

Penggunaan Aplikasi Laiba Sebagai Media Edukasi Mengenai Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Islam

Rika Yulia¹, Nisa Aulia², Annisa Putri Heryani³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia

Email : rikayulia@upi.edu, nisaaulia@upi.edu, annisaputri26.student@upi.edu,
aninuraeni@upi.edu

Abstrak:

Teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi terutama sejak adanya pandemi telah mendorong munculnya berbagai media atau aplikasi yang berguna dalam pembelajaran siswa. Menuntut ilmu berarti usaha atau ikhtiar dalam mempelajari suatu ilmu, baik ilmu dunia atau pun ilmu akhirat. Kami telah melakukan observasi kepada beberapa siswa kelas 2 di SDN Panyingkiran II, Kab. Sumedang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian *design and development*. Dimana hasil penelitian ini menunjukkan desain dan produk berupa Aplikasi berbasis android dan diberi nama Aplikasi Laiba. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan siswa dapat memahami makna mengenai kewajiban menuntut ilmu dalam agama Islam. Tujuan lainnya adalah untuk memudahkan siswa SD dalam mengakses atau mempelajari materi pembelajaran mengenai Hadist Kewajiban Menuntut Ilmu bahkan walaupun ada dirumah atau pun di tempat lainnya. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dengan memperlihatkan aplikasi yang telah kami buat dan mengajukan beberapa pertanyaan, kami dapat menarik beberapa kesimpulan mengenai aplikasi yang sudah kami buat, yaitu (1) Seluruh siswa setuju bahwa aplikasinya menarik. Karena selain terdapat materi bacaan dengan ikon yang lucu, Aplikasi Laiba ini juga terdapat video-video animasi lucu serta soal-soal latihan yang bisa di isi berulang kali dan penggunaan aplikasinya pun mudah untuk digunakan bahkan penggunaan ruang atau memori di handphonenya pun tidaklah memakan ruang yang besar, (2) Sebagian anak mendengarkan secara fokus. (3) Beberapa anak paham dan dapat menjelaskan kembali materi yang dibahas dan diberikan.

Kata Kunci : menuntut ilmu, islam, aplikasi, ilmu, observasi, siswa

Abstract:

Technology plays an important role in human life, one of which is in the field of education. The rapid development of technology, especially since the pandemic, has encouraged the emergence of various media or applications that are useful in student learning. Seeking knowledge means effort or endeavor in learning a science, both worldly knowledge or hereafter science. We have observed several 2nd grade students at SDN Panyingkiran II, Kab. Sumedang. This research was conducted using a design and development research model. Where the results of this study indicate the design and product in the form of an Android-based application and named the Laiba Application. By making this application,

it is expected that students can understand the meaning of the obligation to study in Islam. Another goal is to make it easier for elementary school students to access or study learning materials regarding Hadith, the obligation to seek knowledge, even if they are at home or in other places. Based on the observations that have been made, by showing the application that we have made and asking some questions, we can draw some conclusions about the application that we have made, namely (1) All students agree that the application is interesting. Because in addition to reading material with cute icons, this Laiba application also contains funny animated videos and practice questions that can be filled out repeatedly and the use of the application is easy to use, even the use of space or memory on the cellphone does not take up much space. large, (2) Some of the children listened with focus. (3) Some children understand and can re-explain the material discussed and given.

Keywords: *studying, Islam, application, knowledge, observation, students*

Pendahuluan

Di perkembangan zaman seperti saat ini, banyak orang pintar dan terpelajar yang akhlaknya lebih buruk daripada orang yang tidak pernah bersekolah. Arti menuntut ilmu yaitu mencari ilmu, baik dengan cara melihat, membaca, mendengar, atau pun bertanya. Permasalahan yang dihadapi anak-anak dalam menuntut ilmu saat ini adalah kurangnya pemahaman mengenai pentingnya menjaga keseimbangan dalam mencari ilmu baik ilmu dunia maupun ilmu akhirat, bahkan anak-anak sekarang cenderung lebih focus melakukan kegiatannya dengan terus menerus melihat handphone saja seharianya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis membuat aplikasi berbasis android dengan nama Aplikasi Laiba yang didalamnya terdapat materi yang membahas mengenai kewajiban menuntut ilmu dalam islam. Dimasa sekarang ini kebanyakan siswa lebih sering berinteraksi atau lebih sering memegang handphone daripada buku pelajarannya. Berdasarkan hal tersebutlah peneliti membuat Aplikasi Laiba ini. Dengan adanya media aplikasi berbasis

android, siswa masih dapat membuka materi di handphonenya dimana saja dan kapan saja.

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pengguna untuk melakukan tugas tertentu (Kadir, 2008). Menurut (Kadir, 2008), program aplikasi adalah program off-the-shelf, atau program yang dirancang untuk menjalankan fungsi pengguna atau aplikasi lain. Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, Achmad Tharmizi (2013: 177) menyatakan bahwa "Android adalah perangkat lunak yang digunakan pada perangkat bergerak, termasuk sistem operasi, middleware, dan aplikasi inti. Menurut (Satyaputra, 2014), Android merupakan sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sebuah sistem operasi dapat direpresentasikan sebagai jembatan antara perangkat (device) dan penggunaannya, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat dan menjalankan aplikasi yang tersedia pada perangkat.

Menggunakan aplikasi Android sebagai media pembelajaran merupakan hal yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan. Aplikasi Android membawa warna baru dalam pengembangan media

pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini, media pembelajaran akan lebih menarik dan beragam. Islam adalah agama yang sangat mengagungkan ilmu, karena semua ajaran Islam didasarkan pada ilmu. Dengan ilmu, seseorang akan menjadi tahu dan paham apa yang sebelumnya belum diketahui dan dipahami. Ilmu menjadikan amalan seorang muslim akan diterima dan Allah memberikan penghargaan yang tinggi bagi orang yang memiliki ilmu (ngecaprak.com, 2020).

Menuntut ilmu adalah suatu kewajiban bagi kaum muslimin dan muslimah. Dikatakan bahwa seseorang harus menuntut ilmu dari lahir sampai liang lahat. Ini membuktikan bahwa manusia yang hidup maka diharuskan untuk menuntut ilmu. Karena dengan ilmu itulah derajat seseorang akan diangkat. Namun, menuntut ilmu dibutuhkan pemahaman serta etika berdasarkan dalil-dalil agama agar Allah SWT memberi kemudahan dalam tujuan menuntut ilmu. Oleh karena itu, penting bagi umat muslim mempelajari dalil-dalil yang berkaitan dengan kewajiban menuntut ilmu dan etika seseorang pelajar dalam menuntut ilmu agar dapat memperoleh ilmu secara maksimal (Angelia, 2017).

Dalam hal menuntut ilmu, Islam tidak membedakan antara perempuan dan laki-laki, semuanya mempunyai kedudukan dan hak yang sama. Allah SWT sama-sama telah mengutus baik laki-laki maupun perempuan sebagai khalifah di muka bumi ini. Diperlukan ilmu yang luas dan memadai untuk menjadi seorang pemimpin atau khalifah yang baik dan penuh tanggungjawab dalam mengelola apa yang diperintakkannya.

Mencari ilmu itu tidak mementingkan jarak dan waktu. Hal tersebut terdapat pada pepatah yang mengatakan bahwa 'tuntutlah ilmu walau sampai ke negeri China'. Pepatah lainnya juga mengatakan 'tuntutlah ilmu dari buaian (sejak lahir) hingga ke liang lahat atau meninggal dunia' (belajardikit.com, n.d.).

Dalam jurnalnya (Darani, 2021) mengatakan terdapat sejumlah pakar telah melakukan penelitian tentang hal sebagaimana dalam tinjauan pustaka ini. Antara lain Rasyid, Abdul (2017), "Kewajiban Menuntut Ilmu," Jurnal Waraqat STAI As-Sunnah. Artikel tersebut menjelaskan bahwa ilmu adalah sesuatu yang sangat penting. Bahkan agama Islam tidak akan bisa tegak kecuali dengan ilmu (Manik, 2020). (S. Syahril, 2017), "Motivasi Belajar dalam Perspektif Hadits," Jurnal At-Taujih Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Artikel ini membahas hadits tentang kewajiban menuntut ilmu baik secara implisit maupun eksplisit. Artikel ini juga menjelaskan perbedaan motivasibelajar menurut teori Islam dan teori Barat. Hasil dari pembahasan artikel ini untuk membentuk pemikiran bahwa belajar itu bukan hanya untuk kepentingan dunia saja, tapi juga kehidupan akhirat. (Afwadzi & Fattah, 2016), "Pemahaman Hadits Tarbawi Burhan Al-Islam Al-Zarnuji dalam kitab Ta'lim al Muta'allim," Penerbit Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Artikel ini membedah pemahaman Imam Al-Zarnuji tentang hadits tarbawi dalam kitabnya yang fenomenal yaitu Ta'lim al Muta'allim (Afwadzi & Fattah, 2016).

Penyampaian mengenai materi hadits kewajiban menuntut ilmu bagi siswa sekolah dasar masih sangat sedikit

dan kurang menjadi perhatian dari para guru, karena untuk menyampaikan sebuah materi membutuhkan perencanaan yang matang dan bantuan dari komponen yang lain seperti media pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran kita dituntut untuk lebih berinovasi dan kreatif dalam melakukan penyampaian materi agar siswa lebih paham terhadap apa yang disampaikan. Penyampaian materi mengenai kewajiban menuntut ilmu ini perlu dikemas lebih kreatif dan berkesan bagi anak sekolah dasar. Minimnya penggunaan media yang kreatif membuat para siswa biasanya merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Dengan diberlakukannya pembelajaran daring banyak siswa yang mendapatkan pembelajaran yang kurang baik, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan kurang dipahami, maka dari itu kami membuat sebuah aplikasi yang diharapkan bisa membantu siswa mendapatkan pengetahuan baru dan menambah kemampuan pemahaman mereka.

Melalui penelitian ini peneliti berharap akan menghasilkan sebuah peningkatan moralitas atau akhlak yang terjadi pada setiap peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai kewajiban menuntut ilmu dalam Islam, dan diharapkan melalui penelitian ini mereka termotivasi untuk mempelajari hal-hal baru lainnya yang dapat membantu membentuk karakter siswa sekolah dasar. Berdasarkan tujuan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian yaitu Apakah kewajiban menuntut ilmu perlu di kenalkan terhadap siswa sekolah dasar? Dan Bagaimana pengaruh aplikasi Laiba

pada pemahaman siswa mengenai kewajiban menuntut ilmu dalam pandangan Islam?

Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian ini karena penggunaan aplikasi berbasis android merupakan hal baru untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran baik bagi peneliti maupun bagi siswa dan guru di SDN Panyingkiran II, Sumedang. Media edukasi tentunya sangat diperlukan untuk membantu kegiatan belajar terutama di lingkungan sekolah, media edukasi ini tentunya bisa menjadi sarana penambah wawasan bagi para siswa sekolah dasar, maka dari itu kami mencoba membuat salah satu media edukasi yaitu aplikasi melalui googlesite yang dinamakan Aplikasi Laiba.

Aplikasi Laiba merupakan aplikasi model pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan peserta didik untuk mempelajari materi kewajiban menuntut ilmu dalam Islam. Dalam aplikasi Laiba mencakup kompetensi dasar 3.3 mengenai Hadist anjuran menuntut ilmu. Aplikasi ini dibuat melalui google site, dimana website tersebut digunakan untuk membuat aplikasi android, pada google site tersebut sudah disediakan berbagai macam template untuk membuat aplikasi sesuai dengan tema yang kita inginkan seperti edukasi, religi, biografi dan template lainnya. Pada google site tersebut terdapat banyak komponen pembuat aplikasi yang merupakan salah satu sebuah keuntungan dari google site itu sendiri. Respon siswa terhadap aplikasi yang telah dibuat sangat bagus karena terdapat banyak warna, gambar serta video pembelajaran didalam aplikasi tersebut yang membuat mereka tertarik untuk melihatnya. Namun untuk pemahaman terhadap isi aplikasi tersebut

masih kurang, masih perlu dijelaskan oleh orang yang lebih paham.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dan diambil di daerah Panyingkiran No.59, Kel. Situ, Kab. Sumedang, Jawa Barat. Alasan pemilihan tempat penelitian ini didasarkan atas beberapa pertimbangan. Diantaranya yaitu dari segi unsur keterjangkauan peneliti, baik itu dari segi dana, tenaga, dan keefisienan waktu yang digunakan. Pertimbangan lainnya yaitu peneliti menemukan bahwa guru di SD ini masih belum menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android dalam kegiatan pembelajarannya.

Partisipan pada penelitian ini merupakan 27 orang siswa dan 2 orang guru kelas 2 di SD Negeri Panyingkiran II, Sumedang. Hal ini karena, tujuan atau sasaran materi yang kami ambil dalam Aplikasi Laiba ini merupakan materi untuk kelas 2, maka peneliti membatasi partisipan untuk data dan pengujian Aplikasi Laiba ini hanya siswa kelas 2 saja. Sehingga total untuk partisipan atau objek dari penelitian ini adalah 27 orang siswa dan 2 orang guru yang merupakan wali kelasnya.

Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan merupakan model penelitian yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian. Model penelitian desain dan pengembangan ini, digunakan untuk mendesain, mengembangkan, menghasilkan produk serta mengevaluasi setiap produk yang akan digunakan untuk menetapkan setiap dasar empiris yang terdapat di dalam pengembangan produk ini sendiri.

Model penelitian *Design & Development* mempunyai tahapan-tahapan serta prosedur dilaksanakan ulai dari awal

hingga akhir penelitian. Dalam pelaksanaan penelitian kali ini peneliti memilih prosedur dari Peffers, dkk yang setidaknya terdapat 6 prosedur atau tahapan yang harus dilalui dalam model penelitian *Design & Development*.

"...1) identifikasi masalah, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan pengembangan produk, 4) uji coba produk, 5) evaluasi hasil uji coba, 6) mengkomunikasikan hasil uji coba." (J. Ellis & Levy, 2010).



Gambar 1. Tahapan atau Prosedur Penelitian D&D (*Design & Development*) adaptasi Peffers, dkk.

Sumber : (J. Ellis & Levy, 2010)

Identifikasi Masalah (*Identify the Problem*). Prosedur atau tahapan yang pertama dalam penelitian D&D ini merupakan prosedur yang paling utama dalam pelaksanaan sebuah penelitian. Sehingga identifikasi masalah ini merupakan tahapan dasar yang harus dilalui agar peneliti menemukan masalah apa yang perlu diperhatikan secara lebih dari sebuah alat atau produk yang akan dikembangkan. Seringkali bentuk masalah yang muncul akan menggambarkan kondisi awal dimana belum teridentifikasi alat ataupun produk

yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan pada alat atau produk untuk meminimalisir masalah yang akan terjadi di lapangan.

Mendesripsikan Tujuan (*Describe the Objectives*).

Dalam mengatasi atau meminimalisir segala bentuk kendala yang terdeteksi oleh peneliti, maka pada penelitian ini peneliti mendesain dan mengembangkan Aplikasi Laiba dengan materi "Hadist Anjuran Menuntut Ilmu" sebagai sarana meningkatkan kewajiban menuntut ilmu untuk siswa sekolah dasar.

Desain dan Pengembangan Produk (*Design and Develop the Artifact*).

Aplikasi Laiba "Hadist Anjuran Menuntut Ilmu" yaitu sebuah produk yang akan dikembangkan untuk dijadikan solusi dari semua permasalahan yang tertera pada hasil kajian masalah pada pelaksanaan penelitian kali ini. Perancangan dan pengembangan produk ini menggunakan model waterfall oleh Pressman (Ihsan, 2017). Hal ini berdasarkan pernyataan Ellis & Levy (2010) bahwa sangat disarankan bagi peneliti pemula yang ingin mengembangkan alat atau produk untuk memilih model Waterfall dari Pressman.

Uji coba produk (*Test the artifact*).

Pada saat Aplikasi Laiba "Hadist Anjuran Menuntut Ilmu" ini diterapkan serta siap dalam pengevaluasian oleh expert review (respon ahli), hal itu menunjukkan bahwa Aplikasi ini telah masuk pada tahap uji coba produk. Yang menjadi pengguna atau responden saat pengujian cobaan produk ini yaitu antara lain siswa dan guru. Jika dalam uji coba ini masih terdapat kekurangan, maka selanjutnya produk/aplikasi ini akan dikembangkan

kembali sesuai kualitas sesuai dengan hasil dari partisipan berdasarkan evaluasi.

Evaluasi hasil ujicoba (*Evaluate testing result*)

Evaluasi hasil uji coba berasal dari data yang diperoleh melalui siswa dan guru sebagai pengguna. Pendapat dan masukan yang telah terkumpul tersebut dianalisis dan dijadikan bahan evaluasi terhadap produk aplikasi yang dikembangkan, apakah telah sesuai dengan tujuan penelitian atau masih perlu perbaikan.

Mengkomunikasikan hasil ujicoba (*Communicating the testing result*).

Hasil terhadap analisis pendapat serta masukan yang selanjutnya tersusun dan tersimpulkan untuk dilaporkan sebagai hasil penelitian yang terkemas secara tertulis dalam bentuk laporan penelitian (artikel). Selain itu, hasil analisis data dikomunikasikan pada staf presentasi perkuliahan SPAI.

Pembahasan

Kajian Pustaka dan Tujuan Aplikasi

Penggunaan teknologi meningkat tajam terutama pada bidang Pendidikan. Di masa peralihan seperti ini, dibutuhkan banyak media edukasi yang tentunya dapat menunjang kebutuhan siswa. Salah satunya, kebutuhan akan media edukasi dalam pentingnya kewajiban menuntut ilmu dalam Islam di Sekolah Dasar. Terdapat beberapa aplikasi anjuran menuntut ilmu dalam Islam yang masih perlu dihadapkannya inovasi-inovasi baru. Dengan demikian, peneliti membuat sebuah inovasi baru dengan membuat produk yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran di masa sekarang. Produk yang dibuat adalah Aplikasi Laiba. Aplikasi ini berisi

pemahaman terkait kewajiban menuntut ilmu dalam Islam serta terdapat beberapa hadist pendek yang dapat diamalkan dan diperuntukkan khusus siswa kelas II Sekolah Dasar.

Desain dan Produk Aplikasi Laiba

Aplikasi merupakan sebuah program siap pakai atau program yang direka dalam melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna (Lutfia & Waryanto, 2017). Kata Laiba diambil dari Bahasa Arab yang mempunyai arti wanita cantik di surga. Latar belakang atau asal-usul pembuatan Aplikasi Laiba ini yaitu karena berkaitan dengan tema kelompok yaitu "Teknologi Dalam Perspektif Islam". Sebuah aplikasi tergolong/termasuk ke dalam teknologi. Apalagi di zaman yang semakin berkembang ini, banyak aplikasi-aplikasi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran yang berbentuk sebuah aplikasi. Sebagai calon pendidik, alangkah baiknya harus mampu menciptakan sebuah produk baru, meskipun dimulai dari yang paling sederhana. Dengan demikian, peneliti menciptakan sebuah inovasi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Banyak anak usia SD yang sudah memahami fungsi HandPhone. Oleh karena itu, peneliti membuat aplikasi ini, tujuannya agar siswa sekolah dasar mendapatkan dampak positif dari penggunaan HandPhone.

Aplikasi Laiba dirancang dengan sesederhana mungkin, tetapi tetap memberi penjelasan secara jelas terkait materi yang akan dibahasnya. Karena anak usia sekolah dasar terkhususnya kelas 2 ini lebih menyukai pembelajaran yang menarik. Dengan demikian di dalam

aplikasi ini terdapat beberapa fitur yang dapat diakses dan dipelajari dengan mudah. Aplikasi Laiba ini dapat digunakan kapan saja bahkan bisa digunakan lebih dari satu kali. Aplikasi Laiba yang termasuk kedalam media edukasi ini tentunya dapat menambah wawasan/ilmu pengetahuan siswa mengenai kewajiban menuntut ilmu dalam Islam. Keistimewaan Aplikasi ini yaitu tidak terlalu memakan memory yang cukup besar. Dan disertai dengan fitur menarik yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan memaparkan hasil berupa tampilan yang disajikan dari produk yang telah peneliti lakukan. Aplikasi Laiba merupakan produk dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian dan pembahasan akan peneliti tampilkan berdasarkan tampilan dari Aplikasi Laiba yang telah dibuat.

Pada tampilan pertama peneliti menyajikan ikon-ikon yang bisa diklik oleh siswa dan akan langsung menuju materi. Dalam ikon tersebut ditampilkan sebuah animasi yang mengesankan sebagai pembuka sebuah kegiatan proses belajar. Animasi dibuat dengan tampilan yang lucu dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi Laiba

Setelah bagian pembukaan aplikasi, aplikasi laiba ini menampilkan tentang PAI, materi, video pembelajaran, dan evaluasi. Pada bagian tentang PAI peneliti menjelaskan pengertian, fungsi materi, dan tujuan materi tentang Pendidikan Agama Islam di SD. Pada bagian materi, peneliti menjelaskan mengenai hukum menuntut ilmu, keutamaan orang yang menuntut ilmu, dan hadits menuntut ilmu. Pada bagian video pembelajaran, peneliti memberikan beberapa video pembelajaran yang bisa ditonton oleh siswa mengenai hadits kewajiban menuntut ilmu. Dan pada bagian evaluasi, peneliti menyajikan sebuah quiz atau soal latihan berkaitan dengan materi yang bisa diisi oleh siswa.



Gambar 3. Tampilan Inti Aplikasi Laiba

Setelah memaparkan materi yang diberikan pada bagian inti aplikasi, selanjutnya siswa akan diminta untuk mengerjakan kuis yang telah disediakan oleh peneliti sebagai bahan evaluasi. evaluasi ini dibuat untuk mengajak siswa agar mampu mengerjakan soal yang diberikan. Evaluasi ini berisi mengenai materi yang telah dipaparkan oleh peneliti dalam Aplikasi Laiba.



Gambar 4. Tampilan Evaluasi pada Aplikasi Laiba

Hasil penelitian dan pembahasan berupa sebuah media edukasi telah dilakukan proses pengecekan untuk kualitas dalam hasil yang akan digunakan oleh pengguna produk berupa Aplikasi

Laiba ini. Produk Aplikasi Laiba ini disajikan dalam bentuk aplikasi android dengan tampilan animasi yang di desain sesuai dengan karakteristik pengguna yaitu untuk siswa kelas 2 SD. Aplikasi ini dibuat dengan memperhatikan isi, tampilan, desain, dan karakter animasi yang diambil dalam pemilihan materi yang akan disampaikan.

Pengujian Produk Berdasarkan Respon dan Angket

Produk media pembelajaran atau media edukasi 'Hadits Kewajiban Menuntut Ilmu' berbasis android yang kami rancang dan kami namai Aplikasi Laiba ini telah divalidasi dan dinilai oleh 2 orang guru dan 27 orang siswa di SDN Panyingkiran II. Hasil validasi atau penilaian produk aplikasi Laiba yang kami kembangkan secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 : Rata-Rata Nilai Hasil Pengujian Produk Berdasarkan Respon dan Angket

No	Indikator	Poin (Interval 1-10)
Aspek Penggunaan		
1.	Menarik untuk digunakan	8,5
2.	Mudah untuk digunakan	9
3.	Nyaman untuk digunakan	8,25
Aspek Kebermanfaatan		

1.	Mempermudah penanaman materi "Kewajiban Menuntut Ilmu"	8
2.	Keefekivan penggunaan sumber daya	8,25

Berdasarkan data penilaian pada tabel tersebut, maka untuk memudahkan dalam pembacaan, data yang sudah ada tersebut dianalisis menjadi bentuk persentase dengan mengacu pada format berikut ini.

$$\frac{\text{Jumlah poin yang didapat}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100\%$$

Maka hasil analisis persentase penilaian Produk Aplikasi Laiba dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 : Persentase Penilaian Produk Berdasarkan Data Respon dan Angket

No	Indikator	Tingkat Pencapaian
Aspek Penggunaan		
1.	Menarik untuk digunakan	85%
2.	Mudah untuk digunakan	90%
3.	Nyaman untuk digunakan	82,5%
Aspek Kebermanfaatan		
1.	Mempermudah penanaman materi	80%

“Kewajiban Menuntut Ilmu”	
2. Keefektifan penggunaan sumber daya	82,5%

Interpretasi hasil analisis penilaian produk Aplikasi ini dapat dikategorikan di antaranya sebagai berikut:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
87,5% - 100%	Sangat Baik
62,5% - 87,49%	Baik
37,7% - 37,49%	Cukup Baik
12,5% - 37,49%	Kurang Baik
0% - 12,49%	Tidak Baik

Berdasarkan data analisis yang melibatkan 27 siswa/siswi dan 2 guru sebagai responden dalam pemakaian dan juga penilaian produk yang memiliki rata-rata sebesar 82,5%. Rata-rata penelitian yang berlandaskan hasil ujicoba yaitu 82,5% menunjukkan bahwasannya aplikasi/produk ini dikategorikan “Sangat Baik”. Dari hasil evaluasi diatas dapat dilihat bahwa aplikasi ini sangat mudah serta menarik untuk digunakan. Kemenarikan inilah yang dijadikan sebagai dorongan dalam menumbuhkan rasa semangat terhadap proses pembelajaran. Karena pada usia Program pengasuhan akan dapat merangsang orang tua untuk belajar memahami dan mengerti dalam mengasuh dan membelajarkan anak-anak sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan mental

¹ Ibid.

anak. Sebab banyak orang tua atau ibu-ibu dalam memberikan layanan pendidikan dan pengasuhan kepada putra-putrinya sering kali memasrahkan sepenuhnya kepada pihak sekolah.¹

anak-anak terkhususnya siswa kelas II Sekolah Dasar sangat penting munculnya sebuah inovasi yang dapat menarik mereka.

Dari rata-rata tanggapan siswa “Sangat Baik”, maka media “Aplikasi Laiba” ini telah memenuhi tujuan media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Muhammad et al., 2007). Dimana dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat, keinginan, motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Selain itu, ditinjau berdasarkan karakteristik siswa kelas rendah, mereka berada pada masa belajar operasional konkret. Dimana pada masa itu, anak memandang segala hal secara objektif.

Oleh karena itu, media pembelajarannya dibuat serta disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pembelajarannya dihubungkan dengan hal-hal konkret dan ditekankan pada lingkungan sebagai sumber belajarnya. Maka Aplikasi Laiba ini menjadi media yang memfasilitasinya. Berdasarkan karakteristiknya juga, siswa masih membutuhkan orang lain untuk membantu dalam pengoperasian aplikasi. Hal tersebut dikarenakan siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian dari orang terdekatnya, seperti salah satunya yaitu orangtua.

Kesimpulan

Pendidikan mengenai hadits kewajiban menuntut ilmu sangat penting untuk

diterapkan pada siswa sekolah dasar, hal ini untuk memberikan pengetahuan seberapa pentingnya kita sebagai umat muslim untuk menuntut ilmu. Islam telah menjelaskan seberapa pentingnya menuntut ilmu dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah serta Hadits. Media edukasi sangat berpengaruh dalam membantu proses pembelajaran. Dengan adanya media edukasi, kita dapat mempermudah proses pembelajaran. Aplikasi Laiba sebagai media edukasi dapat mempermudah proses pembelajaran baik guru maupun siswa. Dengan media aplikasi pembelajaran, kita masih dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah diperkenalkan dan dijelaskan menggunakan aplikasi Laiba. Pembelajaran menggunakan media yang bagus saja tidak cukup dalam kegiatan belajar tapi tetap memerlukan bimbingan dari orang yang lebih memahami. Media edukasi yang menarik dan kekinian dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mencari tahu mengenai suatu hal.

Dalam penggunaannya Aplikasi Laiba ini, siswa dapat dengan mudah dalam membaca dan melihat-lihat aplikasi. Tetapi siswa tetap akan membutuhkan pendampingan dari orang dewasa dalam penggunaannya. Hal tersebut dikarenakan siswa kelas rendah cenderung masih membutuhkan banyak perhatian dan bimbingan sebab daya fokus yang dimiliki siswa kelas rendah itu umumnya masih kurang dan kadang akan teralihkan dengan hal lain. Selain itu, terkait penyebaran aplikasi ini pun masih terbatas karena Aplikasi Laiba ini tidak tersedia secara umum, jadi perlu peran aktif dari siswa yang telah menguji cobakan dan tentunya juga peneliti untuk

berusaha mengembangkan aplikasi sehingga kebermanfaatannya dapat terus disalurkan.

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu bentuk kontribusi dan kolaborasi antara pemanfaatan teknologi yang terdapat dalam bidang pendidikan yang ditujukan untuk mempermudah para siswa dalam mengikuti sistem dan proses pembelajaran yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada pada saat ini. Kontribusi yang diberikan oleh penelitian ini terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu menyediakan Aplikasi Laiba yang sudah dibuat oleh peneliti untuk mempermudah dalam memahami materi yang terdapat pada aplikasi tersebut.

Daftar Pustaka

- Abdul hamid M. Djamil. (2015). *Agar Menuntut Ilmu Jadi Mudah*. https://books.google.co.id/books?id=jE1JDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=2_I mjAj_gP&dq=pengertian menuntut ilmu&lr&hl=id&pg=PA4#v=onepage&q=pengertian menuntut ilmu&f=false
- Afwadzi, B., & Fattah, A. (2016). Pemahaman Hadits Tarbawi Burhan Al Islam Al Zarnuji Dalam Kitab Ta'Lim Al Muta'Allim. *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, 17(2), 197. <https://doi.org/10.18860/ua.v17i2.3831>
- Angelia, Y. (2017). Merantau dalam Menuntut Ilmu. *Jurnal Living Hadis*, 2(1). belajardikit.com. (n.d.). *Rangkuman PAI Memahami Makna Menuntut Ilmu dan Keutamaannya*. <https://www.belajarsingkat.com/2018/01/rangkuman-pai-memahami-makna-menuntut-ilmu.html?m=1>

- Darani, N. P. (2021). Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Perspektif Hadis. *Jurnal Riset Agama*, 1(1), 133-144. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14345>
- freedomnesia.id. (2021). *Pengertian Menuntut Ilmu dalam Agama Islam*. <https://www.freedomnesia.id/> <https://www.freedomnesia.id/pengertian-menuntut-ilmu-dalam-agama-islam/>
- Ihsan, M. (2017). STRATEGI UP-SELLING DAN CROSS-SELLING PADA PROSES PENJUALAN PENGRAJIN SONGKET HJ. CEK ONAH PALEMBANG. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952. https://repository.unsri.ac.id/11669/2/RAMA_57201_09031481619035_0218107201_01_front_ref.pdf
- J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107-118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Kadir, A. (2008). *Aplikasi strategi pengembangan produk sebagai alat promosi pada perusahaan 'CV. Kencana Digital Printing' Solo*. UNS.
- Lutfia, R., & Waryanto, N. H. (2017). Aplikasi Pembagian Harta Waris Berbasis Android Dengan Metode Forward Chaining. *Skripsi*, 5-42. <http://eprints.uny.ac.id/53889/3/bab2.pdf>
- Manik, W. (2020). Kewajiban Menuntut Ilmu. *WARAQAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.51590/waraqat.v2i2.63>
- M Rustam. (2017). *AKHLAK MENUNTUT ILMU DALAM PERSPEKTIF ISLAM* (Vol. 110265). https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/219-Full_Text.pdf
- Muhammad, A., Suratman, A. S., Mustari, M., Abdullah, A. H., & Jasmi, K. A. (2007). *Level of Professionalisme among Islamic Education Trainees in Practical Teaching*. May 2016. <http://eprints.utm.my/4276/1/75215.pdf>
- ngecaprak.com. (2020). *Kewajiban Menuntut Ilmu dan Mengamalkannya - Materi PAI Kelas X Semester Genap*. <https://www.ngecaprak.com/2020/12/kewajiban-menuntut-ilmu-dan.html?m=1>
- Satyaputra, A. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. PT Elex Media Komputindo. [https://books.google.co.id/books?id=jNxMDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=jy4bXYdCq-&dq=android adalah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Satyaputra&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q=android adalah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Satyaputra&f=false](https://books.google.co.id/books?id=jNxMDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=jy4bXYdCq-&dq=android%20adalah%20sistem%20operasi%20untuk%20smartphone%20dan%20tablet&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q=android%20adalah%20sistem%20operasi%20untuk%20smartphone%20dan%20tablet&f=false)
- S. Syahril. (2017). *Motivasi Belajar dalam Perspektif Hadits*. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/article/view/532/0>