

PENGEMBANGAN APLIKASI ZIS SHARE UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN MEMBAYAR ZAKAT, INFAQ DAN SEDEKAH PADA SISWA SD

Mela Minkhatul Maula¹, Ade Surya², Alif Akbar Bayu Ramadhan³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia

melaminkhatulm@upi.edu ; adesuryaanakbekasi@upi.edu

Abstract

This study explores the use of applications as interactive learning media in Islamic Education (PAI) learning about zakat, infaq, and alms for elementary school students. The research was carried out using the Design and Development (D&D) approach, through a series of studies on the design, development and evaluation processes using instruments in the form of field documentation, surveys and questionnaires. through a series of studies using the ADDIE model consisting of analysis, design, implementation development and evaluation using instruments in the form of field documentation, surveys, and questionnaires. The results of data processing are carried out qualitatively and quantitatively and are made into several themes. The results of the study show that the ZIS share application by displaying audiovisuals, podcasts and interactive quizzes in it is able to make learning more varied and interesting for students. The majority of students feel happy when using the ZIS share application. This research is formulated in three points as follows: (1) What is the design of the ZIS share application for PAI learning regarding awareness of paying zakat, infaq and alms in elementary school?, (2) What is the effectiveness of using the ZIS share application?, (3) The following are the results of this study: (1) Validity was tested by asking two material experts to provide an assessment of the application product in terms of design, audio quality, grammar, suitability of the material, and navigation. The results show that the average rating for suitability of material and design is 100%, while for navigation is 85%, which indicates a very valid category. (2) Practicality is tested by asking students to provide an assessment and response after using the media. The results show that the average percentage of ratings for design, navigation, and material suitability is 80% and 87%. In conclusion, the ZIS share application is an interactive learning media that is effective and useful in increasing students' awareness of zakat, infaq, and alms and being able to make PAI learning more interesting for elementary school students.

Keywords : *Development ; D&D ; Application ; Concern*

Abstrak : Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan aplikasi sebagai media belajar interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang zakat, infak, dan sedekah bagi siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan pendekatan *Design and Development* (D&D), melalui serangkaian penelitian yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, development implementasi dan evaluasi dengan menggunakan instrumen berupa dokumentasi lapangan, survei,

dan angket. Hasil pengolahan data dilakukan secara kualitatif dan dijadikan beberapa tema. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ZIS *share* dengan menampilkan *audiovisual*, podcast dan *quiz* interaktif di dalamnya, mampu membuat pembelajaran lebih variatif dan menarik bagi siswa. Mayoritas siswa merasa senang saat menggunakan aplikasi ZIS share. Penelitian ini dirumuskan dalam tiga poin sebagai berikut: (1) Bagaimana desain aplikasi ZIS Share untuk pembelajaran PAI mengenai kesadaran membayar zakat, infak dan sedekah di SD?, (2) Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi ZIS *share*?, (3) Bagaimana kebermanfaatan aplikasi ZIS *share* terhadap kegiatan pembelajaran PAI di SD?. Berikut adalah hasil dari penelitian ini: (1) Validitas diuji dengan meminta dua ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap produk aplikasi terkait desain, kualitas audio, tata bahasa, kesesuaian materi, dan navigasi. Hasilnya menunjukkan rata-rata penilaian untuk kesesuaian materi dan desain adalah 100%, sedangkan untuk navigasi adalah 85%, yang menunjukkan kategori sangat valid. (2) Kepraktisan diuji dengan meminta peserta didik untuk memberikan penilaian dan respons setelah menggunakan media. Hasilnya menunjukkan persentase rata-rata penilaian untuk desain, navigasi, dan kesesuaian materi adalah 80% dan 87%. Dalam kesimpulannya, aplikasi ZIS share merupakan media belajar interaktif yang efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai zakat, infak, dan sedekah serta mampu membuat pembelajaran PAI lebih menarik bagi siswa sekolah dasar

Kata Kunci : Pengembangan; Aplikasi ; D&D ; Kepedulian

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka dengan cara aktif, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, maupun keterampilan. Dalam era perkembangan teknologi saat ini, pendidikan telah menemukan cara baru untuk melakukan aktivitasnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Banyak dari pengembangan perangkat pembelajaran yang tidak berhasil karena terlalu berfokus pada buku teks yang diatur oleh kurikulum Kemendikbud. Akibatnya, di kelas seringkali terjadi kesulitan dalam memahami materi karena penyampaian oleh guru tidak efektif. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas agar pembelajaran dapat berjalan lebih lancar dan guru dapat memaksimalkan perannya sebagai fasilitator di kelas. Beberapa studi (Zabidi, 2019) menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki tantangan tersendiri dalam penyampaian materi, sehingga perlu dilakukan pendekatan yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Jika kita merujuk pada UU No.20 tahun 2003 Pasal 3 tentang Pendidikan Nasional, dimana pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sesuai dengan UU tersebut bahwa peserta didik diharapkan berilmu serta memiliki akhlak mulia. Dalam Tingkat kepedulian siswa SD terhadap zakat, infaq, dan sedekah dapat bervariasi tergantung pada berbagai faktor seperti budaya, agama, lingkungan, dan pendidikan. Siswa SD dapat diajarkan tentang pentingnya memberikan zakat, infaq, dan shodaqoh kepada orang-orang yang membutuhkan. Mereka juga dapat dilibatkan dalam kegiatan amal seperti mengumpulkan dana untuk membantu orang-orang yang kurang mampu atau membantu lingkungan sekitar. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa belum memahami dan malakukan sepenuhnya konsep zakat, infaq dan shodaqoh.

Dengan adanya perkembangan IPTEK yang mempengaruhi aspek pendidikan, maka kita harus memanfaatkan perkembangan teknologi secara maksimal. Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa penggunaan smartphone menjadi lebih luas, dari orang tua hingga anak-anak dapat menggunakannya. Saat ini, dengan pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, masyarakat dihadapkan pada tuntutan untuk terus meningkatkan kemampuan dan kompetensinya agar dapat beradaptasi dengan era modern yang terus berkembang. Keterampilan dan pengetahuan dalam IPTEK sangat penting bagi kesuksesan suatu bangsa, karena dapat memungkinkan terciptanya inovasi dan kemajuan yang sebelumnya tidak mungkin terjadi. Dengan adanya kemajuan teknologi pendidikan dan dukungan infrastrukturnya, upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan sistem yang membantu pendidik dan peserta didik untuk belajar lebih luas, lebih banyak, dan lebih beragam. Dengan fasilitas yang tersedia dalam sistem tersebut, siswa dapat belajar secara mandiri, fleksibel dan tidak terikat waktu dan tempat. Selain itu, materi pembelajaran juga lebih beragam, tidak hanya dalam bentuk tulisan, tetapi juga dapat berupa gambar, suara, dan animasi yang lebih menarik. Salah satu cara untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dengan mengembangkan metode pembelajaran berbasis aplikasi interaktif ZIS share. Zakat, infak, dan shodaqoh (ZIS) adalah bagian penting dari ajaran Islam. Pembayaran ZIS adalah kewajiban bagi umat Islam dan merupakan salah satu cara untuk membantu orang-orang yang membutuhkan. Namun, kesadaran tentang pentingnya pembayaran ZIS masih

kurang di kalangan siswa SD. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kesadaran pembayaran ZIS pada siswa SD. Dalam pengembangan perangkat pembelajaran, kurangnya inovasi dan kreativitas dalam mengajarkan materi dapat menyebabkan kegiatan belajar yang monoton dan membosankan. Hanya berfokus pada teks buku yang disediakan saja tidak serta-merta membuat anak dengan lebih giat untuk mengembangkan dirinya dari materi yang ada tersebut (Waluyo, n.d.). Meskipun pendekatan student center menjadi lebih umum dalam pembelajaran abad 21, guru masih memegang peranan penting dalam membantu anak-anak di sekolah dasar untuk mengembangkan diri melalui perangkat pembelajaran yang menarik.

Aplikasi pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi teknologi yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Dengan aplikasi pembelajaran, siswa dapat mempelajari materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Maryati et al. (2020), aplikasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan akses ke sumber belajar yang lebih luas dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, aplikasi pembelajaran juga dapat membantu mengatasi kendala yang sering dihadapi dalam proses belajar mengajar, seperti terbatasnya sumber daya dan fasilitas di sekolah. Dalam artikel ini, akan dibahas tentang aplikasi pembelajaran dan manfaatnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan subjek yang memiliki nilai penting dan kompleksitas materi yang tinggi. Guru perlu menyampaikan konsep tentang rasa sosial dan ketakwaan kepada Allah SWT secara sederhana namun efektif kepada siswa sekolah dasar pada kelas tinggi. Oleh karena itu, metode pengajaran PAI harus menarik dan relevan dengan kehidupan siswa agar dapat mempermudah pemahaman mereka dari konsep konkret menuju abstrak. Penggunaan aplikasi pembelajaran seperti ZIS share dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar yang beragam dan menarik, serta memudahkan peserta didik untuk belajar kapan dan di mana saja dengan fitur yang tersedia.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran. Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia (Aeni, Djuanda, et al., 2022). Aplikasi pembelajaran berperan penting

sebagai media yang menghubungkan antara guru dan peserta didik, yang dapat membantu mereka dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan. Penggunaan aplikasi ZIS share merupakan salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk menyajikan materi ajar dalam bentuk digital dengan variasi fitur, ragam warna, bentuk, dan multimedia yang menarik perhatian peserta didik. Aplikasi ZIS share dapat dikemas sebagai sebuah aplikasi anak yang menarik, dengan fitur yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar anak. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengajarkan materi zakat, infak, dan sedekah dengan cara yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Dalam rangka meningkatkan kesadaran pembayaran ZIS pada siswa SD, maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat memudahkan siswa SD untuk mempelajari konsep dan cara pembayaran zakat, infak dan sedekah secara interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan aplikasi ZIS Share untuk menumbuhkan kesadaran pembayaran ZIS pada siswa SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* yang bertujuan untuk menciptakan produk dan alat instruksional baru atau yang telah disempurnakan dengan dasar empiris yang kuat. D&D digunakan untuk memastikan produk yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal melalui pengembangan dan evaluasi yang berkelanjutan. (Lestari et al., 2018). Secara umum penelitian model D&D mencakup beberapa hal diantaranya : a) menangani masalah yang ditemukan, b) menganalisis berdasarkan literatur yang ada, dan c) memberikan kontribusi kepada pengetahuan (Aeni, Juneli, et al., 2022). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) yang diteliti, mencari permasalahan yang ada pada KD (Kompetensi Dasar) tersebut. Tahap kedua, yaitu tahap desain, peneliti merancang desain aplikasi membuat video pembelajaran, audio cerita, materi pembelajaran dan kuis. Tahap ketiga, yaitu pengembangan peneliti mengembangkan desain visual interaktif menjadi sebuah aplikasi interaktif dengan fitur dan isi yang lebih lengkap, dan pengembangan tersebut berbasis pada software *Smart Apps Creator*. Tahap keempat, yaitu implementation peneliti melakukan uji coba produk pada siswa kelas 6 sebanyak 21 anak dan 1 guru Pendidikan Agama Islam. Tahap kelima, yaitu evaluation peneliti melakukan penilaian

terhadap penggunaan dan ahli materi dengan menyebarkan angket penilaian berbasis skala likert.

Tabel 1. Interpretasi Skor Skala Likert

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

Sumber: Ridwan (2008)

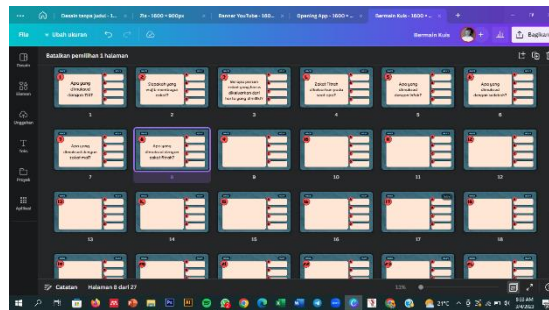
Penelitian ini dilakukan di salah satu SD Negeri yang terletak di Kecamatan Sumedang Utara pada periode Februari-Maret. Partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli materi, satu guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan 21 siswa kelas VI SD. Untuk memperoleh data yang terstruktur, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu angket, judgment expert. Angket merupakan serangkaian pertanyaan yang ditujukan kepada responden secara tertulis untuk mendapatkan data (Aeni, 2022), penilaian angket ini berbentuk kertas (*offline*) untuk memperoleh data dari ahli materi dan pengguna (guru dan siswa). metode judgement expert dapat dimaknai sebagai pendapat dan pertimbangan dari ahli atau pakar di bidangnya yang memiliki pengalaman(Aeni, 2022), dalam judgement expert peneliti melakukan uji validasi produk terlebih dahulu kepada ahli materi sebelumnya diserahkan kepada peserta didik.

Proses pengolahan data terdiri dari empat tahapan, yaitu pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan kesimpulan. Data dikumpulkan menggunakan metode angket dan *judgement expert*. Terdapat beberapa tahapan dalam pengolahan data, dimulai dari penyajian data yang mudah dipahami dan memungkinkan untuk mengambil kesimpulan. Kemudian, tahapan reduksi data dilakukan secara berkelanjutan untuk mempersempit data yang relevan. Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan dan diolah sebelumnya

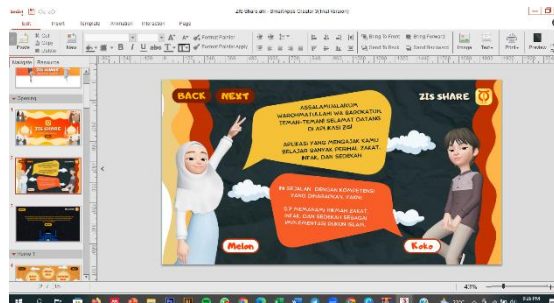
HASIL

Desain, Pengembangan, Pengujicobaan, Fleksibilitas, dan Implementasi Aplikasi ZIS Share

Aplikasi ZIS Share dirancang dan dikembangkan secara bertahap. Tahap-tahap tersebut saling berkesinambungan menjadi satu kesatuan utuh bernama ZIS Share. Tahap pertama, peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) yang diteliti, mencari permasalahan yang ada pada KD tersebut, dan menganalisis karakteristik peserta didik serta karakteristik guru. Tahap kedua, yaitu tahap desain, peneliti merancang desain aplikasi, membuat video pembelajaran, audio cerita pembelajaran, materi pembelajaran, dan kuis. Tahap ketiga, yaitu pengembangan peneliti mengembangkan desain visual interaktif menjadi sebuah aplikasi interaktif dengan fitur dan isi yang lebih lengkap, dan pengembangan tersebut berbasis pada software *Smart Apps Creator*. Tahap keempat, yaitu implementasi, peneliti melakukan uji coba produk pada siswa kelas 6 sebanyak 21 anak dan 1 guru Pendidikan Agama Islam. Tahap kelima, yaitu evaluasi peneliti melakukan penilaian terhadap penggunaan dan ahli materi dengan menyebarkan angket penilaian berbasis skala *likert*.



Gambar 1. Desain Visual Menggunakan Canva



Gambar 2. Pengembangan Aplikasi ZIS Share pada Smart Apps Creator

Secara umum permasalahan yang sering ditemukan di lapangan dalam proses pembelajaran ialah saat penyampaian materi. Masih banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional dan jarang menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang belajar. Metode konvensional yang dimaksud, seperti ceramah, penugasan ataupun diskusi (Dwi Nawangwulan et al., n.d.). Pembuatan aplikasi ZIS memiliki tantangan dan kerumitannya sendiri. Mencari jawaban bagaimana caranya aplikasi ini dapat tepat guna. Sebelum eksekusi pembuatan aplikasi, peneliti melakukan tanya jawab dengan Bapak Yughni selaku guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Panyingkiran 2. Perihal kondisi sinyal, kesiapan perangkat ponsel siswa, kebiasaan pembelajaran yang sering dilakukan, sampai pada permintaan fungsi baru dalam media pembelajaran. Kondisi sinyal di Kecamatan Sumedang Utara terbilang baik. Sekolah pun memperbolehkan para peserta didiknya untuk membawa ponsel pintar ke sekolah dengan berbagai alasan seperti makin lumrahnya kecakapan anak dalam menggunakan perangkat digital atau sekadar sebagai alat komunikasi dengan orang tua yang menjemput. Pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah pun juga sudah menggunakan media-media pembelajaran berbasis digital seperti *powerpoint* maupun website penyedia kuis seperti Quizizz. Hal-hal tersebut menyakinkan peneliti bahwasannya peserta didik di SD Negeri Panyingkiran 2 sudah berwawasan digital dan siap menggunakan aplikasi yang peneliti buat, yakni ZIS Share.

ZIS Share mengakomodasi gaya belajar anak visual, penggunaan warna yang nyaman di mata pun menjadi konsentrasi dengan kontras yang tak terlalu tinggi. Dalam pembuatan visual tampilannya menggunakan aplikasi Canva, Ibis Paint, dan Adobe Illustrator. Selain itu peneliti menghadirkan dua karakter digital bernama Koko dan Melon yang menjadi teman dalam pembelajaran mengenai zakat, infak, dan sedekah. ZIS Share tak luput mengakomodasi gaya belajar anak audio maupun audio visual. ZIS Share menghadirkan video pembelajaran dan *podcast* atau siniar drama pendek yang tertautkan pada YouTube dan Spotify yang masing-masing berjumlah dua episode. Dua konten tersebut diciptakan dengan menarik, pembawa materi pada video juga bisa berinteraksi dengan karakter Koko maupun Melon, selain itu karakter-karakter pada *podcast* juga memenuhi kebutuhan anak yang gemar dengan metode pembelajaran *story telling*. Menjadi salah satu pemantik untuk peneliti turut memasukkan *podcast* dalam aplikasi, dikarenakan makin populernya media audio satu iniseiring pesatnya aplikasi penunjang *podcast* yaitu spotify, anchor, dan apple music. Selain itu efektivitas penggunaan media audio berbasis *podcast* dengan perolehan persentase 76,4% kategori efektif (Maulida et al., n.d.) Proses

pembelajaran terutama dengan menggunakan media lagu pasti akan meningkatkan minat dan motivasi siswa hal ini dikarenakan anak lebih antusias dalam melihat hal-hal yang berbaur video animasi (Aeni, Aulia, et al., 2022). Adanya musik yang menarik membuat anak makin betah dalam penggunaan aplikasi. Tak luput juga penggunaan kuis, baik kuis lokal di dalam aplikasi, maupun kuis yang tertaut dengan *website* Quizizz. ZIS Share yang dirangkai satu persatu pada software *Smart Apps Creator* (SAC) diusahakan menjadi aplikasi yang fleksibel dan siap pakai. Selain dari fleksibilitasnya sebagai aplikasi ponsel pintar, akan tetapi juga fleksibel dengan akses kepada situs-situs penunjang lainnya seperti YouTube dan Spotify. Adapun satu fitur fungsional yang seperti diminta oleh pihak sekolah, yakni cara menghitung zakat.



Gambar 3. Tampilan Menu 1 pada Ponsel Pintar



Gambar 4. Tampilan Menu 2 pada Ponsel Pintar

Waktu demi waktu berselang dalam memfiksasi aplikasi ZIS Share, aplikasi pun siap untuk digunakan. Pengujian aplikasi dilakukan dengan memberi kesempatan kepada Bapak Yughni untuk menggunakannya. Setelahnya kami juga mempresentasikan aplikasi tersebut di depan para peserta didik kelas 6 SD Negeri Panyingkiran 2. Aplikasi ZIS Share mengakomodasi semua yang direncanakan di awal, hal ini menjadi sebuah catatan baik untuk peneliti. Selanjutnya peneliti melakukan angket baik itu kepada pendidik maupun peserta didik.



Gambar 5 Tampilan Pemutaran Konten

Kecakapan Aplikasi dan Penilaian Guru PAI SD terhadap Aplikasi ZIS Share



Gambar 6. Proses Uji Coba pada Guru PAI di SD

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi Terkait Produk Aplikasi

Aspek	Persentase	Interpretasi
Desain	100%	Sangat Baik (SB)
Kualitas Visual	100%	Sangat Baik (SB)
Kualitas Audio	100%	Sangat Baik (SB)
Navigasi	85%	Baik (B)
Tata Bahasa	100%	Sangat Baik (SB)
Kesesuaian Materi	100%	Sangat Baik (SB)

Tentulah seluruh rangkaian tahapan analisis, desain, dan pengembangan aplikasi ZIS Share membangun satu kesatuan kecakapan aplikasi yang dapat dinilai, baik itu dari segi desain, kualitas audio visual, navigasi, tata bahasa sampai dengan kesesuaian materi. Untuk mengetahui cakap tidaknya aplikasi ZIS Share, diperlukan pengujian dan implementasi, serta setelahnya meminta penguji coba untuk memberikan penilaiannya.

Secara umum efektivitas ialah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaian suatu tujuan yang diukur dengan kualitas, kuantitas dan waktu

sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya (Dewi, 2022). Aplikasi ZIS Share menunjukkan hasil yang sangat baik jika berkaca pada hasil penilaian yang diberikan oleh dua orang guru, yakni Bapak Yughni dari SD Negeri Panyingkiran 2, dan seorang guru dari luar wilayah Kabupaten Sumedang yang juga merupakan guru di sebuah Madrasah Ibtidaiyah.

Desain aplikasi dinilai sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Penggunaan warna-warna yang nyaman pada mata peserta didik dengan tidak memberikan perpaduan warna yang terlalu kontras dan tumpang tindih. Elemen-elemen desain yang digunakan pun dirasa tepat dengan memadukan unsur muda dan nuansa islam. Terlebih lagi peneliti juga menghadirkan dua karakter digital Koko dan Melon yang menemani peserta didik selama mengenakan aplikasi.

Selanjutnya untuk kualitas audio maupun visual keduanya masing-masing bersamaan mendapat penilaian sangat baik dengan persentase 100%. Begitu pula dengan kombinasi keduanya yang sangat tampak jelas pada fitur Simak Aku. Secara visual tidaklah jauh berbeda dengan pembahasan desain, sangatlah baik. Sementara itu audio yang digunakan peneliti pada aplikasi ZIS Share terdiri dari dua, yakni musik pengiring dan audio podcast. Untuk audio pengiring, peneliti menggunakan lagu yang terbebas oleh hak cipta atau copyright dengan mencarinya dari youtube audio library. Sedangkan untuk audio podcast peneliti merekamnya di ruang kedap suara, microteaching yang ada di kampus, tempat peneliti mengemban ilmu.

Adapun navigasi aplikasi, untuk segi ini, ZIS Share memperoleh penilaian yang baik atau 85%. Navigasi berbicara tentang bagaimana aplikasi ini bekerja, berfokus pada aplikasi tersistemasi dengan fitur sentuh dan tampilan antarmuka yang saling memengaruhi antar fungsinya. Respon sentuh dan tampilan antarmuka bekerja dinilai dengan predikat baik dan masih diperlukan beberapa nilai tambah seperti tombol yang semestinya memberikan efek bunyi sebagai salah satu respon dari sentuhan pengguna.

Tata bahasa yang digunakan pada ZIS Share dikatakan sangat baik, dengan persentase 100%. Tidak ada komentar untuk segi ini, penggunaan tata bahasa sudah digunakan semestinya. Berkesesuaian dengan EYD dan KBBI, serta kesalahan ketik pada aplikasi dinilai nihil atau tidak ditemukan sama sekali.

Terakhir ada kesesuaian materi yang memperoleh penilaian sangat baik dengan persentase 100%. Inilah pentingnya analisis kompetensi di awal perancangan aplikasi ZIS

Share, analisis tersebut menjadi pondasi yang kokoh dalam menyusun aplikasi. Alhasil materi yang tersajikan pada tiap konten ZIS Share memanglah sangat sesuai dengan peserta didik, dan sejalan dengan kompetensi yang diharapkan oleh kurikulum.

Respon Peserta Didik dan Peningkatan Kesadaran mengenai Zakat, Infak, dan Sedekah

Karena siswa mempelajari materi pelajaran di rumah, maka mereka akan terbiasa untuk bekerja keras secara mandiri. Ketika mereka mempelajari materi pada video pembelajaran, keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi seperti media digital yang digunakan untuk menonton video dapat diandalkan (Fauzi et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, beberapa peserta didik di akhir presentasi langsung meminta *file* aplikasi ZIS Share kepada peneliti, selain mengesankan, tetapi juga membantu mereka belajar dan berulang-ulang berlatih materi di rumah atau di mana pun. Secara wawasan dan sikap pun menunjukkan bahwasannya kesadaran mereka timbul atau makin timbul akan pentingnya membayar zakat, infak, dan sedekah.

Tabel 3. Penilaian produk oleh peserta didik

Aspek	Persentase	Interpretasi
Desain	80%	Baik (B)
Navigasi	80%	Baik (B)
Kesesuaian Materi	87%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan pada penilaian peserta didik, dapat peneliti interpretasikan bahwasannya secara keseluruhan desain yang ditampilkan ZIS Share terbilang baik. Banyak anak yang menyenangi tampilan ZIS Share yang enak dipandang mata dan tidak terlalu neko-neko atau over element. Teruntuk penilaian desain secara keseluruhan 80% peserta didik menyatakan baik.

Tidak hanya desain, peserta didik juga menilai ZIS Share dari segi navigasinya. Perihal bagaimana kemudahan antarmuka aplikasi dimengerti, dan bagaimana aplikasi ini digunakan. Secara keseluruhan dengan besaran 80% menyatakan bahwasannya navigasi yang berjalan pada aplikasi ZIS Share terbilang baik. Kebanyakan dari mereka menikmati sekali navigasi yang tersaji dalam aplikasi ZIS Share.

Selain desain dan navigasi, ada pula kesesuaian materi dengan persentase penilaian dari peserta didik sebesar 87%, yang menandakan kesesuaian materi pada aplikasi ZIS Share dapat dikatakan dengan sangat baik. Itu juga sejalan dengan makin meningkatnya

wawasan pengetahuan serta sikap antusias yang meninggi seiring belajar bersama aplikasi ZIS Share. Hal ini sejalan dengan upaya mewujudkan kompetensi dasar yang diharapkan sedari awal perencanaan.

Semua penilaian tersebut menjadi evaluasi untuk peneliti untuk terus menciptakan produk-produk media pembelajaran yang lebih baik. Media pembelajaran akan terus berkembang seiring dunia yang makin berkemajuan. Peneliti mengakui masih ada yang perlu ditingkatkan ke depannya, sebab akan jauh lebih mulia jika selain kita mampu menciptakan hal baik, tetapi juga mampu menciptakan sesuatu yang lebih baik. Tiada kata henti untuk dunia yang terus berinovasi, tak terkecuali pendidikan di dalamnya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada penciptaan aplikasi ZIS Share sebagai media belajar interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang zakat, infak, dan sedekah bagi siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan pendekatan *Design and Development* (D&D) atau lumrahnya dalam bahasa Indonesia sebagai Desain dan Pengembangan. Penelitian ini melalui serangkaian proses panjang dan cukup kompleks. Semua terangkum menjadi satu kesatuan yang terdiri dari proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan menggunakan instrumen berupa survei, wawancara, angket, dan disertai dokumentasi lapangan yang mendukung

Desain dan Pengembangan Aplikasi ZIS Share dalam Membangun Kesadaran Zakat, Infak, dan Sedekah

Model *Design and Development* (D&D) dengan berfokus pada proses desain, pengembangan produk dan evaluasi produk yang hendak digunakan (Wahiddah et al., 2022). Model penelitian seperti ini memiliki fokus yang mengerucut pada penciptaan produk, sebagai sebuah jawaban dari permasalahan yang ditemukan di lapangan. Penelitian ini dilakukan di salah satu SD Negeri yang terletak di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang pada periode Februari sampai dengan Maret. Semua diawali dengan gagasan mengenai apa yang akan dilakukan, menilik pada awal perencanaan aplikasi tercetus tema permasalahan yang akan diangkat, yakni ekonomi.

Islam adalah agama sempurna, segala macam hal dapat dipandang dengan perspektif keislaman, dan Islam punya hukumnya tersendiri akan hal tersebut, termasuk

dalam ekonomi dalam itikad menyejahterakan masyarakat. Zakat dalam Islam menunjukkan bahwa agama Islam itu mementingkan mengenai masalah kemasyarakatan salah satunya mengenai nasib orang-orang yang lemah. Salah satu hal besar yang menjadi tujuan dikeluarkannya zakat yaitu itu untuk menghilangkan ketimpangan yang ada dalam masyarakat mengenai perbedaan ekonomi agar tidak merendahkan orang lain (Ni et al., 2021). Begitu pula dengan infak serta sedekah, semua demi memajukan umat Islam dalam koridor yang penuh terang kesadaran akan kebersamaan.

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pelajaran yang ada di sekolah dasar sebagai perantara pembentuk akhlak, moral, etika untuk setiap komponen yang ada di sekolah SD/ MI (Ni et al., 2021). Sebuah keharusan yang sangat urgen untuk kita semua selaku pembentuk generasi masa depan, terlebih khusus guru sekolah dasar untuk mengenalkan apa itu zakat, infak, dan sedekah kepada para peserta didik SD. Lahirlah ide pembuatan aplikasi bernama ZIS Share, yang berawal dari singkatan tiga istilah yaitu zakat, infak, dan sedekah, serta menambahkan satu kata tambahan, yakni *share* yang berarti berbagi. Aplikasi ZIS Share ini dirancang dan dikembangkan sebagai jawaban dari itikad baik membawa pembelajaran yang mudah diaplikasikan di mana saja dan tentunya mengasikkan untuk peserta didik SD.

Penelitian ini dirangkai menggunakan metode ADDIE. Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kemampuan dasar (KD) peserta didik pada kurikulum berkenaan dengan tema ekonomi. Kami mendapati KD 3.7. Pendidikan Agama Islam Kelas 6, yakni “Memahami hikmah Zakat, Infak, dan Sedekah sebagai implementasi rukun Islam”. Kemudian kembangkan lagi pada tahap dua. Pada tahap kedua, peneliti merancang desain aplikasi yang berbasiskan pada warna-warna yang dominan cerah. Perancangan desain tersebut menggunakan aplikasi penunjang desain seperti Adobe Illustrator, Canva, dan Ibis Paint. Proses ini berjalan panjang dan mengasikkan. Selain desain aplikasi, dibuat pula video pembelajaran, audio cerita, materi teks pembelajaran, dan kuis. Semua dipersiapkan sedemikian rupa dan dilanjutkan pada tahap tiga. Pada tahap ketiga, peneliti mengembangkan desain-desain yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi satu kesatuan desain rancangan aplikasi interaktif menggunakan software pembuat aplikasi berbasis Android, Smart Apps Creator. Peneliti menyusunnya sedari tampilan pop up starting aplikasi, menu awal, relevansi aplikasi, fitur-fitur seperti Baca Aku, Simak Aku, Dengar Aku, Berhitung Yuk, Bermain Kuis, sampai dengan dengan Tentang Kreator hingga menjadi satu aplikasi utuh bernama ZIS Share yang dapat dinavigasikan dan

digunakan pada ponsel pintar Android. Kesiapan aplikasi ZIS Share membuat peneliti melanjutkan penelitian ke tahap empat. Pada tahap keempat, peneliti melakukan proses implementasi uji coba aplikasi ZIS Share yang dilakukan di SD Negeri Panyingkiran 2. Proses berjalan baik dengan beberapa sedikit kendala minor yang tidak terlalu berpengaruh pada proses pengujian. Penelitian memberikan aplikasi ZIS Share pada guru Pendidikan Agama Islam di SD dan juga memberikan kepada murid-murid kelas 6. Seiring para responden menerima presentasi dan menggunakan aplikasi ZIS Share, penelitian berlanjut ke tahap lima.

Efektivitas ZIS Share terhadap Kegiatan Pembelajaran di SD



Gambar 7. *Preview Tampilan Aplikasi ZIS Share pada Software Smart Apps Creator*

Permendikbud menganjurkan bahwa salah satu prinsip pembelajaran harus menekankan penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia Pendidikan (Fadhila Tunissa et al., n.d.). Upaya pembuatan aplikasi ZIS Share sejalan dengan hal tersebut. ZIS Share membukakan akses pembelajaran yang dapat dilakukan di luar jam belajar sekolah. Tiap anak bisa menggunakannya di rumah, selepas bermain dengan teman, bahkan sebelum tidur. Aplikasi ZIS Share mengakomodasi anak-anak dengan gaya belajar audio, visual, maupun audiovisual, serta ditambah dengan permainan berupa kuis. Hal ini mengupayakan agar anak-anak betah berlama-lama menggunakan ZIS Share, terlebih lagi dibawa dengan suasana yang menarik. ZIS Share membantu guru PAI di SD untuk menyukseskan tujuan pembelajaran pada kurikulum.

Secara hasil pun anak-anak menjadi lebih terdorong dalam mempelajari zakat, infak, dan sedekah melalui medium aplikasi ZIS Share, ditandai dengan antusias peserta didik yang meminta peneliti untuk membagikan softfile aplikasi ZIS Share. Dalam pengetesan berupa kuis pun, peserta didik secara dominan telah mampu menjawab soal-soal yang berkenaan dengan topik zakat, infak, dan sedekah. Hal ini pula sejalan dengan kompetensi dasar yang diharapkan oleh kurikulum.

Kebermanfaatan ZIS Share terhadap Kegiatan Pembelajaran di SD

Kesadaran peserta didik akan zakat, infak, dan sedekah menjadi salah satu fokus utama dalam penelitian ini. Menilik atas pentingnya kesadaran tersebut, maka diupayakanlah penciptaan atau pengkreasian media pembelajaran yang tepat guna dalam menyuksekkan kesadaran tersebut. Tak hanya mencakup informasi yang peneliti ambil melalui kajian literatur, akan tetapi juga mencakup informasi masukan yang peneliti peroleh dari observasi ke tempat pengimplementasian.

Berkesesuaian dengan hasil yang diperoleh, menunjukkan bahwasannya aplikasi ZIS Share hadir sebagai aplikasi yang nyaman untuk digunakan oleh peserta didik SD, baik itu dari segi desain, navigasi, sampai kepada kesesuaian materi. ZIS Share membantu peserta didik untuk belajar lebih leluasa atau fleksibel di mana pun tanpa batasan ruang kelas. ZIS Share juga turut membantu mengakomodasi kecenderungan anak belajar dengan gaya belajar yang tidak melulu monoton. Selain itu ZIS Share juga turut membantu tenaga pendidik atau guru dalam mendorong peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan oleh kurikulum yang berlaku.

Pada akhirnya kebermanfaatan yang dirasakan melalu aplikasi ZIS Share ini menjadi sesuatu yang lebih luas lagi, tak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, melainkan juga kemampuan afektif. Peserta didik menimbulkan sikap yang jauh lebih peduli dibandingkan dengan sebelumnya. Mereka secara emosional dan sosial akan lebih peka dengan keadaan yang ada di sekitarnya. Selain meninggikan karakter peserta didik yang berkesesuaian dengan kurikulum, akan tetapi menghadirkan generasi muda muslim yang berakhlakul karimah dan berpondasi moral islam yang baik nan kokoh.

KESIMPULAN

Bagian ZIS Share yang bertunas dari kebutuhan-kebutuhan peserta didik dan guru Pendidikan Agama Islam hadir sebagai aplikasi yang mengakomodasi kebutuhan visual, audio, audiovisual, kuis, hingga cara berhitung zakat. ZIS Share menjadi aplikasi yang menyenangkan dan fleksibel untuk anak-anak usia sekolah dasar yang sudah terdigitalisasi. Seiring berjalannya penelitian yang berbasikan *Design & Development* pada akhirnya merefleksikan bahwa media pembelajaran akan terus berkembang seiring dunia yang makin berkemajuan. Bayangkan saja, jika kita menilik pada pembelajaran di sekolah dasar sepuluh sampai lima belas tahun ke belakang, penggunaan media digital masih menjadi sesuatu yang

asing bahkan terkadang dilarang untuk di bawa ke ruang-ruang pendidikan seperti sekolah. Kehadiran aplikasi ZIS Share memiliki tujuan mulia menumbuhkan kesadaran peserta didik mengenai zakat, infak, dan sedekah melalui aplikasi berbasis ponsel android. ZIS Share hadir sebagai jawaban dari pembelajaran yang semakin luwes atau fleksibel, menarik, tidak monoton, dan mengakomodasi lebih dari satu gaya belajar. Pada akhirnya ZIS Share mampu menjadi pemupuk karakter peserta didik atau generasi muda muslim yang baik berlandaskan kurikulum yang berlaku dan nilai-nilai agama yang penuh kemuliaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi “CERMIN” untuk Menanamkan Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 89–99.
- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- 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>
- Dewi, w at al. (2022). Efektivitas Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Guru. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 82–92.
- Dwi Nawangwulan, M., Niken Anggraeni, R., Bahiyah, K., & Nur Aeni, A. (n.d.). *Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar*.
- Fadhila Tunissa, I., Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (n.d.). *PEMANFAATAN GAMASIS (GAMES ANAK ISLAMI) DENGAN WEBSITE WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENELADANI KEPEMIMPINAN UMAR BIN KHATTAB DI KELAS 6 SD*. <https://doi.org/10.21009/012.02>
- Fauzi, Y. N., Irawati, R., & Aeni, A. N. (2022). MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM DENGAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2749>
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK

PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. III No. III*.

- Maulida, M., Studi, P., Pendidikan, T., Sultan, U., Tirtayasa, A., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (n.d.). *Tabun 8 Nomor 2 November 2021 231 EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO PODCAST SEBAGAI GAYA BELAJAR AUDIOTORIK DI SD ISLAM KREATIF Effectiveness Podcast Audio Media as Auditoric Learning Type*.
- Ni, R., Abrar, matul, Cahyani Dewi, T., Dewantari, W., Fatiya Rosyidah, S., & Prastowo, A. (2021). *Website: journal.Unipdu.ac.id/index.php/jpi/index. Dikelola oleh Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI)* (Vol. 5, Issue 1).
- Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (2022). *Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(3), 4182–4191. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778*
- Waluyo, B. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ICT*.
- Zabidi, A. (2019). *KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SD SEKECAMATAN BAWEN KABUPATEN SEMARANG. Jurnal Inspirasi, 3(2), 2019*.