PEMANFAATAN APLIKASI MAHARIS (MAKANAN HALAL DAN HARAM DALAM ISLAM) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA KELAS VI SD

Received: April 07th 2024	Revised: May 20th 2024	Accepted: Jun 05 th 2024

Nur Cantika Utami[1], Neng Siti[2], Diding Aji Setiabudi[3], Ani Nur Aeni[4]
nurcantikautami@upi.edu, nengsiti123@upi.edu, didingsetietiabudi04@upi.edu, aninuraeni@upi.edu

Abstract *Technological developments give rise to new innovations to support learning activities, one of which is the development of technology-based learning media. The purpose of this research is to determine the effectiveness of a learning media innovation in the form of an application called MAHARIS (Halal and Haram Food in Islam) which contains material on halal and haram foods in accordance with Islamic law. This research was conducted using the Design and Development (D&D) method or design and development that focuses on the development of a product, from planning, development to evaluation, with the research location at SDN Haurpugur 04, Kec.Rancaekek. The results of this study show that students' ability to increase can recognize halal and haram foods in accordance with Islamic religious law. For example, its application in everyday life becomes aware of this and buys food in a halal way, especially grade VI elementary school students.*
Keywords*: Unlawful food, Application, education, interpretation of law and life.*

Abstrak: Perkembangan teknologi memunculkan inovasi-inovasi baru untuk mendukung kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis tekonologi. Tujuan penelitiaan ini untuk mengetahui efektivitas dari sebuah inovasi media pembelajaran berupa aplikasi yang bernama MAHARIS (Makanan Halal dan Haram dalam Islam) yang berisikan materi mengenai makanan halal dan haram sesuai dengan syariat Islam. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Design and Development (D&D) atau desain, pengembangan yang berfokus pada pengembangan suatu produk, mulai dari perencanaan, pengembangan hingga evaluasi, dengan lokasi penelitian di SDN Haurpugur 04, Kec.Rancaekek. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat dapat mengenal makanan halal dan haram sesuai dengan syariat agama Islam. Sebagai contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari menjadi sadar akan hal tersebut dan membeli makanan dengan cara yang halal, khususnya siswa kelas VI SD.
Kata Kunci : Makanan yang melanggar hukum, Penerapan, Pendidikan, interpretasi hukum dan kehidupan.

[1] Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang, Indonesia
[2] Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang, Indonesia
[3] Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang, Indonesia
[4] Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang, Indonesia

PENDAHULUAN

Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan, media tersebut dapat berupa alat elektronik, papan tulis, buku, dan lain sebagainya. Media sangat berperan dalam komunikasi dan pendidikan, media ini dapat berguna sebagai sumber informasi, informasi itu sendiri, dan penerima informasi. Dalam pendidikan media berperan sebagai sarana fisik untuk penyampaian materi dan pembawa pesan. Istilah media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran merupakan alat pelajaran yang digunakan untuk membantu guru atau pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis.[5]

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

Dengan adanya perkembangan teknologi mendorong dunia pendidikan dan guru-guru supaya dapat menciptakan media pembelajaran digital yang inovatif, menarik, dan efektif sebagai syarat keberhasilan proses pembelajaran. Upaya ini harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar dan penanaman karakter pada diri siswa

[5] B A B Ii, "Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: Satu Nusa, 2011), 4 Sadiman, Media Pendidikan, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2007), 6," n.d.
[6] Dian Utami Dewi, Ali Muhamad, and Sutarmanto, "Penggunaan Media Audio Visual," *Pendidikan* 5, no. 2 (2014): 57–62.

supaya tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran.[7] Siswa SD sangat penting mendapatkan pendidikan karakter mengingat pada usia ini siswa harus sudah memiliki sikap tanggung jawab, kepedulian dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan moral mereka. Karakter keislaman perlu ditanamkan sedini mungkin kepada siswa agar siswa semakin terbiasa berperilaku terpuji dalam kehidupannya sehari-hari. Menurut para pakar pendidikan yakni Megawangi (dalam Aeni, A., N., 2014) karakter sendiri dikelompokkan menjadi 9 tiang, diantaranya (1) Mencintai Tuhan serta makhluknya, (2) mandiri dan bertanggungjawab, (3) jujur, amanah, serta bijak, (4) selalu menghormati serta santun, (5) suka memberi, suka membantu, dan bekerja bakti, (6) percaya diri, kreatif, dan selalu bekerja keras, (7) memiliki sifat pemimpin dan adil, (8) baik dan rendah hati, (9) toleransi, damai, dan bersatu. [8]

Pengembangan media pembelajaran disebabkan oleh permasalahan-permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran yang membutuhkan media. Penggunaan teknologi yang tidak optimal akan berdampak langsung kepada siswa. Siswa masih belum mampu memahami materi secara penuh karena materi yang disampaikan oleh guru belum mampu menarik perhatiannya, tidak heran jika motivasi belajar siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi rendah dan akan berdampak tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak dapat tercapai secara maksimal. [9]

Dalam kurikulum 2013 yang integratif, kebutuhan akan penggunaan teknologi modern dalam pembelajaran sangatlah penting. Terlebih lagi, pada tahun 2023 terdapat kurikulum baru yang dikenal sebagai paradigma baru yang mulai diberlakukan, meskipun masih dalam skala terbatas dan hanya beberapa sekolah yang sudah menggunakan kurikulum baru. Oleh karena itu, semua sekolah harus mempersiapkan dalam perubahan kurikulum terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran mata pelajaran PAI yang kental dengan konsep-konsep ketuhanan yang bersifat abstrak membuat siswa merasa kesulitan untuk membayangkan dan mengkonstruksikan

[7] Iskandar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 Di MTs Negeri Pinrang," *Central Library of State of Islamic Institute ParePare*, 2019, 18–138, http://repository.iainpare.ac.id/1182/1/17.0211.011.pdf.
[8] Nur Aeni Ani, "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam," *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014): 50–58.
[9] M Ramli AR, "Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

pikirannya, sehingga dibutuhkan bantuan media pembelajaran untuk merangsang dan membantu mereka memahami konsep agama islam. [10]

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara terhadap guru pendidikan Agama Islam di salah satu SDN Haurpugur 04 yang berada di Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran PAI di kelas VI SD ini guru lebih sering menggunakan metode ceramah maupun tanya jawab dan dalam penyampaian materinya juga guru jarang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran sehingga proses siswa dalam memahami materi pembelajaran pun tidak efektif, dan pada akhirnya ini mempengaruhi proses hasil belajar siswa. Penelitian ini sangat penting dilakukan agar bisa melihat pengaruh dari media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa, sehingga nantinya bisa diketahui keefektifan, keefisienan dan keberhasilan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media Aplikasi MAHARIS (Makanan Haram dan Halal Dalam Islam) dalam berbentuk sebuah aplikasi melalui metode *D&D* dan model tahapan ADDIE. Media Aplikasi MAHARIS (Makanan halal dan Haram dalam Islam) merupakan bentuk buku yang di rancang menjadi sebuah Aplikasi yang dapat di akses secara gratis oleh siswa maupn guru. Tujuan di kembangkanya media Aplikasi MAHARIS (Makanan Halal dan Haram dalam islam) yaitu supaya membantu siswa SD Kelas VI di salah Satu SDN Haurpugur 04 di Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Untuk mengetahui dan memahami bagaimana mengkonsumsi makanan halal dan haram sesuai dengan syariat Islam, serta membantu guru dalam menyampaikan materi bahan ajar menggunakan *Platfrom* digital. Melalui pengembangan media pembelajaran ini, guru maupun siswa dituntut agar dapat melek terhadap perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, aplikasi MAHARIS ini juga dapat memberikan gambaran terbarukan perihal proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. [11]

---

[10] Gumgum Gumilar et al., "Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2023): 148–55, https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4528.

[11] Iis Inar et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Pedutal (Petunjuk Wudu Digital) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Siswa Kelas II SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 4798–4810, http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3403799&val=13365&title=Pemanfaatan

METODOLOGI PENELITIAN

Penulis menggunakan metode "D&D (Design and Development)" disebut juga dalam bahasa Indonesia yaitu desain dan pengembangan dengan model pengembangan "ADDIE" yang terdiri dari lima tahap: *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation.* Merancang sebuah desain dan menciptakan sebuah solusi dengan menciptakan sebuah produk terhadap proses belajar di sekolah dasar menjadi fokus kajian yang peneliti lakukan. Untuk itu dalam proses pelaksanaan penelitian peneliti melakukan beberapa tahapan antara lain membuat rancangan, membangun rancangan, dan melakukan penilaian terhadap produk yang dibuat.[12]

Penelitian ini dilakukan di Sekolah SDN Haurpugur 04 tepatnya Jl. Cabok Kidul Desa. Haurpugur Kec. Rancaekek Kab. Bandung. Subjek dalam proses penelitian berjumlah 20 orang yang berasal dari siswa kelas VI dan satu orang guru PAI dari sekolah yang menjadi tempat penelitian. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi MAHARIS (Makanan Halal Haram Dalam Islam) Untuk meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Siswa Kelas IV SD.

Adapun prosedur yang peneliti teliti yaitu *Analyze, Desain, Development, Implementation, Evaluation. Pertama,* pada tahap analysis, peneliti ini menganalisis materi pembelajaran, karakteristik pengguna, dan perangkat yang digunakan. *Kedua,* pada tahap design, peneliti merancang media seperti cover, gambar, dan buku digital. *Ketiga,* pada tahap development, peneliti mengembangkan buku digital menjadi sebuah aplikasi. *Keempat,* pada tahap implementation, peneliti menguji produk kepada pengguna, yang terdiri dari guru dan siswa. *Kelima,* pada tahap evaluation, peneliti menilai produk bersama ahli materi dan pengguna. Penelitian dilakukan di SDN Haurpugur 04 dengan melibatkan ahli materi, satu guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan 36 siswa kelas VI SDN Haurpugur 04 sebagai partisipan. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan kuesioner penilaian untuk ahli materi dan guru PAI serta tes dalam bentuk pre-test dan posttest untuk siswa. Data yang terkumpul dari kuesioner penilaian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala likert untuk memperoleh interpretasi skor.

Media Pembelajaran Aplikasi Pedutal Petunjuk Wudu Digital untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Siswa Kelas II SD.

[12] Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 721, https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077.

Yang dapat di rumuskan menjadi: Ps = s/n x 100 5

Ps = persentase

S = jumlah skor yang didapat

N = jumlah skor ideal

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert.

Skala	Tingkat Pencapaian	Interprestasi
5	81% - 100%	Sangat Baik
4	61%-80%	Baik
3	41%-60%	Cukup
2	21%-40%	Kurang
1	0%-20%	Sangat Kurang

(Ridwan, 2008)[13]

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Proses dan Desain Media Pembelajaran (Aplikasi MAHARIS) Bagi Siswa Kelas VI SD

Pendidikan PAI bertugas sebagai proses pembelajaran yang mengarahkan kepribadian peserta didik melalui penanaman nilai-nilai keislaman bagi peserta didik di semua jenjang dan jalur pendidikan di Indonesia. pendidikan PAI memiliki urgensi serta kontribusi besar dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional yang dinyatakan di dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN), yaitu "berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Dimana, tujuan kepada pembentukan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia hanya dimungkinkan dicapai melalui pendidikan Islam.[14]

Dunia digital tidak menutup kemungkinan untuk membuat sesuatu yang baru. Dalam guna menciptakan pembaharuan pada mata pelajaran PAI tentunya guru harus

[13] B A B Iii and A Desain Penelitian, "Analyze Implement Evaluasi Desain," 2012.
[14] Diarti Andra Ningsih et al., "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengebangan UMKM Di Desa Lamatti Riattang Kec . Bulupoddo" 2, no. 2 (2024): 1–6.

mampu beradaptasi dengan teknologi yang kini semakin canggih. Adanya *smartphone* (ponsel cerdas) tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, melainkan ada berbagai fitur yang tersedia di dalam nya seperti *browsing internet*, *online shoping*, dan bermain *games.* Penggunaan *smartphone* memberikan tawaran informasi kepada peserta didik untuk lebih mudah mengakses materi pembelajaran. Salah satu fokus dalam penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi digital sebagai inovasi media pembelajaran yang mampu beradaptasi dengan teknologi.[15]

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi bernama MAHARIS (Makanan Halal dan Haram dalam Islam) sebagai media pembelajaran PAI di Sekolah Dasar yang berbasis android dan menjadi salah satu inovasi media pembelajaran digital yang menarik serta mudah untuk diakses. Aplikasi MAHARIS membahas tentang makanan dan minuman yang dianjurkan dan dilarang oleh Agama Islam. Tampilan aplikasi dan isi materi sangatlah tepat untuk siswa kelas VI SD. Team perancang mendesain menggunakan bantuan aplikasi Canva, sedangkan untuk membuat aplikasi dengan menggunakan *smart apps creato*r.

2. Desain Produk Media Pembelajaran (Aplikasi MAHARIS) Bagi Siswa Kelas VI

Pertama, ada beberapa kegiatan yang peneliti lakukan yaitu dimulai dengan menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan tema pembelajaran dan menganalisis CP dan TP pada mata pelajaran terkait dengan Pendidikan agama islam dengan materi makanan halal haram dalam islam yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VI SD. Setelah tahap tersebut dilakukan peneliti mulai mencari cara untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah yang muncul.

Kedua, merancang produk, produk yang peneliti buat yaitu sebuah Aplikasi Digital MAHARIS. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bantuan aplikasi *canva* dan *Smart apps creator*. Aplikasi ini bersisi materi tentang (Makanan halal haram dalam islam) pada tahap perancangan ini digunakan untuk membuat media audio dan visual berbasis digital dalam bentuk aplikasi yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan kuis untuk latihan. Merancang isi produk, berupa materi halal haram, yang berisi tentang dalil makanan halal haram, sifat atau macam- macam

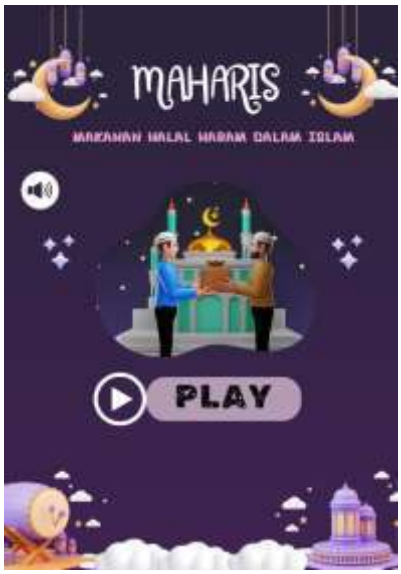
[15] M Mukhlis, "Metode Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Relevansinya Dengan Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," 2021, http://e-theses.iaincurup.ac.id/3567/1/METODE PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM DAN RELEVANSINYA DENGAN PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.pdf.

makanan halal haram. Materi-materi tersebut dikemas dengan memakai tulisan yang disesuaikan penggunaan fontnyaa, kesesuaian warna, dan tentunya animasinya, untuk dalilnya bisa mengakses dengan audio tentunya suara dan terjemahan sendiri. Setelah bagian materi selesai dibuat desainnya, selanjutnya pembuatan video yang modelnya sendiri dari peneliti, tentunya pengambilan gambar saat melakukan dan video pembelajaran berupa contoh atau praktek yang modelnya dari peneliti sendiri, mulai dari penjelasan dan contoh mengkonsumsi makanan halal dan haram sesuai dengan syariat islam, dan praktek secara langsung mengenai materi tersebut, dan ketentuan dalilnya. Adapun untuk suara video pembelajaran tersebut, di ubah suara menjadi suara anak-anak agar siswa kelas VI SD tidak mudah bosan pengubahan suara dilakukan di bagian materi yang berupa audio dan suara penjelasan mengenai praktek bagaimana cara mengkonsumsi makanan halal dan haram sesuai dengan syariat islam, setelah bagian video pembelajaran selesai dibuat, selanjutnya pembuatan lagu dengan karya peneliti sendiri, lagu tersebut berisi mengenai materi makanan halal haram, untuk instrument lagunya menggunakan instrument yang berjudul : Rindu Muhamadku/cipta: Hadad Alwi.. Setelah bagian lagu selesai dibuat, selanjutnya yaitu pembuatan Quiz dan Games interakif, untuk Quiz berupa soal dan video yang terdiri 10 soal tentang makanan halal dan haram nantinya siswa bisa menjawab soal tersebut dengan mengklik manakah yang termasuk kedalam makanan ataupun minuman haram, adapun untuk games interakif yang berisi mengenai games menjodohkan, yang sesuai dengan materi makanan halal haram dan menempelkan gambar yang sesuai dengan materi makanan halal haram pada soal tersebut, untuk quiz dan games interaktif tersebut memiliki skor nilainya. Tujuan dalam pembuatan Quiz dan Games interaktif untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi tentang makanan halal dan haram.

Ketiga, setelah tahap desain selesai, langkah ketiga dalam model ADDIE adalah tahap pengembangan (development). Pada tahap ini, desain pada aplikasi Canva disusun secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan poin-poin yang akan dibahas. Setelah selesai mengembangkan media menjadi bentuk file PDF, tahap selanjutnya adalah melakukan pengembangan media menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Rancangan dari canva dipindahkan ke Smart Apps Creator dan dilengkapi dengan penambahan audio musik, audio bacaan dalil halal haram,

penjelasan tentang halal haram, video pembelajaran halal haram dan beserta game kuis, sehingga dapat lebih interaktif dan menarik bagi pengguna.

Berikut ini tampilan Media Pembelajaran Aplikasi MAHARIS (Makanan halal haram dalam islam).



Gambar 1. Cover Media Aplikasi Maharis

Pada bagian cover ini, peneliti mencantumkan nama aplikasi beserta sasaran penggunanya, yaitu siswa kelas VI sekolah dasar. Lalu, untuk membuat tampilan dari aplikasi ini menjadi lebih menarik, ditambahkan audio pengiring cerita bertema Islami.

Gambar 2. Menu Pada Media Aplikasi Maharis

Di halaman menu, terdapat empat sub-topik yang disediakan, yaitu Pendahuluan, materi, Video pembelajaran, kuis dan games. Keempatnya sudah diterapkan setting hyperlink sehingga siswa dapat mengakses topik yang diinginkan hanya dengan menekan klik pada sub-topik yang sesuai.

Gambar 3. Menu Pendahuluan Pada Media Aplikasi Maharis

Di halaman menu pendahuluan, terdapat empat sub-topik yang disediakan, yaitu point tentang latar belakang aplikasi, landasan pembelajaran, tim pengembang, sumber referensi. Keempatnya sudah diterapkan setting hyperlink sehingga siswa dapat mengakses topik yang diinginkan hanya dengan menekan klik pada sub-topik yang sesuai.

Gambar 4. Menu Materi Pada Media Aplikasi Maharis

Di halaman menu materi, terdapat empat sub-topik yang disediakan, yaitu dalil tentang halal ram dan materi tentang halal haram. Keempatnya sudah diterapkan setting hyperlink sehingga siswa dapat mengakses topik yang diinginkan hanya dengan menekan klik pada sub-topik yang sesuai.

Gambar 5. Menu Video dan Lagu Pembelajaran Pada Media Aplikasi Maharis

Di halaman menu video Pembelajaran dan lagu pembelajaran, siswa dapat mengakses dan mendengarakan serta menyimak topik yang diinginkan hanya dengan menekan klik pada sub-topik yang sesuai.

Gambar 6. Menu Quiz dan Games Interaktif Pada Media Aplikasi Maharis

Di halaman Quiz dan Games, siswa dapat menguatkan kembali pemahamannya. siswa bisa mengklik pada ikon tersebut, adapun untuk quiz, setiap soal akan mendapatkan skor sampai soal quis tersebut selesai, nanti skor yang akan

bertambah nilainya apabila siswa mengerjakan kuis dengan benar. Dan untuk games interaktif terdapat menjodohkan dan menempelkan gambar sesuai dengan materi tersebut.

3. Proses Uji Coba Produk Media Pembelajaran Aplikasi (MAHARIS) Bagi Siswa Kelas VI

Setelah tahap pengembangan media, selanjutnya adalah tahap *implementation* melalui uji coba produk kepada pengguna guru dan siswa, serta ahli materi untuk mendapatkan penilaian terkait teknis penggunaan, desain media, dan kesesuaian isi materi. Uji coba dilakukan pada situasi nyata di kelas dalam proses pembelajaran dengan melibatkan siswa kelas VI sebanyak 36 orang dan satu orang guru PAI di SDN Haurpugur 04 yang berlokasi di Kec. Rancaekek Kab. Bandung. Proses penggunaan media didemonstrasikan kepada siswa dan guru sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, dengan dibantu menggunakan perangkat seperti laptop, proyektor, dan speaker. Penggunaan proyektor di sini bertujuan agar tampilan dari media Aplikasi MAHARIS dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa. Adapun speaker berfungsi untuk memperjelas audio yang ada di dalam aplikasi sehingga suaranya dapat menjangkau ke seluruh bagian kelas.

Gambar 7. Penjelasan Penggunaan Aplikasi Maharis

Gambar 8. Uji Coba Penggunaan Produk Pada Siswa

Gambar 9. Uji Coba Penggunaan Produk Pada Siswa

Gambar 10. Uji Coba Fitur Kuis Pada Aplikasi Maharis

4. Penilaian Media Pembelajaran Media Pembelajaran Aplikasi (MAHARIS) Bagi Siswa Kelas VI

Pada tahap akhir model ADDIE, yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi penilaian oleh ahli materi yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD serta objek penelitian yakni siswa kelas VI SD. Pada tahap ini, penilai yaitu guru dan siswa menilai aplikasi atau produk yang dibuat dengan memerhatikan beberapa hal. Hal yang diperhatikan antara lain yaitu kesesuaian materi

tingkat sekolah dasar, kualitas tampilan media, konten materi secara keseluruhan, kualitas audio, dan teknis penggunaan.

Berikut ini disajikan hasil validasi dalam bentuk tabel ahli materi terhadap pengembangan media Aplikasi digital MAHARIS (Makanan Halal Haram Islam) dengan menggunakan pengukuran skala likert. Penilaian Media Pembelajaran Aplikasi digital MAHARIS bagi Siswa Kelas VI SD.

Tabel 1. Penilaian Ahli Media Terhadap Media Aplikasi Digital MAHARIS (Makanan Halal Haram Dalam Islam)

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kegunaan	Media pembelajaran Maharis dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.					✔
		Media pembelajaran Maharis membantu memberi kejelasan tentang materi secara konkret					✔
		Media pembelajaran Maharis dapat digunakan secara praktis					✔
		Media pembelajaran Maharis mudah untuk digunakan dan diakses					✔
2.	Tampilan	Tampilan dan desain Maharis menarik saat digunakan					✔
		Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media					✔
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					✔
		Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media					✔
		Kejelasan gambar yang disajikan					✔
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media					✔
3.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan					✔

		Ejaan yang disempurnakan (EYD)					
		Bahasa tidak menimbulkan makna ganda					✔
		Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami					✔
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah					✔

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap Aplikasi Digital MAHARIS (makanan halal haram dalam islam) peneliti mendapatkan perbaikan dari ahli media yaitu ada tulisan yang salah pada doa sebelum belajar, hilangkan huruf alif di awal tulisan kurang jelas terutama tulisan yang backgroundnya kuning. Setelah dilakukan revisi saran dari ahli media, peneliti melakukan uji coba produk di lapangan untuk mendapatkan penilaian produk pada ahli materi yaitu seorang guru Pendidikan Agama Islam di sekolah SDN Haupugur 04 yang berada di Kec. Rancaekek Kab. Bandung.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Aplikasi Digital MAHARIS (Makanan Halal Haram Dalam Islam)

No	Aspek	Presentase	Interprestasi
1.	**Kelayakan Materi**	**100%**	**Sangat Baik (SB)**
2.	**Kualitas Tampilan Media**	**85%**	**Baik(B)**
3.	**Kemenarikan Media**	**90%**	**Sangat Baik(SB)**
4.	**Konten Isi/ Materi**	**85%**	**Sangat Baik(B)**
	Rata - Rata	**90%**	**Sangat Baik (SB)**

Berdasarkan penilaian guru terhadap produk Aplikasi Digital MAHARIS (Makanan halal haram dalam islam) mendapat penilaian yang baik dapat di ketahui presentase keberhasilan dari media pembelajaran Aplikasi Digital MAHARIS (Makanan Halal Haram dalam Islam) yaitu 90% karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. secara keseluruhan mulai dari kelayakan materi, kualitas

tampilan media, kemenarikan media, konten isi/materi yang terdapat di aplikasi mendapakan penilaian yang baik, selain itu untuk materi yang tertuang di Aplikasi digital MAHARIS sesuai dengan capaian pembelajaran siswa. Aplikasi digital MAHARIS (Makanan halal haram dalam islam) ini ada beberapa HP siswa tidak bisa digunakan atau di download karena keterbatasan ruang penyimpanan, selain itu ada komentar yang menurut guru perlu diperbaiki, untuk isi/materi dalam syarat makanan halal haram dalam video pembelajaran nomor 4 ditambah tidak mendapatkan uang dari hasil riba. Berikut ini adalah hasil penilaian siswa terhadap Aplikasi digital MAHARIS (Makanan Halal Haram dalam islam) :

Tabel 3. Penilaian siswa Terhadap Media Aplikasi Digital MAHARIS (Makanan Halal Haram Dalam Islam)

Pola Penilaian Interval 1-4

Partisipan	Warna	Gambar	Tata Letak	Bahasa	Tulisan	Materi	Audio	Video	Jumlah	%
Adhwa	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100
Aditya	4	4	4	3	4	4	4	4	31	96.8
Alif	4	4	4	4	4	3	4	3	30	93.7
Amanda	3	3	3	3	4	4	4	4	29	90.6
Anisa	3	2	4	4	4	4	3	3	27	84.3
Aqila	2	3	3	3	3	3	4	4	25	78.1
Asti	3	4	2	4	4	4	3	4	28	87.5
Cahya	4	4	4	4	3	3	4	4	30	93.7
Carisa	3	4	4	4	4	4	3	4	30	93.7
Citra	4	3	3	2	3	4	4	4	27	84.3
Delisa	3	2	2	3	2	3	3	4	22	68.7
Devi	4	3	3	4	3	4	4	4	29	90.6
Dila	3	4	4	4	2	4	4	4	29	90.6
Firman	4	3	4	4	3	4	4	4	30	93.7
Hilda	4	3	3	4	4	4	4	4	30	93.7

Partisipan	Warna	Gambar	Tata Letak	Bahasa	Tulisan	Materi	Audio	Video	Jumlah	%
Adhwa	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100
Aditya	4	4	4	3	4	4	4	4	31	96.8
Alif	4	4	4	4	4	3	4	3	30	93.7
Amanda	3	3	3	3	4	4	4	4	29	90.6
Anisa	3	2	4	4	4	4	3	3	27	84.3
Aqila	2	3	3	3	3	3	4	4	25	78.1
Asti	3	4	2	4	4	4	3	4	28	87.5
Imas	4	4	4	4	3	4	4	4	31	96.8
Maulida	2	3	2	4	4	4	4	3	26	81.2
Meisya	3	4	4	4	3	4	4	4	30	93.7
Regina	4	3	4	4	4	4	4	4	31	96.8
Yusuf	4	3	4	4	4	4	3	3	29	90
Jumlah yang di peroleh									**576**	**1.799**
Rata - Rata									**28,8**	**89,95**

Jika dilihat dari tabel hasil penilaian siswa maka diperoleh hasil yaitu siswa dapat memberikan nilai pada interval 1 – 4. Dari 8 (delapan) aspek penilaian, modus data yang didapat berdasarkan penilaian siswa pada interval 4 (empat) yaitu (1) penilaian aspek warna oleh siswa diperoleh sebesar 71% (2) penilaian aspek gambar dan tata letak sebesar 75%, (3) untuk aspek bahasa 85%, (4) penilaian aspek tulisan dan materi sebesar 90% , (5) sedangkan untuk aspek audio hanya 56% (6) serta penilaian untuk aspek video sebesar 90% siswa menilai 4 (empat). Dari hasil perolehan nilai yang didapat, dapat dideskripsikan bahwa dari partisipan yang berasal dari 20 siswa kelas IV memiliki persentase kelayakan sebesar 89,95 % oleh sebab itu berdasarkan dari rata-rata nilai yang didapat produk aplikasi MAHARIS (Makanan halal haram dalam islam) berpredikat kelayakan "Sangat Baik" bila ditelaah dari aspek warna, gambar, tata letak, bahasa, tulisan, materi, audio, dan video selaras atas penilaian yang diberikan oleh siswa.

SIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian dan pembahasan tentang rancangan media aplikasi MAHARIS (Makanan Halal dan Haram dalam Islam) pada kelas VI SD Negeri Haurpugur 04 dapat disimpulkan bahwa, dari data keseluruhan aspek penilaian produk yang diterima dari lembar angket respon guru membuktikan bahwa produk aplikasi MAHARIS kelayakannya diakui "Sangat Baik" dengan hasil yang diperoleh dari penilaian produk 90% mendapat kategori layak digunakan. Dan dari data keseluruhan aspek penilaian produk yang diperoleh dari lembar angket respon siswa setelah menggunakan aplikasi MAHARIS menunjukan bahwa produk aplikasi MAHARIS kelayakannya dinyatakan "Sangat Baik" dengan mencetak hasil penilaian produk 89,95% dengan kategori sangat layak digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

Aeni, Ani Nur, Anggunnissa Zulfiany Fachrina, Annisa Auliani Nursyafitri, and Tasya Aprillianti Putri. "Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa Smp Kelas Viii." *Al-Tsiqoh : Jurnal Ekonomi Dan Dakwah Islam* 7, no. 1 (2022): 1–17. https://doi.org/10.31538/altsiq.v7i1.2208.

Aeni, Ani Nur, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, and Wira Sakti Sutiana. "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 721. https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077.

Ani, Nur Aeni. "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam." *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014): 50–58.

Gumilar, Gumgum, Dian Perdana Sulistya Rosid, Bambang Sumardjoko, and Anik Ghufron. "Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2023): 148–55. https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4528.

Ii, B A B. "Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: Satu Nusa, 2011), 4 Sadiman, Media Pendidikan, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2007), 6," n.d.

Iii, B A B, and A Desain Penelitian. "Analyze Implement Evaluasi Desain," 2012.

Iskandar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 Di MTs Negeri Pinrang." *Central Library of State of Islamic Institute ParePare*, 2019, 18–138. http://repository.iainpare.ac.id/1182/1/17.0211.011.pdf.

Mukhlis, M. "Metode Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Relevansinya Dengan Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," 2021. http://e-theses.iaincurup.ac.id/3567/1/METODE PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM DAN RELEVANSINYA DENGAN PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.pdf.

Ningsih, Diarti Andra, Universitas Islam, Ahmad Dahlan, Sulawesi Selatan, Kecamatan Bulupoddo, and Penguatan Ekonomi. "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengebangan UMKM Di Desa Lamatti Riattang Kec . Bulupoddo" 2, no. 2 (2024): 1–6.

Ramli AR, M. "Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

Utami Dewi, Dian, Ali Muhamad, and Sutarmanto. "Penggunaan Media Audio Visual." *Pendidikan* 5, no. 2 (2014): 57–62.