

**PENGEMBANGAN APLIKASI SHOFUN (SALAT IS FUN) SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS II SEKOLAH DASAR**

Sinta Rohaeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
sinta.rohaeni@upi.edu

Puput Putriani

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
puputputriani@upi.edu

Aep Muhyidin Syaefulloh

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
aefsyaefulloh@upi.edu

Muhammad Fadhil Suryanto

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
tarunafadil9@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Artikel ini membahas pengembangan aplikasi Shofun (Salat is Fun) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi salat di Sekolah Dasar (SD) menggunakan metode Design & Development. Aplikasi Shofun (Salat is Fun) dikembangkan sebagai alternatif dalam pembelajaran salat yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak SD. Metode Design & Development digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dengan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Analisis kebutuhan dilakukan melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara dengan guru PAI dan siswa SD. Perancangan aplikasi dilakukan dengan memperhatikan aspek tampilan, fitur, dan interaksi pengguna. Pengembangan aplikasi dilakukan melalui tahap implementasi dan pengujian untuk memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan dan kepuasan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi Shofun (Salat is Fun) dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang salat dan dapat membantu guru dalam penyampaian materi. Selain itu, aplikasi Shofun (Salat is Fun) juga mendapatkan respon positif dari pengguna, baik dari guru maupun siswa. Oleh karena itu, aplikasi Shofun (Salat is Fun) dapat menjadi alternatif yang baik dalam pembelajaran PAI pada materi salat di SD khususnya di tingkat kelas 2.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi, Salat, Sekolah Dasar.

Abstract

This article discusses the development of the Shofun (Salat is Fun) application as a learning medium for Islamic Religious Education (PAI) on prayer material in Elementary Schools (SD) using the Design & Development method. The Shofun (Salat is Fun) application was developed as an alternative in learning to pray in a fun and interactive way for elementary school children. The Design & Development method is used in the development of this application by going through the stages of needs analysis, design, development and evaluation. Needs analysis was carried out through literature study, observation, and interviews with PAI teachers and elementary school students. Application design is carried out by paying attention to aspects of appearance, features, and user interaction. Application development is carried out through the implementation and testing stages to ensure the application can run properly and meet user

needs. Evaluation is carried out using a questionnaire given to teachers and students to determine the effectiveness and user satisfaction. The evaluation results show that the application of Shofun (Salat is Fun) can increase students' understanding of prayer and can assist teachers in delivering material. In addition, the Shofun application (Salat is Fun) has also received positive responses from users, both from teachers and students. Therefore, the Shofun application (Salat is Fun) can be a good alternative in learning PAI on prayer material in elementary school, especially at the 2nd grade level.

Keywords: Learning Media, Application, Prayer, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh seluruh siswa di sekolah dasar (SD) di Indonesia. Salah satu materi yang diajarkan dalam PAI adalah salat. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal tata cara dan gerakan salat.

Hal ini menjadi masalah serius, karena salat merupakan salah satu rukun Islam yang wajib dilakukan oleh setiap muslim. Selain itu, pemahaman yang kurang baik terhadap salat juga dapat mempengaruhi kualitas ibadah seseorang dan menimbulkan kesalahan dalam pelaksanaan salat. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam salat. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) sebagai media pembelajaran PAI di SD pada materi salat menggunakan metode *Design & Development*.

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *mobile* memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SD. Media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, yakni dengan pengintegrasian pembelajaran dengan teknologi secara optimal.¹ Perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang beragam dapat membantu siswa membangun minat dan bakatnya dalam belajar.² Oleh karena itu, pengembangan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) sebagai media pembelajaran PAI di SD pada materi salat sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang gerakan-gerakan salat dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) dirancang untuk membantu siswa belajar tata cara dan gerakan salat dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam aplikasi ini, siswa akan diperkenalkan dengan gambar, animasi, dan suara yang menjelaskan langkah-langkah salat secara detail. Selain itu, aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) juga dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, seperti ayo bernyanyi, rukun salat, gerakan dan bacaan salat, salat wajib, dan ayo bermain yang

¹ Namiroh, S., Syahrudin, D., & Herlambang, Y. T. (2022). El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis Hot. *Journal of Primary Education*, 5(1), 1–11.

² Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>

dirancang untuk membantu siswa memahami dan menghafal tata cara dan gerakan salat dengan lebih mudah.

Namun, dalam pengembangan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*), terdapat beberapa isu yang perlu diperhatikan. Pertama, aplikasi ini harus dirancang agar sesuai dengan kurikulum PAI kelas 2 yang ada di SD. Kedua, aplikasi ini harus mudah digunakan oleh siswa SD yang masih awam dengan teknologi. Ketiga, aplikasi ini harus dirancang agar dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang tinggal di daerah terpencil dan memiliki keterbatasan akses internet.

Untuk mengatasi isu-isu tersebut, metode *Design & Development* dipilih sebagai metode pengembangan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*). Metode ini mengutamakan pengguna (*user-centered*) dan melibatkan mereka dalam seluruh proses pengembangan aplikasi. Metode *Design & Development* juga memungkinkan pengembang untuk memperoleh umpan balik dari pengguna sejak awal, sehingga aplikasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terkait dengan pembelajaran salat di sekolah. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Luviana dkk. media audio visual ASHATAL (Arahan Shalat Digital) sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran mengenai materi tata cara dan bacaan shalat sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan efisien.³ Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi salat. Penelitian lain yang dilakukan oleh Hartama dkk. juga mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran salat berbasis web yang dapat diakses oleh siswa dari mana saja.⁴ Aplikasi ini dilengkapi dengan animasi yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar salat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, kedua penelitian tersebut belum mengikuti standar kurikulum yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang lebih komprehensif dan memperhatikan standar kurikulum yang ada di Indonesia dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran salat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana desain aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) sebagai media pembelajaran PAI di SD pada materi salat?

³ Luviana, R., Nuryani, D., Maulida, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas Ii Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 692. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8878>

⁴ Hartama, D., Perdana Windarto, A., & Wanto, A. (2019). The Application of Data Mining in Determining Patterns of Interest of High School Graduates. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012042>

2. Bagaimana produk aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) sebagai media pembelajaran PAI di SD pada materi salat?
3. Bagaimana penilaian ahli tentang produk aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) sebagai media pembelajaran PAI di SD pada materi salat?

METODE PENELITIAN

Pada sebuah kegiatan penelitian tentu perlu menggunakan jenis penelitian yang tepat dalam penelitian yang dilakukan. Hal ini tentunya bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang hendak dilakukan guna dalam memperlancar penelitian.⁵ Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Pendapat Arikunto, metode penelitian ialah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.⁶

Metode penelitian *Design & Development* merupakan model yang dipilih pada penelitian ini, Richey dan Klein memaparkan bawasanya model ini merupakan, “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*”⁷ digunakan dalam pengembangan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) (*Salat is Fun*) sebagai media pembelajaran PAI di SD pada materi Salat melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi melalui tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut penjelasan tahapan ADDIE untuk pengembangan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*):

1. Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Tahap analisis kebutuhan adalah tahap awal dalam metode ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang ingin diselesaikan dengan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) serta menentukan target pengguna aplikasi tersebut. Pada tahap ini dilakukan observasi serta wawancara kepada guru PAI sekolah dasar tentang materi salat untuk memahami kebutuhan pengguna dan menetapkan tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari

⁵ Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>

⁶ 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>

⁷ Ihsan, A. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran IPS pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik dan Budaya: Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development. *Repository.Upi.Edu*.

tahap ini akan membantu dalam menentukan desain dan konten yang tepat untuk aplikasi Shofun (*Salat is Fun*).

2. Perancangan (*Design*)

Setelah kebutuhan dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah perancangan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*). Pada tahap ini, dilakukan desain antarmuka pengguna dan pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 kelas 2 SD Kompetensi Dasar 3.10 memahami tata cara salat dan bacaannya dan 4.10 mempraktikkan salat dengan tata cara dan bacaan yang benar.

3. Pengembangan (*Development*)

Setelah perancangan selesai, tahap selanjutnya adalah pengembangan aplikasi. Pada tahap ini, dilakukan implementasi desain yang telah dirancang sebelumnya menggunakan bantuan aplikasi canva. Proses pengembangan meliputi pembuatan fitur-fitur, pengujian, dan perbaikan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi melibatkan peluncuran aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) ke publik atau pengguna akhir. Pada tahap ini, dilakukan simulasi uji publik kepada guru PAI dan siswa kelas 2 SDN Cibeureum III. Tahap implementasi juga melibatkan pengumpulan umpan balik dan evaluasi dari pengguna untuk meningkatkan kualitas aplikasi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Evaluasi meliputi pengukuran kepuasan pengguna, pengukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan, dan pengukuran kualitas aplikasi secara keseluruhan. Hasil dari tahap evaluasi akan membantu dalam meningkatkan kualitas aplikasi dan memperbaiki kekurangan yang ada.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cibeureum III yang berlokasi di Dusun Pasir RT 03 RW 06 Desa Cibeureum Wetan, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang, pada bulan Februari-Maret 2023.

Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah 1 guru PAI dan 29 siswa kelas 2 SD.

Instrumen Penelitian

Tahap uji kelayakan oleh ahli dan praktisi, merupakan penilaian terhadap produk yang dilakukan oleh ahli yang bisa disebut dengan pendidik atau dosen.⁸ Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang disebarakan secara langsung. Terdapat dua jenis angket yang digunakan yaitu angket untuk siswa dan guru. Angket untuk siswa digunakan untuk menggali informasi lebih dalam tentang kebermanfaatan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) yang terdiri dari 2 aspek yaitu penyampaian materi dan desain media. Dengan demikian, data yang diperoleh diolah dengan prosedur penelitian yang sesuai sehingga didapatkan kesimpulan mengenai pengaruh Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) terhadap peningkatan tata cara dan bacaan salat. Salah satu bacaan yang harus dibaca di dalam shalat selain bacaan pada setiap gerakan dengan bacaan doa yang sudah ditentukan dan surat Al-Fatihah, juga diharuskan membaca surat-surat yang terdapat dalam Al-Quran.⁹

Adapun angket yang disebarakan kepada guru digunakan untuk mengetahui perspektif atau pandangan pendidik terhadap Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) yang terdiri dari 6 aspek yaitu kualitas media, kesesuaian materi, konten materi, kualitas audio, kemenarikan media dan teknis penggunaan. Kemudian, data yang telah diperoleh tersebut digunakan sebagai validasi kelayakan produk.¹⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan aplikasi Shofun sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam, berikut ini terdapat tiga hal yang dapat dihasilkan. *Pertama*, penelitian berhasil merancang aplikasi *mobile* yang memuat materi salat untuk anak kelas II SD dengan tujuan memberikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. *Kedua*, aplikasi Shofun telah berhasil disimulasikan dengan melibatkan beberapa perangkat untuk menggunakannya, seperti *laptop*, *handphone*, *proyektor*, dan *soundsystem*. *Ketiga*, hasil uji kelayakan atau validasi ahli atau penilaian ahli menunjukkan

⁸ Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>

⁹ Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Febrian, R., Erlina, T., & Indonesia, U. P. (2022). *Al-Quran Dan Doa-Doa Seputar Ibadah Dengan Metode Resona : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat (Syaifullah , A . , Rahmah , F . M . , Salamah , F . , & Srisantyorini , 2021). Mempelajari Al-Quran*. 6(2), 162–175.

¹⁰ 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>

bahwa aplikasi Shofun mampu digunakan sebagai media pembelajaran materi salat dengan baik. Selain itu, penilaian guru dan siswa pun menunjukkan hasil yang sama.

Tiga hasil penelitian tersebut dijelaskan secara lebih rinci berikut ini, serta dibenturkan dengan teori dan keunggulan pengembangan aplikasi ini digunakan sebagai alternatif pembelajaran materi salat di sekolah dasar.

Desain Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) Sebagai Media Pembelajaran PAI pada Materi Salat Kelas II SD

Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) adalah sebuah aplikasi *mobile* yang dirancang untuk menjadi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi salat untuk kelas II SD. Aplikasi ini didesain agar siswa SD dapat belajar materi salat dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Desain aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) terdiri dari beberapa komponen yang saling terintegrasi, yaitu antarmuka pengguna (*user interface*), konten pembelajaran, fitur interaktif, dan akses mudah. Antarmuka pengguna yang disediakan di Shofun (*Salat is Fun*) didesain dengan tampilan yang *user-friendly*, sehingga memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi. Desain antarmuka ini juga memperhatikan aspek estetika dan keselarasan warna agar terlihat menarik dan mudah dipahami. Konten pembelajaran pada aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) meliputi materi salat yang sesuai dengan kurikulum PAI kelas II SD yakni kompetensi dasar 3.10 dan 4.10 kurikulum 2013. Fitur interaktif pada Shofun (*Salat is Fun*) dirancang agar siswa dapat belajar materi salat secara mandiri dan memperoleh pemahaman yang lebih baik, fitur-fitur tersebut antara lain ayo bernyanyi, rukun salat, gerakan dan bacaan salat, salat wajib dan ayo bermain. Akses mudah ke aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) sangat diperlukan agar siswa dapat mengakses aplikasi dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) dapat diakses melalui smartphone atau laptop, sehingga siswa dan guru dapat menggunakannya dengan mudah tanpa perlu mengeluarkan kuota internet.

Produk Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) Sebagai Media Pembelajaran PAI pada Materi Salat Kelas II SD

Setelah tahap mendesain aplikasi di Canva selesai, selanjutnya adalah pengembangan menjadi sebuah aplikasi. Desain aplikasi tersebut diunduh dalam bentuk format pdf kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi Smart Apps Creator yang ditambahkan berupa audio bacaan salat, pengaktifan *icon-icon* menjadi tombol untuk menjalankan aplikasi dan video bernyanyi disajikan

dalam tampilan *slide-slide* agar memberikan kesan menarik dan menyenangkan. Berikut adalah tampilan produk aplikasi Shofun (*Salat is Fun*).



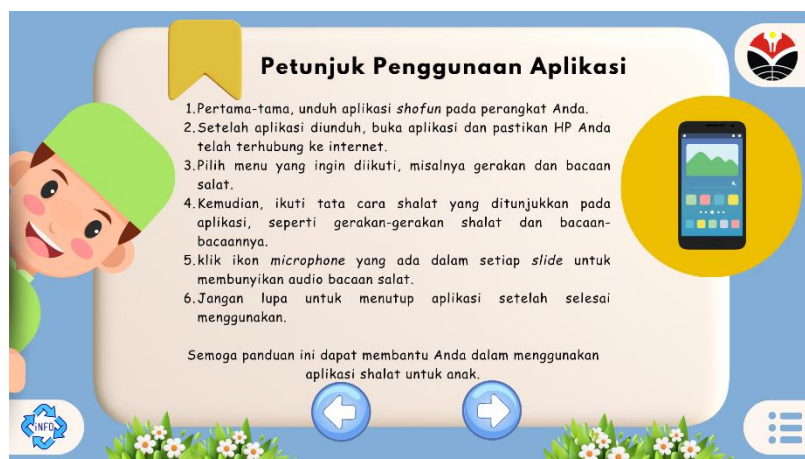
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*)



Gambar 2. Tampilan Menu Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*)



Gambar 3. Tampilan Salah Satu Isi dari Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*)



Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*)

Uji coba dalam mendemonstrasikan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) dilakukan secara langsung di kelas dalam proses pembelajaran. Prosedur penggunaan media disimulasikan kepada siswa beserta guru sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Pada tahap uji coba, dibantu dengan menggunakan perangkat seperti laptop, *handphone*, proyektor, dan *sound system*. Laptop digunakan untuk menampilkan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) yang disambungkan dengan proyektor supaya dapat dilihat lebih jelas oleh seluruh siswa dan guru dalam ruang kelas. Kemudian, audionya disambungkan dengan menggunakan *sound system* supaya terdengar lebih keras. Disamping itu, masing-masing guru dan siswa juga mencoba mengoperasikan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) secara mandiri.

Penilaian Ahli tentang Produk Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) Sebagai Media Pembelajaran PAI pada Materi Salat Kelas II SD

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir. Pada tahap ini, penilaian dilakukan oleh ahli dan pengguna meliputi guru PAI dan siswa. Pemberian validasi dari guru terhadap produk yang dikembangkan ditinjau dari kesesuaian materi, kualitas media, konten materi, kualitas audio, kemenarikan media dan teknis penggunaan. Sedangkan pengguna ditinjau dari penyampaian materi dan desain media. Adapun dalam rumus pengukuran hasil validasi peneliti menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat pencapaian	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)
2	21% - 40%	Kurang (K)
3	41% - 60%	Cukup (C)
4	61% - 80%	Baik (B)
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)

(Riduwan, 2008)

Tabel 2. Penilaian Guru PAI Terhadap Aplikasi Shofun (*Salat is Fun*)

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas Media	Shofun ini menarik untuk anak SD kelas 2 Baik dari segi isinya dan tampilan					✓
		Elemen antara media yang di gunakan mendukung satu sama lain					✓
		Shofun tersebut mudah untuk di akses					✓
		Shofun sapat digunakan dengan baik					✓
2	Kesesuaian Materi	Materi dalam aplikasi dapat dengan mudah dipahami					✓
		Materi sesuai dengan KI dan KD yang telah di tentukan					✓
		Materi mencakup semua yang terdapat pada buku tema/paket					✓
		Materi yang terdapat pada aplikasi sangat membantu					✓

		guru dalam pembelajaran					
3	Konten Materi	penyajian materi mempermudah dalam memahami materi tentang tata cara shalat					✓
		Ilustrasi yang ada didalam shofun sudah sesuai dengan materi yang disampaikan					✓
		materi yang kami susun sudah sesuai dengan KD kurikulum PAI SD					✓
4	Kualitas Audio	Audio pada aplikasi terdengar dengan sangat jelas					✓
		Audio yang digunakan sesuai dengan gambar dalam penyampaian materi					✓
5	Kemenarikan Media	Media yang digunakan sangat menarik dan mudah di pahami					✓
		Media dapat menambah daya Tarik dalam proses pembelajaran					✓
		Media tersusun dengan terstruktur sehingga memudahkan pembelajaran					✓
6	Teknis Penggunaan	Aplikasi sangat mudah untuk digunakan/diakses					✓
		Aplikasi sangat mendukung pada saat proses pembelajaran					✓
		Aplikasi berjalan dengan lancar pada saat digunakan dalam pembelajaran					✓

Tabel 3. Penilaian Siswa Terhadap Aplikasi Shofun (Salat is Fun)

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Penyampaian Materi	Materi sangat mudah dipahami dalam pembelajaran					✓
		Materi yang disajikan sangat lengkap sehingga mudah di mengerti					✓
		Materi mencakup sesuai dengan yang di pelajari dibuku LKS					✓
		Materi mudah untuk dipelajari dan dimengerti pada saat pembelajaran					✓
2	Desain	Media terstruktur dengan rapi sehingga mudah digunakan					✓

	Media	Media mengandung daya tarik tersendiri dalam pembelajaran					✓
		Media yang tersedia tersusun dengan jelas					✓
		Media sangat lengkap sehingga memudahkan pembelajaran					✓

Pengambilan nilai angket disebarakan kepada 29 siswa kelas 2 SDN Cibeureum III dengan hasil mendapatkan poin 5 di setiap indikatornya, kami hanya mengambil sampel 1 angket sebagai bukti bahwa penilaian dari aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang berupaya membuat inovasi fasilitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD), khususnya pada materi salat, telah berhasil mengembangkan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) untuk membantu siswa dalam mempelajari dan memahami tata cara melakukan salat secara benar, serta memperkuat pemahaman siswa tentang makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam salat. Selain itu, hasil keefektifan penggunaan aplikasi ini pun menunjukkan ketertarikan dan peningkatan motivasi siswa untuk terus belajar gerakan salat dan menghafal bacaan salat sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta sangat membantu guru memahamkan materi salat dengan fasilitas aplikasi Shofun.

SARAN & REKOMENDASI

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan penggunaan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. Pertama, perlu dilakukan uji coba dan evaluasi secara periodik terhadap penggunaan aplikasi ini, baik oleh guru maupun siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi penggunaan aplikasi, serta memperbaiki kekurangan-kekurangan yang mungkin terjadi. Kedua, perlu adanya kolaborasi dan koordinasi yang baik antara guru PAI dan pengembang aplikasi dalam mengembangkan konten pembelajaran di dalam aplikasi. Dalam hal ini, guru PAI dapat memberikan masukan tentang materi apa saja yang perlu dihadirkan dalam aplikasi agar sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, sedangkan pengembang aplikasi dapat memberikan saran tentang cara yang tepat dalam menyajikan materi dalam bentuk aplikasi agar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya kolaborasi dan koordinasi yang baik antara guru PAI dan pengembang aplikasi, diharapkan aplikasi Shofun (*Salat is Fun*) dapat lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SD pada materi salat, serta dapat membantu siswa dalam

mempelajari dan memahami teknik dan tata cara melakukan salat secara benar dan mengenal nilai-nilai yang terkandung dalam salat.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Febrian, R., Erlina, T., & Indonesia, U. P. (2022). *Al-Quran Dan Doa-Doa Seputar Ibadah Dengan Metode. Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat (Syaifullah , A ., Rahmah , F . M ., Salamah , F ., & Srisantyorini , 2021). Mempelajari Al-Quran*. 6(2), 162–175.
- 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., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Hartama, D., Perdana Windarto, A., & Wanto, A. (2019). The Application of Data Mining in Determining Patterns of Interest of High School Graduates. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012042>
- Ihsan, A. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran IPS Pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik Dan Budaya: Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development. *Repository.Upi.Edu*.
- Luviana, R., Nuryani, D., Maulida, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas Ii Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 692. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8878>
- Namiroh, S., Syahrudin, D., & Herlambang, Y. T. (2022). El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis Hot. *Journal of Primary Education*, 5(1), 1–11.
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>