang dimana metode ini mengutamakan proses dan produk. Menurut Rich dan Klein berpendapat mengenai tujuan dari metode D&D ini yaitu menciptakan produk, alat instruksional maupun non-instruksional baik model baru atau menyempurnakan pengembangannya (Lestari et al., 2018). Terdapat model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari Analyze, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation. Dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang berupa aplikasi, aplikasinya bernama PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital). Yang dimana peneliti menggunakan prosedur sesuai dengan urutan model ADDIE.

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas 2 SDN LemburSitu yang beralamat di Jln. Prabu Gajah Agung No.07, Sumedang Utara, Sumedang, Siswa kelas 2 SDN LemburSitu berjumlah 18 siswa. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pemanfaatan Aplikasi PEDUTAL pada siswa kelas 2 SD Mengenai materi seputar berwudu. Adapun tahapan yang peneliti laksanakan sebanyak lima tahap, yaitu Analyze, Desain,

Development, Implementation, Evaluation. 1) Tahap analisis (Analyze). Pada tahap ini ada beberapa aktifitas yang dilakukan yaitu dimulai dengan menganalisis KI dan KD pada mata pelajaran terkait yaitu Pendidikan agama islam, adanya analisis terhadap karakteristik atau kebutuhan yang sesuai dengan siswa kelas 2 SD. Setelah tahap tersebut dilakukan peneliti mulai mencari cara untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah yang muncul.

Ketika tahap ke 1 telah dilalui maka beralih kepada tahap yang ke 2 yaitu, 2) Tahap Perancangan (Design). Pada tahap ini peneliti mulai melakukan rancangan terhadap produk, produk yang peneliti buat yaitu berupa aplikasi sehingga pada tahap perancangan, merancang mengenai isi dari produk seperti materi berwudu, video praktek berwudu, nyanyian mengenai wudu, dan game interaktif, tentunya ada juga kuis untuk menguji siswa, sejauh mana pemahaman siswa setelah melihat produk peneliti, rancangan selanjutnya yaitu membuat praktek wudu yang modelnya dari peneliti sendiri, mengubah suara menjadi suara anak-anak agar siswa kelas 2 SD tidak mudah bosan pengubahan suara dilakukan di bagian materi yang berupa audio dan suara penjelasan mengenai praktek berwudu, perancangan game interaktif, dan yang terakhir pembuatan kuis yang disesuaikan dengan materi yang terdapat di aplikasi yang telah peneliti buat.

Setelah tahap ke 1 dan ke 2 telah dilakukan maka sekarang berada pada tahap ke 3 yaitu, 3) Tahap pengembangan (Development) pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan rancangan yang telah peneliti rancang, dari tahap perancangan sampai pada tahap pengembangan peneliti membutuhkan waktu sekitar satu minggu lebih, yang dimana kegiatan yang dilakukan yaitu mulai pemasukan desain yang telah dibuat kedalam sebuah aplikasi, menyiapkan materi mengenai berwudu yang telah disediakan, menempatkan audio untuk materi yang berupa suara tentunya telah diedit kedalam pengubah suara menjadi suara anak-anak, mengedit terlebih dahulu video mengenai praktek berwudu, dan pemasukan soal-soal kedalam game yang nantinya menjadi interaktif.

Tahap selanjutnya yaitu, 4) Tahap Implementasi (Implementation), pada tahap ini telah jadi suatu produk yang telah dirancang semenarik mungkin, produk yang telah jadi yang peneliti buat yaitu berupa aplikasi yang diberi nama APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital), yang mana peneliti mengimplementasikan kepada siswa kelas 2 SD yang telah dari awal peneliti tuju, implementasinya tidak hanya kepada siswa saja melainkan ke gurunya juga. Implementasinya peneliti melaksanakan secara langsung ke SDN LemburSitu yang tertuju ke siswa kelas 2 dan guru mata pelajaran PAI tentunya peneliti juga memperlihatkan produk peneliti kepada kepala sekolah SDN LembuSitu, yang didalamnya memuat materi seputar berwudu dengan disajikan dua bentuk ada bentuk tulisan dan juga bentuk audio, ada video praktek berwudu yang suaranya disamarkan menjadi suara anak-anak, dan yang terakhir ada game interaktif dan juga kuis, yang peneliti desain semenarik mungkin dan disesuaikan animasinya dengan karakteristik siswa kelas 2 SD. setelah ke 4 tahap dilalui oleh peneliti tibalah di tahap terakhir. 5) Tahap evaluasi (Evaluation) pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan evaluasi dari tahap yang telah dilewati yaitu tahap ke 4 implementasi, partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli materi, guru Pendidikan Agama Islam, Kepala Sekolah dan juga siswa kelas 2 SD agar mendapatkan data yang lebih akurat. yang menggunakan instrument yang akan menggunakan beberapa angket validasi, dengan menggunakan skala likert 1-5. Teknik yang dilakukannya menggunakan judgment review untuk mengumpulkan validasi. Yang dapat dirumuskan menjadi:

$$Ps = \frac{s}{n} \times 100$$

Ps = persentase

S = jumlah skor yang didapat

N = jumlah skor ideal

**Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert**

Skala	Skor dalam persen	kategori kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Sangat Kurang

(Alystia et al., 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan menggunakan model ADDIE yang dilakukan dengan 5 tahapan, diantaranya akan dijabarkan sebagai berikut :

### Tahap Analisis

Dalam penelitian ini peneliti memmbuat aplikasi untuk sebuah media pembelajaran, aplikasi tersebut bernama APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital). Yang menggunakan model ADDIE dengan adanya analisis terlebih dahulu, Analisis yang peneliti lakukan hal pertama yaitu melakukan analisis terhadap KI dan KD, setelah menganalisis KI dan KD peneliti memilih KD 3.9 Memahami doa sebelum dan sesudah wudu, 4.9 Mempraktikan wudu dan doanya dengan tertib dan benar. hal kedua yang peneliti lakukan yaitu mendatangi salah satu sekolah yang berada di Sumedang, yang dapat disimpulkan hasil dari analisis peneliti yaitu dalam proses pembelajaran siswa masih mengalami kesulitan dalam hal gerakan berwudu dengan lebih rinci adanya ketukar gerakan berwudu seperti mulut terlebih dahulu atau rambut terlebih dahulu, sehingga peneliti tertarik untuk membuat suatu aplikasi yang didalamnya memuat materi mengenai berwudu agar siswa bisa belajar secara mandiri dan bisa kapan saja terakses dengan kata lain jikalau siswa lupa akan suatu gerakan berwudu bisa Kembali melihat aplikasi yang telah peneliti buat. selanjutnya peneliti melakukan analisis pengguna yang meliputi guru dan siswa yang bertujuan mengetahui karakteristik meliputi kelas, siswa, dan yang tak kalah penting yaitu kemampuan menggunakan teknologi. Aplikasi PEDUTAL membutuhkan sarana handphone agar aplikasi yang telah peneliti buat bisa terpakai. dengan media pembelajaran yang berada dalam genggaman. Handphone akan menciptakan suasana belajar baru bagi siswa yang mana akan menimbulkan reaksi semangat dan rasa ingin tahu yang cukup tinggi dan juga memudahkan siswa dalam belajar.

### Tahap Perancangan

Setelah tahap analisis selesai pada tahap ke dua pada model ADDIE yaitu design. Pada tahap design peneliti mulai membuat rancangan untuk pembuatan media baik itu rancangan membuat perangkat keras ataupun perangkat lunak. Dalam pembuatan APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) memerlukan berbagai aplikasi yaitu Smart Aplikasi Creator, Canva, CapCut, Voice Changer, I spring, Wordwall. materi mengenai wudu tentunya sudah ada jadi nanti setelah membuat tampilan untuk APLIKASI PEDUTAL tinggal memasukan saja.

Langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat tampilan awal untuk APLIKASI PEDUTALnya sendiri seperti mendesain logo untuk di handphone dan mendesain tampilan awal untuk aplikasinya menggunakan bantuan aplikasi canva, setelah tampilan awal selesai dilanjutkan untuk membuat isian selanjutnya yaitu slide ke dua berisi mengenai KI dan KD dan mengenai tujuan dibuat nya APLIKASI PEDUTAL ini, dilanjutkan dengan slide

selanjutnya yaitu seperti daftar isi, di daftar isi dibagi menjadi tiga yaitu materi yang berisi pengertian, syarat wudu, rukun wudu, niat wudu, tata cara wudu, dan doa setelah wudu. Materi-materi tersebut dikemas dalam dua bentuk yang pertama memakai tulisan yang disesuaikan penggunaan fontnya, kesesuaian warna, dan tentunya animasinya, bentuk yang kedua bisa mengakses dengan audio tentunya suara dirubah ke suara anak-anak menggunakan bantuan dari voice changer, setelah bagian materi selesai dibuat desainnya.

Beralih terlebih dahulu dalam pembuatan video tatacara berwudu yang modelnya sendiri dari peneliti, tentunya pengambilan gambar saat melakukan tatacara berwudu diambil dari sisi yang sangat jelas agar siswa dapat melihat secara jelas dan pengambilan video dilakukan ber part seperti mencuci kedua telapak tangan sekali ngambil gambar, nanti di lanjutkan take video lagi sedang membersihkan mulut sampai kegiatan berwudu selesai, mengapa peneliti tidak melangsungkan mengambil gambar karena akan menyulitkan siswa untuk menontonnya dan akhirnya peneliti membuat dalam bentuk ber part, setelah take video selesai maka dilanjutkan mengedit video dengan menggunakan aplikasi capcut agar lebih menarik dalam segi kualitas warna, tentunya suara juga ada pengeditan merubah kesuara anak-anak menggunakan bantuan dari voice changer dan video berwudu sudah selesai tinggal memasukan saja.

Hal selanjutnya yaitu membuat soal-soal yang disesuaikan dengan materi yang telah dimuat dalam APLIKASI PEDUTAL, soalnya peneliti kemas dalam bentuk kuis yang dibantu dengan I Spring agar menjadi kreatif, selanjutnya untuk membuat wordwall agar siswa dapat bermain game dengan materi yang dipelajari maka peneliti membuat game wordwall.

Rancangan untuk ada apa sajadi APLIKASI PEDUTAL sudah selesai, maka dalam tahap selanjutnya mengsatukan menjadi kesatuan yang utuh dan merubahnya ke dalam bentuk aplikasi baik itu terpasang di handphone, computer, atau html.

#### **1. Tahap Pengembangan**

Setelah tahap desain selesai, langkah ketiga dalam model ADDIE adalah tahap pengembangan (development). Pada tahap ini, konten atau materi pembelajaran beserta dengan elemen animasi pengisi aplikasi dikemas ke dalam sebuah buku digital menggunakan aplikasi Canva. Desain buku digital yang diedit dengan aplikasi Canva disusun secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan poin-poin yang akan dibahas tentang tata cara dan bacaan wudu. Penyajian materi tentang tata cara dan bacaan wudu yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan berbagai sumber referensi. Setelah selesai mengembangkan media dalam bentuk buku digital dan di diubah menjadi bentuk file PDF, tahap selanjutnya adalah melakukan pengembangan media menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Rancangan buku digital dari canva dipindahkan ke Smart Apps Creator dan dilengkapi dengan penambahan audio musik, audio bacaan wudu, audio.

Penjelasan wudu, video praktik tata cara dan bacaan wudu beserta game kuis, sehingga dapat lebih interaktif dan menarik bagi pengguna. Menu tampilan yang memuat semua konten terkait tata cara dan bacaan wudu dapat diakses dengan diklik, dan pengguna akan diarahkan ke tampilan slide yang sesuai dengan ikon topik yang diklik. Berikut ini tampilan Media Pembelajaran Aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital)



**Gambar 1: Tampilan awal APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital)**



**Gambar 2: menu pada Aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital)**

Pada halaman menu terdapat tiga topik yaitu materi,praktek wudu,latihan dan game. Pada setiap topik siswa bisa mengklik sehingga bisa langsung tersambung ke yang siswa klik.



**Gambar 3: menu materi pada APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital)**

Pada halaman ini terdapat materi mengenai wudu ada pengertian wudu,syarat wudu,rukun wudu,niat wudu,tata cara wudu,dan doa setelah wudu.siswa bisa mengklik dan langsung terarah ke bagian yang siswa klik,dibagian materi ini siswa bisa mengakses materi

yang mana saja tanpa harus berurutan.pada bagian materi juga siswa bisa melihat dan juga mendengarkan karena peneliti membuat dalam bentuk tulisan dan audio.

Pada halaman ini siswa bisa melihat video berwudu yang modelnya dari peneliti sendiri.



**Gambar 5: tampilan video bernyanyi mengenai wudu pada APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital)**

Pada halaman ini, siswa bisa menonton video bernyanyi mengenai wudu agar mudah dihafal.



**Gambar 6: latihan dan game pada APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital)**

Pada halaman ini, siswa bisa mengakses Latihan untuk menguatkan Kembali mengenai materi berwudu, peneliti membuat satu untuk Latihan dan 3 untuk game agar siswa bisa belajar sambil bermain dengan mengklik tanda panah yang berwarna hijau maka akan diarahkan kepada menu game selanjutnya.



**Gambar 7: materi dan aplikasi pendukung yang digunakan pada pembuatan APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital)**

Dibagian sumber belajar, tercantum beberapa sumber materi yang digunakan pada aplikasi pedutal dan juga aplikasi pendukung untuk pembuatan aplikasi pedutal.

### **Tahap Implementasi**

Setelah tahap pengembangan media, selanjutnya adalah tahap *implementation* melalui uji coba produk kepada pengguna guru dan siswa, serta ahli materi untuk mendapatkan penilaian terkait desain media, teknis penggunaannya, dan kesesuaian isi materi. Pada tahap ini penulis melakukan observasi secara langsung kepada siswa kelas II di salah satu SD negeri yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, dengan siswa yang berjumlah 18 orang, dan satu orang guru Pendidikan Agama Islam. Dalam mengimplementasikan Aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) pada tahap uji coba, dilakukan melalui situasi nyata di kelas dalam proses pembelajaran. Prosedur penggunaan media didemostrasikan kepada siswa maupun guru sesuai dengan tahapan yang sudah direncanakan. Pada tahap uji coba, penulis dibantu dengan menggunakan perangkat bantu yaitu, *handphone*, laptop, proyektor, dan *sound system*. Guru dan siswa dapat mencoba Aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) ini diperangkat *handphone* masing-masing. Laptop digunakan untuk menampilkan Aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) yang akan disambungkan dengan proyektor supaya dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh siswa dan guru dalam ruang kelas. Supaya audionya dapat terdengar jelas oleh seluruh siswa di dalam kelas digunakanlah *sound system* untuk membantu memperbesar atau memperjelas audio suaranya.

### **Tahap Evaluasi**

Tahap *evaluation* merupakan tahapan terakhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini, penilai yaitu guru dan siswa menilai aplikasi atau produk yang dibuat dengan memerhatikan beberapa hal. Hal yang diperhatikan antara lain yaitu kesesuaian materi tingkat sekolah dasar, kualitas tampilan media, konten materi secara keseluruhan, kualitas audio, dan teknis penggunaan. Berikut ini disajikan hasil validasi dalam bentuk tabel dari ahli materi terhadap pengembangan media audio visual PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) dengan menggunakan pengukuran skala likert:

**Tabel 1. Validasi Ahli Materi Terhadap Media Audio Visual PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital)**

No	Aspek	Persentase	Interprestasi
1.	Kesesuaian materi	100%	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas tampilan media	95%	Sangat Baik (SB)
3.	Konten materi	100%	Sangat Baik (SB)
4.	Kemenarikan media	95%	Sangat Baik (SB)
5.	Kualitas audio	95%	Sangat Baik (SB)
6.	Teknis penggunaan	90%	Sangat Baik (SB)
	Rata-rata	96%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan penilaian guru, produk yang kami buat yaitu PETUDAL (Petunjuk Wudu Digital) mendapat penilaian yang baik karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan gambar dan audio yang terdapat di aplikasi mendapat penilaian yang baik. Selain itu, materi yang dituangkan dalam media audio visual PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum di dalam kurikulum. Berikut hasil penelitian guru dalam bentuk tabel terhadap media pembelajaran PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Penilaian Tanggapan Guru**

No	Aspek	Persentase	Interprestasi
1.	Isi/ materi	100%	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas Media	95%	Sangat Baik (SB)
	Rata-rata	98%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan penilaian guru dapat diketahui persentase keberhasilan dari media pembelajaran audio visual PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) yaitu 98% secara keseluruhan mulai dari isi/materi, kualitas media, desain media, dan penggunaan media PEDUTAL. Persentase keberhasilan 75% dikarenakan, aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) ini ada di beberapa HP tidak bisa digunakan/didownload, selain itu masih ada beberapa gambar yang menurut guru kurang sesuai, serta tampilan warna yang kurang selaras.

Berdasarkan penilaian siswa, media audio visual PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) sangat mudah dipahami. Konsep penyajian materi lebih menarik, terdapat banyak animasi, siswa jadi lebih antusias selama proses pembelajaran. Terdapat banyak gambar dan audio mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang ada. Berikut ini disajikan penilaian siswa dalam bentuk tabel terhadap media pembelajaran PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) dengan menggunakan pengukuran skala likert:

**Tabel 3. Penilaian Siswa Terhadap Media Audio Visual PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital)**

No	Aspek	Persentase	Interprestasi
1.	Penyampaian Materi	90%	Sangat Baik (SB)
2.	Desain Media	95%	Sangat Baik (SB)
	Rata-rata	93%	Sangat Baik (SB)

## PEMBAHASAN

Zaman sekarang teknologi sangat pesat digunakan, bisa komunikasi secara luas dan cepat bisa dibidang mengambil peran yang sangat penting, sekarang komunikasi tidak terhalang lagi dengan jarak bisa antar negara (Aeni et al., 2022), sejalan dengan pendapat tersebut media pembelajaran berbasis teknologi sekarang dapat digunakan dan diakses oleh semua jenjang sekolah dan siswa SD sekarang sudah bisa mengakses media pembelajaran yang berbasis teknologi. Berbicara mengenai teknologi yang diterapkan di bidang Pendidikan banyak sekali tentunya di media pembelajaran, salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Syahrani, 2022) membuat suatu media pembelajaran yang berbasis teknologi yang telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa, bukan hanya satu peneliti saja yang membuat atau mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis teknologi ada juga penelitian yang dilakukan oleh (Aeni et al., 2022) mengenai pembuatan aplikasi. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi yaitu membuat sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu berupa aplikasi yang bernama, APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital).

Media pembelajaran dalam arti luas dimaknai sebagai materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan pengertian secara sempit adalah alat atau media yang digunakan oleh guru sebagai pemegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia. Penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi walaupun sedang berjauhan. (Aeni et al., 2022). Sehingga peneliti terinspirasi membuat media pembelajaran berupa aplikasi, aplikasi yang peneliti buat bernama APLIKASI PEDUTAL, sebagai media pembelajaran di sekolah dasar yang tentunya ditujukan untuk siswa kelas dua sekolah dasar yang terbukti di penelitian-penelitian sebelumnya telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa dengan bantuan media pembelajaran berbasis teknologi. 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 (Aeni et al., 2022).

Media audio visual APLIKASI PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital), setelah melakukan validasi aplikasi pedutal mendapatkan penilaian positif dari ahli materi dan guru karena sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar, penelitian yang dilakukan oleh (Ani, 2014) menunjukkan suatu pembahasan yang membahas mengenai karakter anak seperti Klasifikasi perkembangan karakter anak usia SD ada pada fase tanggung jawab yang mana usianya yaitu 7 sampai 8 tahun, peduli usia 9 sampai 10 tahun, dan kemandirian pada usia 11 sampai 12 tahun. audio dan konten materi sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum. peneliti sebelum membuat aplikasi pedutal melakukan studi literatur terlebih

dahulu mengenai masalah-masalah yang dirasakan oleh siswa kelas 2 sekolah dasar yang mana masalahnya sering tertukar gerakan berwudu, kurang hafal mengenai niat wudu dan doa sesudah wudu, setelah melakukan studi literatur peneliti melakukan observasi secara langsung ke salah satu sekolah yang berada di kabupaten Sumedang, untuk mengetahui kendala yang dirasakan oleh siswa kelas 2 sekolah dasar dilapangan. Kendala dilapangan tidak jauh berbeda dengan studi literatur yaitu sering tertukar gerakan berwudu dan kurang hafal mengenai niat wudu dan doa sesudah wudu. sehingga peneliti membuat APLIKASI PEDUTAL yang menghasilkan peningkatan hasil belajar yang dimana setelah di demonstrasikan aplikasi pedutal siswa menjadi tidak tertukar kembali gerakan berwudu dan untuk niat wudu dan doa sesudah wudu masih dalam proses.

Umumnya siswa kelas 2 sekolah dasar menyukai Aplikasi Pedutal, peneliti mendesain aplikasi pedutal dengan sangat menarik, unik, dan penuh warna. hal ini sesuai dengan pernyataan dari (Tafonao, 2018) yaitu motivasi belajar akan meningkat jika media yang digunakan menarik. terdapat beberapa kelebihan dari APLIKASI PEDUTAL : 1. Aplikasi Pedutal yang dibuat peneliti gabungan antara multimedia audio dan teks yang membuat siswa menjadi tertarik karena adanya pilihan untuk belajar, 2. Aplikasi Pedutal yang memiliki menu materi, video, dan latihan berupa game yang membuat berbeda dari aplikasi yang lainnya sehingga siswa bisa lebih tertarik lagi dan desain yang ditampilkan menarik dari segi warna yang cerah dan aplikasi yang lucu disesuaikan dengan materi. 3. Dalam bagian penyampaian materi dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan kompetensi dasar dan juga kurikulum.

Berisi simpulan dan saran. Simpulan memuat jawaban atas pertanyaan penelitian. Saran-saran mengacu pada hasil penelitian dan berupa tindakan praktis, sebutkan untuk siapa dan untuk apa saran ditujukan. Ditulis dalam bentuk essay, bukan dalam bentuk numerikal. Maksimal 100 kata

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model tahapan ADDIE dapat disimpulkan bahwa dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) dilakukan melalui lima tahapan yang saling berkesinambungan. Mulai dari tahap analysis, design, development, implementation dan evaluation. Pada tahap analisis, aspek-aspek yang dianalisis menjadi sebuah tolak ukur untuk menentukan desain media yang akan dibuat. Desain media yang dirancang sesuai dengan hasil analisis, kemudian dikembangkan menjadi sebuah media yang berbentuk aplikasi pada tahap pengembangan. Media yang telah dikembangkan lalu dimanfaatkan oleh pengguna serta diuji cobakan kepada pengguna meliputi guru dan siswa serta ahli materi sehingga didapatkan penilaian terhadap media pembelajaran PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital). Dalam uji coba produk media pembelajaran Pedutal (Petunjuk Wudu Digital), diperoleh validasi dari ahli materi dengan rata-rata sebesar 96% terkait isi materi dan kualitas media. Selain itu, didukung oleh penilaian dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan rata-rata sebesar 98% terkait isi materi dan kualitas media. Sedangkan penilaian dari siswa mendapatkan rata-rata sebesar 93% mengenai penyampaian materi dan desain media. Dengan demikian media pembelajaran PEDUTAL (Petunjuk Wudu Digital) sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran mengenai materi tata cara dan bacaan niat sebelum dan sesudah wudu, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, efisien dan menarik.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada keluarga besar SDN LemburSitu yang berada di Kecamatan Sumedang Utara yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian, khususnya kepada guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas II SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliyani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. 11*, 1835–1852.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Agustin, A. D., Husnianingtyas, A., Jatnika, W. T., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Yuk Wudu Untuk Meningkatkan Antusiasme Pembelajaran Pai Bab Wudu Di Sd. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 3(1), 44–52. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v3i1.358>
- Alystia, A. P., Yanti, P. Y., Faiz, Y., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Poster Ilustrasi Untuk Memberikan Pemahaman Kepada Siswa SMA Mengenai Hukum Penggunaan Shopee PayLater Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(5), 225–232. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.177>
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Endah, N., & Nim, A. (2019). *Universitas islam negeri sunan ampel surabaya fakultas tarbiyah dan keguruan program studi pendidikan islam anak usia dini juli 2019*.
- Haryati, I. (2021). *Universitas islam negeri sunan ampel surabaya fakultas tarbiyah dan keguruan program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah juli 2021*. 15.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, III No. II(lii)*, 33–43.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Raharja, J. S., Rizki Nur Atikah, A., Eka Laksana, M. A., Cahyanti, W., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi Pembelajaran Terpadu di SD Negeri Sarwiru Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 527–531. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.117>
- Syahrani, Y. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BARNAMAJ D & C ( DVD Learning & Challenge Book ) DALAM MEMBENTUK KEPERIBADIAN SISWA 1 Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang 2 Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang 3 Mahasiswa Univer. 16(4)*, 1363–1376.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>