

Penggunaan Aplikasi Jafian untuk Meneladani Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Delia Oktavia^{*1}, Siti Annisa Nurhayati², Windi Gustiani³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Email: ¹deliaoktavia@upi.edu, ²sitiannisanurhayati@upi.edu, ³windi.gustiani@upi.edu, ⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Saat ini, sejarah keislaman khususnya mengenai kepemimpinan sahabat Nabi atau Khulafaur Rasyidin sudah terdengar asing di telinga siswa Sekolah Dasar. Mereka tidak akan mempelajari materi tersebut terkecuali saat bersekolah. Namun, pada pembelajaran di sekolah penyampaian materi tersebut sering dibawa dengan metode ceramah, padahal alangkah baiknya jika guru bisa memilih media yang cocok dalam menyampaikan materi tersebut, bahkan bisa memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Oleh karena itu, diadakannya penelitian ini bertujuan agar mengetahui kelayakan menggunakan aplikasi Jafian dalam pelajaran PAI kelas 6 Sekolah Dasar pada materi kepemimpinan dalam mengambil tema tokoh Khulafaur Rasyidin. Penelitian ini menggunakan metode D&D tahapannya yaitu mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi. Data yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi serta penyebaran angket melalui *google form*. Teknik analisisnya menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi Jafian dapat digunakan dalam pembelajaran PAI pada materi kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya komentar dari guru sebanyak 84% dalam kategori baik serta komentar dari siswa sebanyak 90,3% dalam kategori sangat baik. Dengan adanya aplikasi Jafian, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meneladani kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.

Kata kunci: Aplikasi, Islam, Kepemimpinan, Khulafaur Rasyidin.

The Use of Jafian Application to Emulate The Leadership of Khulafaur Rasyidin in Grade 6 Elementary School Students

Abstract

At present, the history of Islam, especially regarding the leadership of the companions of the Prophet or Khulafaur Rasyidin, has sounded foreign to the ears of elementary school students. They will not learn the material unless they are in school. However, in learning at school the delivery of the material is often delivered using the lecture method, even though it would be nice if the teacher could choose a suitable media in delivering the material, and could even take advantage of current technological advances. Therefore, the purpose of this study was to determine the feasibility of using the Jafian application in PAI lessons for grade 6 Elementary School on leadership material in taking the theme of the Khulafaur Rasyidin character. This research uses the D&D method, the stages are designing, developing, and evaluating. The data were collected using observation techniques and distributing questionnaires via *google form*. The analysis technique is qualitative. The results showed that the Jafian application could be used in PAI learning on Khulafaur Rasyidin's leadership material. This is evidenced by obtaining comments from the teacher as much as 84% in the good category and comments from students as much as 90,3% in the very good category. With the Jafian application, it is hoped that it can motivate students to learn and imitate the leadership of Khulafaur Rasyidin.

Keywords: Application, Islam, Khulafaur Rasyidin, Leadership.

1. PENDAHULUAN

Politik Islam masih terdengar asing pada dunia peserta didik sekolah dasar. [1] Politik islam telah ada pada zaman Nabi Muhammad SAW diangkat menjadi Rasul. Peristiwa ini terjadi pada tanggal 17 Ramadhan tahun 611 Masehi. Setelah Rasulullah SAW meninggal dunia terjadi kekosongan sosok Pemimpin Umat Islam. Saat berusia 63 tahun Rasulullah SAW wafat di tanggal 12 Rabi'ul Awal tahun 11 Hijriah atau di tanggal 8 di bulan Juni di tahun 632 M.

Seorang pemimpin pada masa setelah wafat Rasulullah SAW disebut dengan Khalifah. Saat kepemimpinan Rasulullah SAW menjalankan tugas untuk mengembalikan masyarakat taat kepada Allah SWT dan selalu berbuat baik serta selalu adil kepada semua umatnya. Seorang khalifah akan melanjutkan masa kepemimpinan Rasulullah SAW. [2] Ada empat khalifah yaitu para sahabat Rasulullah SAW yang memiliki julukan Ash-Shidiq, Al-Faruq, Dzannurain, Abu Turab. [3] Khalifah pertama yang dipilih langsung oleh baginda Rasulullah SAW yaitu Abu Bakar ash-shidiq. Masa kepemimpinan para sahabat Rasulullah SAW biasa disebut dengan Khulafaur Rasyidin. Terdiri dari dua kata yaitu Khulafa' dengan bersifat banyak dari khalifah yang maknanya pengganti, kemudian kata Ar-Rasyidin memiliki arti memiliki petunjuk. Khulafaur Rasyidin adalah pengganti Rasulullah SAW yang mendapatkan petunjuk.

[4] Sebuah bangsa dapat runtuh jika nilai karakter (kepemimpinan) memudar. Pemimpin memiliki peranan yang sangat penting dalam islam bahkan hukumnya wajib. Pemimpin dapat mempengaruhi para bawahannya. Pemimpin dapat membentuk tingkah laku para bawahannya. Kepemimpinan dalam islam, pemimpinnya tidak hanya mementingkan kebahagiaan dunia saja tetapi mementingkan kehidupan akhirat juga. Dengan adanya pembelajaran tentang kepemimpinan dalam islam, siswa diharapkan dapat memimpin sesuai dengan para tokoh Khulafaur Rasyidin. Karena tokoh Khulafaur Rasyidin ini telah diberikan petunjuk oleh Allah SWT, Nabi Muhammad telah menjamin bahwa pemimpin dari Khulafaur Rasyidin ini akan masuk surga.

Jiwa kepemimpinan yang belum tertanam dan tumbuh dikarenakan kurang pemahaman nilai-nilai dari seorang pemimpin untuk pribadi maupun untuk orang-orang. Kepemimpinan juga merupakan suatu karakter pada individu yang hereditas. [5] Tokoh bernama Samani dan Hariyanto tahun 2013 berpendapat nilai inti atau dasar yang memperkuat individu terbangun dari pengaruh hereditas atau dari lingkungan yang membedakan dari orang-orang, dan diwujudkan dengan sifat atau tingkah laku dalam kehidupan yang dijalani. Umumnya peserta didik kesulitan mencari sosok teladan yang dapat ditiru untuk mengimplementasikan nilai-nilai kepemimpinan. Kebutuhan media pendukung pembelajaran peserta didik yang unik dan dapat disenangi dan dapat mengalihkan kebiasaan buruk dari pergaulan anak-anak. Ilmu yang menerapkan sosialisme dari prinsip dan isi penting serta mempunyai manfaat dari meningkatkan kualitas kesejahteraan masyarakat disebut kepemimpinan.

Namun pada saat ini anak-anak kurang mengetahui tentang sejarah keislaman khususnya pada materi Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin tersebut. Mereka tidak akan mempelajari materi tersebut jika tidak di sekolah, akan tetapi di sekolah juga penyampaian materinya tidak didukung oleh media yang memiliki daya tarik sehingga anak-anak dalam mempelajari tentang Khulafaur Rasyidin merasa bosan dan jenuh karena [6] guru menyampaikan selalu dengan metode ceramah. Anak-anak saat ini hanya beberapa orang yang memiliki jiwa kepemimpinan terlebih jiwa kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.

[7] Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Lulu Muhayanah, dkk tahun 2020 menyatakan bahwa saat ini budaya internasional yang tiba di Indonesia memiliki bermacam-macam tugas yang harus dituntaskan, memang saat ini Indonesia sedang giat untuk membangun karakter bangsa agar masyarakatnya memiliki mental yang kuat sehingga seluruh masyarakat siap untuk menghadapi situasi apapun. Budaya asing dan teknologi yang berkembang sangat cepat masuk Indonesia dan membawa pengaruhnya terhadap anak-anak, terlebih mempengaruhi dalam kehidupan sehari-hari contohnya anak-anak menjadi pribadi yang individual, tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, dan lain sebagainya. Generasi milenial telah terikat dengan teknologi, sehingga orang asing dapat membagikan berita tentang kepemimpinan di negaranya contohnya negara liberal, pemimpin di negara liberal dapat mensejahterakan masyarakatnya, dapat lebih berkembang dibandingkan negara yang lainnya dan juga dapat bersaing dengan negara lain. Sehingga pengetahuan peserta didik tentang kepemimpinan yang telah ada di Indonesia apalagi kepemimpinan pada zaman nabi terabaikan dan mereka fokus pada cara kepemimpinan negara liberal yang tidak sesuai dengan Al-Qur'an atau tidak sesuai pada saat zaman nabi.

[8] Sebagaimana penelitian yang telah dilaksanakan oleh Hifza, dkk tahun 2019 memaparkan bahwa Al-Qur'an dan hadis Nabi merupakan sumber hukum Islam, yang berbicara tentang masalah hukum, mencakup esensi yang luas, baik yang telah terjadi ataupun yang belum diketahui oleh manusia. Oleh karena itu, apapun yang terjadi yang dialami oleh manusia merupakan bagian dari ajaran Islam termasuk dalam politik. Setiap dampak perubahan yang dirasakan oleh masyarakat, maka dapat diikuti oleh perubahan yang lainnya, termasuk dalam hal kepemimpinan. Kepemimpinan Islam dalam sosiologis yaitu melihat seorang pemimpin mengalami perubahan dari dampak gejala perubahan sosial yang dihadapinya. Jika pemimpin menerapkan tipe kepemimpinan tidak mengikuti arus perkembangan zaman, maka pemimpin yang seperti itu tidak mampu menjawab tantangan zaman.

Memandang hasil yang dipunyai dari aktivitas observasi & wawancara bersama guru yang mengajarkan pelajaran PAI dan guru kelas 6 SDN Sindangraja, materi tentang para tokoh dari Khulafaur Rasyidin ini pernah dibahas. Guru PAI SDN Sindangraja juga ketika proses pembelajaran berlangsung sering menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti video animasi. Maka, dari informasi yang didapat dari guru tersebut, peneliti dapat mengembangkan kembali bahan yang bisa dipelajari oleh siswa. Peran penting dimiliki seorang pendidik

atas segala perilaku anak didik dasar secara berbalasan yang terlaksana langsung edukatif dalam mengupayakan tercapainya tujuan yang telah ditentukan karena interaksi antara pendidik dengan anak didik adalah sebagai syarat yang utama aktivitas pembelajaran.

Para peneliti melaksanakan aktivitas meneliti yang ditujukan untuk dibuatnya media pembelajaran canggih dan bisa digunakan atau dimanfaatkan dengan mudah oleh pengajar dan para siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan perangkat lunak seperti aplikasi dalam handphone atau gadget pintar yang dimiliki oleh pendidik maupun peserta didik akan dirasa lebih efisien untuk digunakan sebagai media pembelajaran. [9] Mahardika, C. dkk (2021) menyatakan penggunaan alat bantu belajar menjadi sesuatu yang penting, karena dari kegiatan memberikan teori yang tidak jelas menurut siswa maka dapat disampaikan dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantaranya.

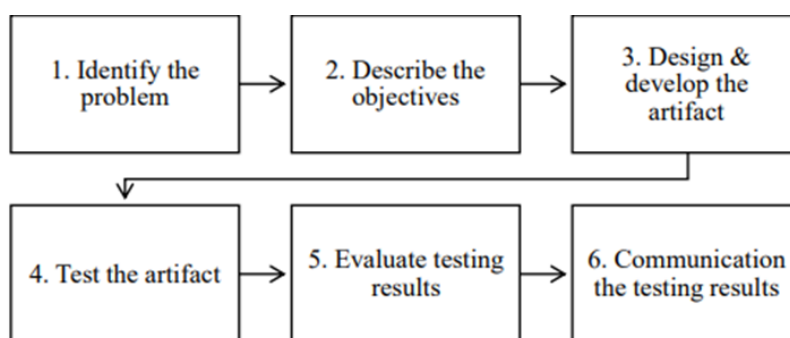
Media dapat dipakai sebagai yang mendukung dalam mengajar dengan meliputi alat-alat yang dapat dipakai menjadi pendukung belajar siswa menjadikan proses belajar mengajar cenderung efisien dan efektif. Media pembelajaran diharapkan akan lebih menarik, menjadi konkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga serta hasil belajar akan memuaskan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan alat bantu *handphone* dan dalam *handphone* tersebut memiliki alat pengunduh aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti. Adanya aplikasi, mempengaruhi dunia pendidikan bisa bersifat buruk atau baik. Pengaruh yang baik misalnya anak didik bisa memakai aplikasi. Data-data yang bersifat informasi dengan ilmu pengetahuan yang mudah diperoleh didalamnya juga berbagai alat pendukung belajar, contoh video animasi, kuis, dan teks dapat digunakan dengan mudah. Maka, dengan dibuatnya aplikasi Jafian ini diharapkan dapat mencapai pengaruh positif tersebut

2. METODE PENELITIAN

Dari sekian banyak cara yang dipakai dalam sebuah aktivitas penelitian pada saat ini, pada penelitian berjudul Penggunaan Aplikasi Jafian untuk Meneladani Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar, kami memutuskan untuk mengambil metode penelitian D&D. [10] Secara umum metode D&D ada tiga langkah yaitu mendesain, mengembangkan, dan terakhir mengevaluasi. Subjek penelitiannya yaitu 28 siswa kelas 6 dan Guru PAI yaitu Ibu Siti Atikah, S.Pd. I di SDN Sindangraja. Sekolah ini berlokasi di Jalan Mayor Abdurahman Nomor 109 Kelurahan Kotakaler, Kecamatan Sumedang Utara.

Cara penyatuan data diterapkan pada penelitian ialah mengamati kebutuhan dan karakteristik objek, dan penyebaran angket melalui *google form*. Cara analisis yang dipakai dari pendekatan penelitian ini pendekatan penelitian kualitatif. [10] Menurut tokoh Satori dan Komariah tahun 2014 menyatakan pendapatnya bahwa pendekatan penelitian kualitatif akan memfokuskan kualitas dan suatu hal yang paling penting pada sebuah produk dapat berupa jasa/barang dengan melihat fenomena, kejadian, ataupun permasalahan sosial. Penelitian yang mempunyai tujuan utama mengembangkan konsep dan definisi yang selanjutnya akan menjadi sebuah teori. Dihubungkan dengan aktivitas dari peneliti, yaitu memperlihatkan kualitas dari media pembelajaran yang berupa aplikasi untuk mata pelajaran Pendidikan agama islam pada Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.

[10] Selanjutnya, penelitian dengan metode D&D mempunyai dua kategori berdasarkan jenis tujuan adalah (1) penelitian model, (2) penelitian alat dan produk sesuai dengan pendapat Richey dan Klein tahun 2007. Penelitian kami menggunakan kategori penelitian alat dan produk. Tahapan-tahapan menjadi sebuah proses untuk mencari nilai fakta dan hasil dari sebuah produk merupakan sesuatu hal yang umum pada beberapa metode ilmiah. [10] Menurut Satori dan Komariah (2014) mereka berpendapat bahwa metode ilmiah adalah susunan aktivitas yang terkontrol dan tersistem terhadap karakter dan hubungan antara bermacam-macam variabel yang ada pada peristiwa yang dianalisis. [10] Pendapat dari Peffers, dkk menjadi pacuan prosedur penelitian kami yaitu dengan beberapa tahapan yang disarankan oleh beliau, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

[10] Gambar yang terdapat diatas sesuai dengan prosedur penelitian menurut dua tokoh bernama Ellis. E. T & Levy pada tahun 2010. Penelitian dijalankan dengan prosedur di atas akan diawali dari mengidentifikasi masalah (*Identify the Problem*) sebagai penyebab dari diadakannya penelitian yang dilaksanakan merupakan batasan kemampuan guru dalam mengadakan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Selanjutnya mendeskripsikan tujuan (*Describe the Objectives*) melalui hasil data yang didapatkan kunci pertama diadakan penelitian untuk perancangan dan pengembangan media pembelajaran berkualitas dengan mengutamakan mendapatkan perhatian anak didik kelas 6 dan mempermudah proses pembelajaran pendidikan agama islam yaitu materi kepemimpinan khulafaur rasyidin. Kemudian perancangan desain dan mengembangkan produk (*Design and Develop the,Artifact*) menyesuaikan maksud utama penelitian. Hasil memproduksi sebuah produk kami yaitu bernama Aplikasi Jafian. Ada tahap selanjutnya yaitu melaksanakan uji coba produk dan mengevaluasi hasil produk uji coba (*Test the,Artifact & Evaluate the Testing Result*). Untuk memperlihatkan kualitas produk atau evaluasi penelitian ini, maka hasil data yang sudah terkumpul akan diklasifikasikan menjadi sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian	
Tingkatan Perolehan	Kualifikasi
87,5% - 100%	Sangat Baik
62,5% - 87,49%	Baik
37,5% - 62,49%	Cukup Baik
12,5% - 37,49%	Kurang Baik
0% - 12,5%	Tidak Baik

Kategori atau kualifikasi tersebut akan didapatkan dari perhitungan menggunakan rumus berikut :

$$\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

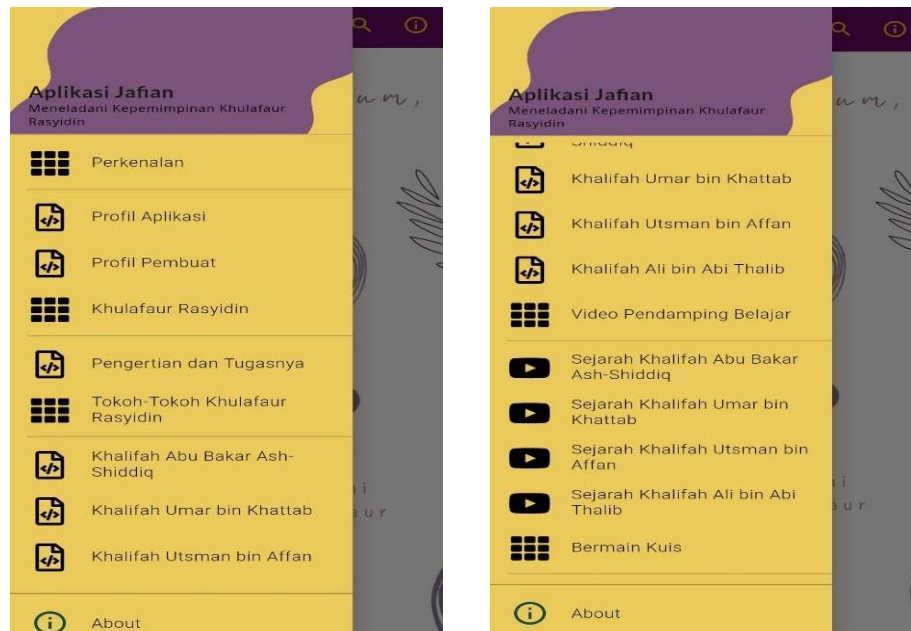
Nilai yang didapat nantinya akan dihasilkan melalui rata-rata dari skor keseluruhan setiap aspek yang dihasilkan, sedangkan nilai maksimal merupakan nilai tertinggi pada keseluruhan aspek tersebut. Kemudian, setelah tahap evaluasi tersebut, maka memasuki tahap terakhir yakni memberitahukan hasil uji coba, (*Communicating the,Testing,Result*). Kami mengkomunikasikan hasilnya melalui pembuatan artikel ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Desain Aplikasi

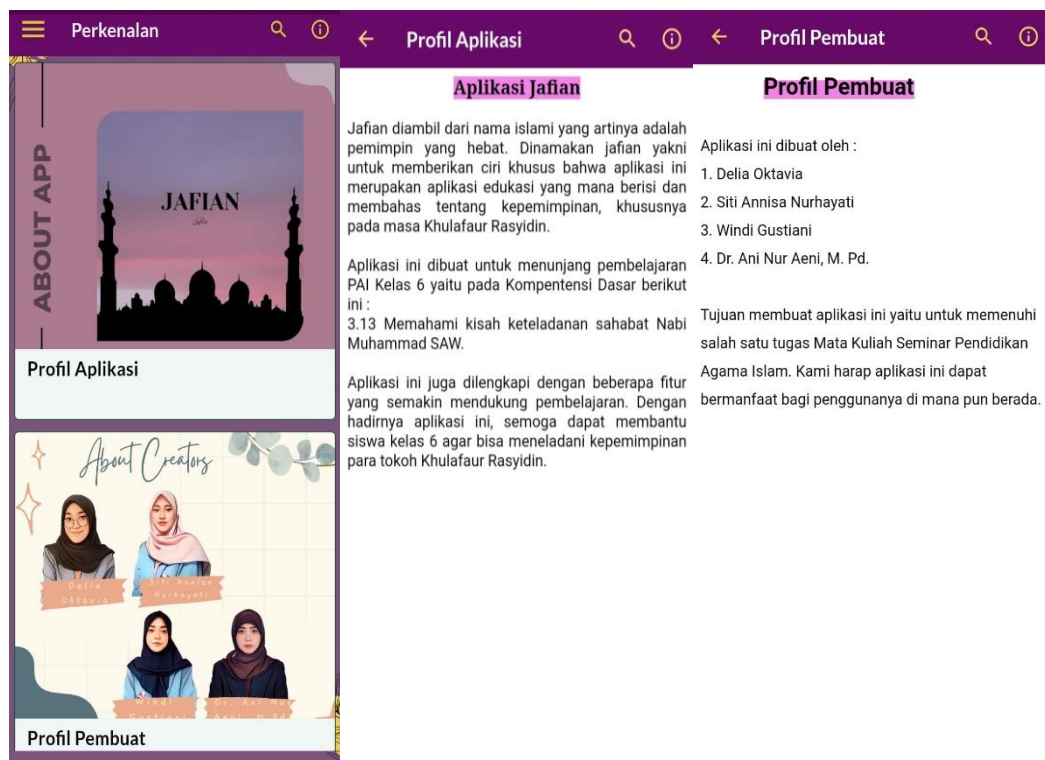
Dalam mendesain aplikasi Jafian, kami mengambil fakta dari lapangan yakni wawancara dengan guru PAI SDN Sindangraja bahwa saat ini siswa tertarik pada media pembelajaran yang berbasis digital, seperti halnya video animasi. Hasil analisis tersebut selanjutnya dijadikan sebagai landasan dibuatnya media pembelajaran digital. Namun, di sini kami membuat terobosan baru yakni berupa aplikasi. Aplikasi yang dibuat bernama Jafian. Namanya diambil dari nama dalam bahasa Arab yang artinya pemimpin yang hebat. Aplikasi ini dibuat untuk mendukung pembelajaran PAI kelas 6 pada materi kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Kehadiran aplikasi ini diharapkan dapat membantu para siswa dalam memahami dan meneladani kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Oleh karena itu, aplikasi yang kami buat dikemas semenarik mungkin. Dimulai dari pemilihan warnanya, jenis hurufnya, pemilihan gambarnya pun kami buat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk mempelajari kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ini. Kami mendesain perpaduan warna kuning dan ungu, sehingga aplikasinya akan terlihat begitu menarik. Aplikasi yang kami buat mengkombinasikan beberapa aplikasi. Seperti halnya dalam mendesain aplikasi Jafian ini, kami menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain gambar yang dijadikan header aplikasinya. Selain itu, semua gambar yang disediakan juga merupakan hasil pemanfaatan dari aplikasi Canva. Kemudian, selain aplikasi Canva, aplikasi kami memanfaatkan juga *website games* seperti *worldwide*. Kami memilih fitur kuis yang kemudian linknya ditautkan pada aplikasi Jafian yang kami buat. Kami juga menggunakan aplikasi Youtube, yakni kami menautkan video animasi yang ada di Youtube. Kami memilih beberapa video yang selaras dengan materi kami, yang kemudian kami tautkan pada aplikasi yang kami buat. Untuk memainkan video tersebut dalam aplikasi kami, maka pengguna diharuskan untuk menyalakan data selulernya. Setelah semuanya selesai disiapkan, kami kemudian membuat aplikasi Jafian ini dengan memanfaatkan *website Andromo*. Dengan desain yang menarik dan beberapa fitur yang disajikan, dapat membantu anak dalam memahami materi yang berkaitan yakni pada materi Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Kami juga mengembangkan aplikasi ini karena menyesuaikan dengan

perkembangan zaman serta kemampuan teknologi yang saat ini dikuasai oleh para siswa dan juga guru. Selain itu, aplikasi ini didesain sesuai kebutuhan di lapangan juga, sehingga nantinya baik siswa maupun guru bisa menggunakannya dengan mudah dan dapat merasakan kebermanfaatannya. Adapun tampilan dari aplikasi kami adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Jafian

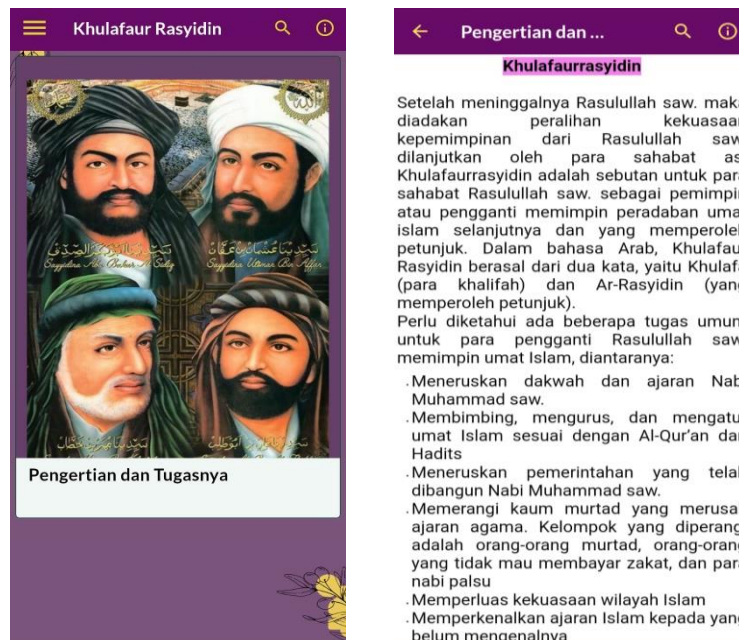
- 1) Perkenalan, berisi mengenai profil aplikasi dan profil pembuat aplikasi. Dalam bagian perkenalan ini, terdapat dua kolom, yaitu mengenai profil aplikasi dan profil pembuatnya. Seperti ini tampilannya:



(a) (b) (c)
Gambar 3. Tampilan (a) Perkenalan (b) Profil Aplikasi (c) Profil Pembuat

Gambar di atas merupakan tampilan yang ada pada menu pengenalan. Jika menu pengenalan diklik, maka akan menampilkan gambar 3 (a), dan jika salah satu gambar dari profil di atas diklik, maka akan menampilkan halaman penjelasan seperti pada gambar 3 (b) dan (c).

- 2) Khulafaur Rasyidin, berisi mengenai pengertian dan tugas khulafaur rasyidin. Pada bagian ini, hanya disediakan penjelasan mengenai pengertian dan tugasnya saja. Seperti inilah tampilannya:



Gambar 4. Tampilan Khulafaur Rasyidin

Gambar di atas merupakan tampilan pada menu Khulafaur Rasyidin, jika menu tersebut diklik maka akan menampilkan halaman seperti yang ditampilkan pada gambar 4.

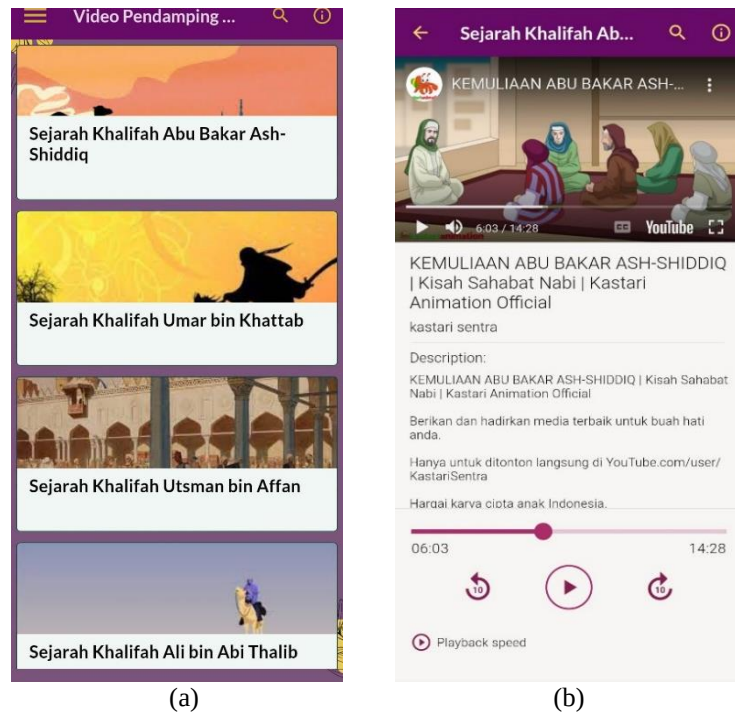
- 3) Tokoh-Tokoh Khulafaur Rasyidin, berisi tokoh-tokohnya seperti Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib. Pada bagian ini dijelaskan latar belakang setiap tokoh serta bagaimana gaya kepemimpinannya. Tampilannya seperti ini:



Gambar 5. Contoh Tampilan Tokoh-Tokoh

Gambar di atas merupakan tampilan dari bagian Tokoh-Tokoh Khulafaur Rasyidin. Namun, yang penulis tampilkan hanya sebagian saja karena sisanya sangat banyak. Jika bagian tersebut diklik, maka akan menampilkan halaman seperti pada gambar 5.

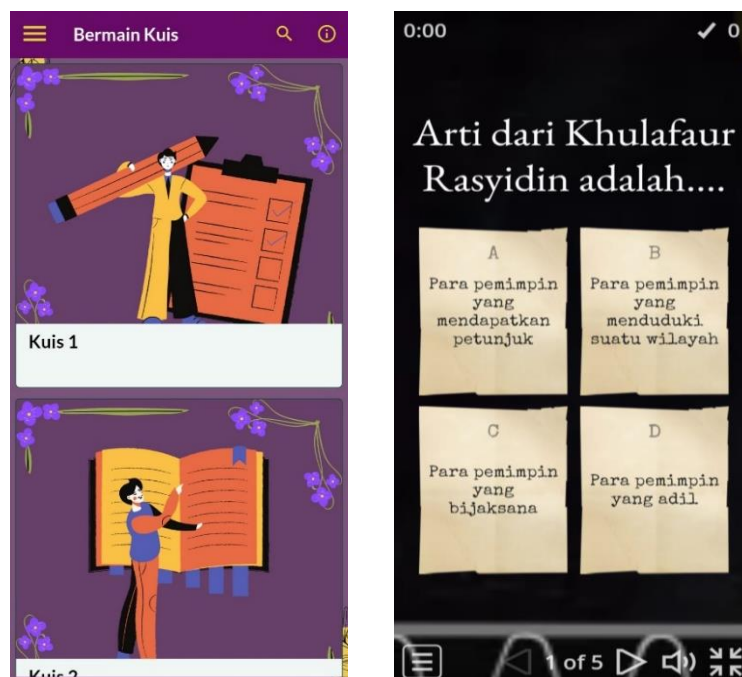
- 4) Video Pendamping Belajar, berisi video animasi yang ditautkan dari akun youtube.



Gambar 6. Tampilan (a) Video Pendamping Belajar (b) Contoh Video

Gambar di atas merupakan tampilan pada bagian Video Pendamping Belajar. Video yang disediakan merupakan hasil dari ditautkannya link youtube. Jadi, jika bagian atau kolom pada gambar 6 (a) diklik, maka akan menampilkan halaman yang berisi video seperti pada gambar 6 (b).

- 5) Bermain Kuis, berisi kuis yang ditautkan dari website.



Gambar 7. Tampilan (a) Bermain Kuis (b) Contoh Kuis

Gambar di atas adalah tampilan pada bagian Bermain Kuis. Kuis yang kami sediakan merupakan hasil ditautkannya link website kuis *worldwide*. Jadi, jika kolom kuis tersebut diklik, maka akan menampilkan kuis seperti pada gambar 7 (b).

3.2. Hasil Penilaian

Produk yang telah kami buat tersebut, selanjutnya dilakukan uji coba kepada 28 siswa dan 1 guru PAI di SDN Sindangraja Dalam penilaiannya, kami menyediakan interval poin dari 1-10. Berdasarkan uji coba tersebut, didapatkan dua hasil, yakni penilaian dari guru dan penilaian dari siswa. Berikut ini disajikan tabel rata-rata penilaian dari guru pada setiap aspeknya:

Tabel 2. Hasil Penilaian Guru

No.	Aspek	Skor
1	Kemudahan penggunaan aplikasi	7
2	Kesesuaian materi dengan bahan ajar	9
3	Kesesuaian materi dengan EYD	8
4	Kemenarikan desain aplikasi	9
5	Membantu siswa memahami materi	9
Rata-Rata Keseluruhan		8,4

Berdasarkan tabel di atas, maka selanjutnya hasil tersebut dapat diklasifikasikan tingkat pencapaiannya, yaitu $\frac{8,4}{10} \times 100\%$ didapatkan hasil sebesar 84%. Maka, dengan demikian dapat dikatakan bahwa aplikasi Jafian ini mendapatkan penilaian dengan kategori baik dari guru. Hal ini dilihat dari beberapa aspek, seperti kemudahan dalam penggunaan aplikasinya yang mendapatkan nilai 7, kesesuaian materi dengan bahan ajar mendapatkan nilai 9, kesesuaian materi dengan EYD mendapat nilai 8, kemenarikan desain aplikasinya diberi nilai 9, dan dalam aspek dapat membantu siswa memahami materi Khulafaur Rasyidin mendapat nilai 9. Skor terendah terdapat pada aspek kemudahan penggunaan aplikasi, skornya paling rendah karena guru PAI SDN Sindangraja kurang menguasai teknologi, sehingga sedikit kesulitan untuk mengoperasikan aplikasinya.

Selanjutnya, dilampirkan juga hasil penilaian yang didapatkan dari 28 siswa kelas 6 SDN Sindangraja, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Siswa

No.	Aspek	Skor	Rata-Rata
1	Kebermanfaatan aplikasi	251	8,96
2	Aplikasi memotivasi siswa untuk belajar	249	8,89
3	Kemenarikan desain aplikasi	254	9,07
4	Kemenarikan video yang disediakan	258	9,21
5	Kemenarikan kuis yang disediakan	253	9,03
Rata-Rata Keseluruhan			9,03

Berdasarkan tabel di atas, maka selanjutnya hasil tersebut dapat diklasifikasikan tingkat pencapaiannya, yaitu $\frac{9,03}{10} \times 100\%$ didapatkan hasil sebesar 90,3%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa aplikasi Jafian mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik dari para siswa. Hal ini dilihat dari beberapa aspek, seperti kebermanfaatan aplikasi yang mendapat nilai rata-rata 8,96, kemudian aspek aplikasi dapat memotivasi siswa belajar mendapat nilai rata-rata 8,89, aspek kemenarikan desain aplikasi mendapat nilai rata-rata 9,07, aspek kemenarikan video animasi mendapat nilai rata-rata 9,21, dan kemenarikan kuisnya mendapat nilai rata-rata 9,03.

Berdasarkan hasil penilaian dari guru dan siswa, dapat dikatakan bahwa aplikasi Jafian mampu membantu menunjang pembelajaran PAI khususnya pada materi kepemimpinan Khulafaur Rasyidin di kelas 6 sekolah dasar. Hal ini terbukti dengan dihasilkannya persentase penilaian dari guru yaitu sebesar 84% yang mana termasuk pada kategori baik dan penilaian dari siswa yaitu sebesar 90,3% yang termasuk pada kategori sangat baik. Dengan dihasilkannya penilaian yang baik terhadap aplikasi pembelajaran ini membuktikan bahwa aplikasi ini memotivasi siswa untuk mempelajari materi kepemimpinan Khulafaur Rasyidin ini. Hal ini selaras dengan hasil penelitian [6] bahwa media pembelajaran digital dapat menarik minat 81% siswa untuk mempelajari materi Khulafaur Rasyidin. Pada penelitian yang dilakukan oleh beliau, media pembelajarannya yakni berupa edugame atau game edukasi yang dikemas dalam cerita petualangan. Namun, penelitian yang dilakukan oleh kami

membuat pembaruan, yakni berupa aplikasi yang di dalamnya bukan terdapat kuis saja melainkan ditambahkan dengan teks materi dan juga video animasi. Sedangkan penelitian sebelumnya hanya menampilkan gamenya saja tanpa ada bacaan materinya terlebih dahulu. Meskipun demikian, kedua media pembelajaran yang ada pada penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini sama kebermanfaatannya, yaitu dapat menarik minat siswa untuk mempelajari sejarah keislaman pada materi Khulafaur Rasyidin. Dengan adanya aplikasi Jafian ini, diharapkan siswa bisa meneladani kepemimpinan para tokoh Khulafaur Rasyidin yang disajikan dan dikemas semenarik mungkin dalam aplikasinya.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian D&D. Produk yang dibuat dan dikembangkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran berupa aplikasi yang bernama Jafian. Aplikasi ini digunakan dalam pembelajaran PAI kelas 6 sekolah dasar yaitu pada materi kepemimpinan khulafaur rasyidin. Pada penelitian yang telah dilaksanakan, produk yang kami buat mendapatkan hasil penilaian dengan kategori baik dari guru dan kategori sangat baik dari siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa aplikasi Jafian ini layak dan dapat digunakan pada pembelajaran PAI materi kepemimpinan Khulafaur Rasyidin, sehingga dapat menunjang dan membantu siswa dalam meneladani gaya kepemimpinan sahabat Nabi Muhammad SAW.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Nasution, "Rasulullah SAW sebagai Shahibu ad-Dakwah (Analisis Sejarah Dakwah pada Masa Rasulullah SAW)," *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi Islam*, vol. 7, no. 1, pp 136–156, 2013.
- [2] A. I. Rianawati, S. M. Lestari, E. Yuningsih, C. Amelia, and A. Nuraeni, "Penyuluhan Meneladani Gaya Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin," *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 10–125, 2022.
- [3] N. Aminah, "Pola Pendidikan Islam Periode Khulafaur Rasyidin," *Jurnal Tarbiya*, vol. 1, no. 1, pp. 31–46, 2015.
- [4] A. N. Aeni, *Pembelajaran Nilai Karakter Untuk Mahasiswa PGSD*. Bandung: UPI Press, 2014.
- [5] A. N. Aeni, "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam," *Mimbar Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 50–58, 2014, doi: 10.17509/mimbar-sd.v1i1.863.
- [6] B. K. Sari, "Edugame Sejarah Islam Pada Masa Pemerintahan Khulafaurasyidin Berbasis Multi Platform," Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016.
- [7] H. Hifza, M. Suhardi, A. Aslan, and S. Ekasari, "Kepemimpinan Pendidikan Islam dalam Perspektif Interdisipliner," *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 5 no. 1, pp. 46-61, 2020, doi: 10.31538/ndh.v5i1.518.
- [8] L. Muhayanah, "Kepemimpinan Islam dalam Permasalahan Pendidikan Era Milenial," *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum, dan Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 183-198, 2020.
- [9] C. Mahardika, and A. A. Siswoyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Sekolah Dasar," *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 1, no 1, pp 39–50, 2021, doi: 10.51574/judikdas.v1i1.184.
- [10] M. I. Ammatulloh, N. Permana, R. Firmansya, L. N. Sha'adah, Z. I. Izzatunnis, and D. I. Muthaqin, "Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 2, no. 8, pp. 1408–1419, 2021, doi: 10.36418/japendi.v2i8.266.