

Aplikasi HOT-Day: Hadits of the Day Sebagai Media Edukasi Pengamalan Hadits

Dina Maulidiya¹, Isnaeni Musarofah², Rizki Siti Hasnani³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia

Email : dina11maulidya@upi.edu, isnaenim8@upi.edu, rizkisiti@upi.edu,
aninuraeni@upi.edu.

Abstrak:

Pesatnya perkembangan teknologi membawa dampak positif dan negatif yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia.. Terutamanya di kalangan anak-anak. Namun, jika didampingi dengan baik teknologi saat ini tidak akan mempengaruhi anak ke dampak yang negatif. Minat anak untuk menghafal hadis saat ini sangat rendah. Untuk meningkatkan minat anak dalam menghafal maka kami membuat suatu produk yang bernama HOT-DAY. Dengan dibuatnya aplikasi HOT-DAY ini diharapkan bisa membawa anak menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang mulia. Selain untuk menghafal hadis, aplikasi ini juga akan mengajarkan anak untuk mengimplementasikan akhlak dan perilaku yang dianjurkan dari hadis terkait. Penelitian ini menggunakan model penelitian Design and Development (D&D). Lalu metode pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, angket, serta wawancara.. Hasil setelah pengujian cobaan kepada anak kelas 3 SD, aplikasi HOT-DAY ini telah berfungsi dengan baik dan respon dari para responden sangat antusias. Aplikasi ini menarik perhatian anak untuk memperbanyak menghafal dan mengimplementasikan hadis di kehidupan sehari-hari. Hadirnya aplikasi HOT-DAY ini dapat menjadi pedoman dalam kehidupan anak serta sebagai media pembelajaran di sekolah yang dipakai oleh guru dan media pembelajaran di rumah yang dipakai oleh orang tua untuk mendidik anaknya dalam meningkatkan moral dan akhlaknya.

Kata Kunci: Dakwah, Hadist, *Smart phone*, Media Edukasi, *Moral education*,

Abstract:

The rapid development of technology brings both positive and negative impacts that greatly affect human life. especially among children. However, if it is properly combined with current technology, it will not affect children in a negative way. Children's interest in memorizing hadith is currently very low. To increase children's interest in memorizing, we created a product called HOT-DAY. By making the HOT-DAY application, it is hoped that it can bring children to become people who have noble character. In addition to memorizing hadith, this application will also teach children to implement the morals and behaviors recommended in the related hadith. This study uses a Design and Development (D&D) research model, and the data collection method is carried out through literature studies, questionnaires, and interviews. The results after testing with 3rd grade elementary school children show that the HOT-DAY application has functioned well and the responses from the respondents are very enthusiastic. This application attracts children's attention to increase memorization and implement hadith in everyday life. The presence of this HOT-DAY application can be a guide in

children's lives as well as a learning medium for teachers at school and parents at home to educate their children on improving their morals and morals.

Keywords: *Dakwah, Hadith, Smart phone, Educational Media, Moral education,*

Pendahuluan

Di era yang semakin berkembang ini, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton dan bermain game online daripada menghafal hadis. Arti dari hadits itu sendiri adalah setiap tulisan yang berasal dari perkataan atau percakapan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW. Permasalahan yang dihadapi anak-anak dalam menghafal hadits saat ini adalah kurangnya motivasi dan kurangnya kontrol dari lingkungan untuk menghafal hadits. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis ingin menerapkan konsep "one day one hadist" atau dengan artian lain anak akan menghafal dan menerapkan sikap dari hadis terkait setiap harinya, selama satu bulan satu hadis sehari.

Sebelumnya telah ada penelitian yang membahas tentang hadits, yang berjudul Aplikasi Mobile Untuk Pendidikan Akhlak Bagi Anak Berbasis Android (A. Joko S., 2014). Di artikel sebelumnya lebih menekankan pada pengertian akhlak dan jenis-jenis akhlak. Setiap akhlak dikaitkan dengan ayat al-quran dan salah satu hadis. Dan aplikasi yang telah dibuat sebelumnya, karena dibuat untuk umum tidak disertai banyak gambar yang menarik bagi anak sekolah dasar. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan kali ini, kami sebagai peneliti lebih menekankan dakwah dalam perspektif islam maka dari itu kami memperbanyak hadis yang bersangkutan

dengan akhlak sehari-hari agar bisa di implementasikan di kehidupan nyata. Dengan strategi menghafal dan menerapkan hadits setiap harinya. Platform yang digunakan yaitu berbasis android. Aplikasi ini dapat di instal di semua ponsel android dengan ukuran aplikasi yang tidak terlalu besar sehingga bisa di instal dengan mudah. Karena aplikasi ini menggunakan ponsel, akan memudahkan para siswa dalam menggunakannya dimana pun para siswa berada dan kapanpun para siswa ingin menggunakannya. Dan tidak lupa bahwa aplikasi ini tidak perlu menggunakan internet untuk mengaksesnya.

Dengan dibuatnya aplikasi ini, peneliti memiliki tujuan agar aplikasi HOT-DAY ini dapat menjadi pedoman dalam kehidupan anak serta sebagai media pembelajaran di sekolah yang dipakai oleh guru dan media pembelajaran di rumah yang dipakai oleh orang tua untuk mendidik anaknya dalam meningkatkan moral dan akhlaknya. Untuk mewujudkan dari tujuan tersebut maka penulis ingin membuat literatur dengan judul "Aplikasi HOT-DAY: Hadits Of The Day sebagai Media Edukasi Mengenai Pengamalan Hadits untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar".

Metodologi Penelitian

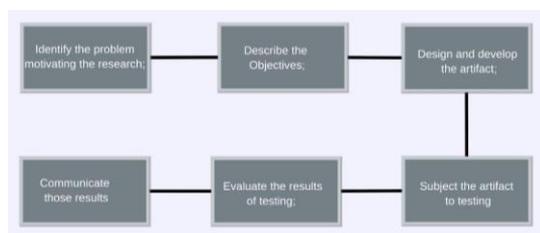
Penelitian pengembangan media belajar dengan aplikasi HOT Day tersebut menggunakan jenis penelitian yang

dikemukakan oleh Richey dan Kein (2007), yaitu macam penelitian Design and Development (D & D) atau desain dan pengembangan.

Dilihat dari strukturnya, macam penelitian yang satu ini meneliti dimulai dari proses mendesain, pengembangan, serta evaluasi disinkronkan dengan tujuan membuat atau mengembangkan model dengan hasil produk yang berdasarkan pengalaman pembelajaran.

Macam penelitian ini menciptakan inovasi baru ataupun mengembangkan produk untuk kegiatan pembelajaran ataupun bukan pembelajaran. Penelitian ini mencakup keadaan seseorang untuk menggarap desain dan pengembangan di dalam proses pembelajaran. Jadi, penelitian ini tidak hanya mempunyai cakupan untuk seseorang mempelajari karya orang lain saja. Arah dari perancangan penelitian dan pengembangan adalah pada produksi pengetahuan, pemahaman yang lebih luas, dan kemampuan untuk membuat prediksi. Penghubung penting teori dan praktik adalah salah satu fungsi penting dari desain dan pengembangan penelitian.

Tahapan model D&D yang dijabarkan oleh Peffers dkk. adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Prosedur atau Tahapan Penelitian D&D

Tahapan pertama dari penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan (*Identify the problem*

motivating the research) yang nantinya menjadi acuan untuk pembuatan produk. Dimana permasalahan yang ada adalah anak cenderung lebih menghabiskan waktu untuk menonton dan bermain *game online* di ponsel dibanding dengan meningkatkan hafalan hadis.

Selanjutnya mendeskripsikan tujuan (*Describe the objectives*). Berdasarkan permasalahan yang sudah teridentifikasi maka hasilnya akan menjadi pedoman di dalam kehidupan anak, karena tujuan penelitian ini sendiri juga adalah untuk menciptakan suatu media untuk memfasilitasi hal tersebut. Serta sebagai media pembelajaran yang menjadi pedoman di dalam kehidupan siswa serta sebagai media pembelajaran di sekolah yang dipakai oleh guru dan media pembelajaran di rumah yang dipakai oleh orang tua untuk mendidik anaknya dalam meningkatkan moral dan akhlakunya.

Kemudian, merancang desain dan pengembangan produk (*Design and develop the artifact*) yang merupakan tahapan ketiga di penelitian ini. Produk yang akan dibuat dirancang berdasarkan tujuan penelitian, disini produk yang dibuat adalah aplikasi "HOT-Day". Di dalam aplikasi tersebut terdapat 31 hadits yang kemudian bisa siswa amalkan di kehidupannya selama satu bulan.

Keempat, melakukan uji coba produk (*Subject the artifact to testing*) yang telah dihasilkan pada tahapan sebelumnya. Disini kamu melakukan uji coba kepada 16 siswa kelas III SDN Sukamanah tahun ajaran 2022/2023 yang berlokasi di Jalan Pagerbetis No 18, Desa Baginda, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada temuan masalah pada studi pendahuluan.

Kelima, mengevaluasi hasil dari uji coba (*Evaluate the results of testing*). Disini dilakukan penilaian akhir terhadap produk setelah uji coba dengan menggunakan angket untuk siswa dan pedoman wawancara untuk guru kelas. Tahapan terakhir adalah mengkomunikasikan hasil percobaan (*Communicate those results*). Disini, hasil dari tahapan sebelumnya dikomunikasikan kepada guru kelas III dari siswa yang menjadi subjek uji coba produk sebelumnya, kemudian dibuat suatu kesimpulan.

Pembahasan

A. Kajian Pustaka dan Tujuan Aplikasi

Kajian pustaka dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang sedang dibutuhkan siswa pada masa sekarang. Semenjak pandemi, Penggunaan teknologi meningkat tajam terutama pada bidang pendidikan. Di masa peralihan seperti ini, dibutuhkan banyak media edukasi yang tentunya menunjang kebutuhan siswa. Salah satunya, kebutuhan akan media edukasi dalam pengamalan hadits di Sekolah Dasar. Masih banyak aplikasi hadits yang kaku dalam tampilannya, dan agak monoton apabila disampaikan kepada anak Sekolah Dasar. Inovasi pun muncul, dengan membuat sebuah produk yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran di masa sekarang. Product yang dibuat adalah HOT-Day (Hadits of the day) yang berisi 31 (Tiga puluh satu) hadits pendek untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dan diperuntukan khusus untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

B. Desain Media Edukasi HOT-Day

Untuk mengetahui desain yang tepat pada Aplikasi HOT-Day untuk media edukasi mengenai pengamalan hadits untuk siswa kelas III SD (Sekolah Dasar) adalah dengan melakukan langkah langkah model pengembangan media AADDIE, yang bisa dibagi menjadi dua domain. Diantaranya yaitu analisi serta design. Tahapan Analisis terdiri dari :

1. Analisis Cakupan Materi

Cakupan Materi pada penerapannya dilaksanakan dengan interview terhadap guru SDN Sukamanah. Untuk memastikan kebutuhan/ pentingnya media pembelajaran. Hasil dari interview tersebut yaitu guru merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Diharapkan media edukasi ini bisa menjadi jalan keluar dalam mengawasi karakteristik siswa/siswi dalam keterbatasan guru melaksanakan pembelajaran daring.

2. Analisis karakteristik pengguna

Target utama produk yang telah dibuat adalah siswa kelas III Sekolah Dasar yang merasa lebih tertarik dan ada keinginan dalam penggunaan media edukasi menggunakan teknologi atau android.

Hasil analisis tersebut dijadikan pedoman dibuatnya aplikasi HOT-Day sebagai media edukasi untuk pengamalan Hadits bagi siswa kelas III Sekolah Dasar yang kemudian dibuatkan dokumen sebagai berikut:

1. Flowchart;

Flowchart ialah kumpulan simbol yang memiliki makna tertentu yang

memiliki fungsi untuk gambaran hubungan antara proses (instruksi) satu dengan proses lainnya secara berurutan pada aplikasi.

2. Storyboard;

Storyboard ialah gambaran detail konten aplikasi yang memiliki fungsi untuk merinci detail konten pada aplikasi.

3. Rancangan pembelajaran;

Dilakukan untuk menimbang bahan materi yang di dapat pada Aplikasi HOT-Day sesuai dengan RPP dan kurikulum di tingkat Sekolah Dasar.

4. Aset desain visual 2D;

Menyiapkan aset desain visual 2D sebagai bahan untuk membuat anak tertarik. Mulai dari pemilihan animasi, gambar, warna latar hingga warna dan jenis tulisan sebagai pendukung isi materi.

C. Pengembangan Media HOT-Day

Berdakwah kepada Allah merupakan ketaatan tertinggi. Maka didapatkan golden age Islam generasi yang memberikan perhatian besar pada usahanya sehingga mendapatkan kemuliaan serta kedudukan tertinggi di muka bumi. Tetapi pada saat sekarang, ditemukan beberapa kaum muslimin yang lalai serta menganggap enteng terhadap dakwah. Maka, diperlukan inovasi produk yang menanamkan sikap sadar akan dakwah di dalam kehidupan sehari-hari pada anak Sekolah Dasar.

Ide yang peneliti angkat merupakan keterbaruan pada hasil pengamatan. Pada aplikasi HOT-Day ini tentunya diperuntukan khusus untuk siswa sekolah dasar dalam

mengembangkan media edukasi untuk pengamalan hadits-hadits pendek yang bisa diamalkan siswa sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari. Rancangan aplikasi ini akan mengembangkan media edukasi berbasis penyampaian dakwah dalam perspektif islam.

Teknologi yang menggabungkan antar mod pembelajaran Value Clarification Technique beserta metode pembelajaran games based learning, adanya aplikasi ini adalah jalan keluar yang kami suguhkan untuk meningkatkan efektivitas serta efisien monitoring pembentukan karakter peserta didik didalam pembelajaran online/daring yang menyesuaikan pada kajuan teknologi dan daya tarik peserta didik. Dengan adanya aplikasi tersebut merupakan solusi yang kami tawarkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi monitoring pembentukan karakter kepada peserta didik dalam pembelajaran daring dengan menyesuaikan pada kemajuan teknologi serta minat peserta didik.

Adanya aplikasi HOT-Day ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam pengamalan hadits-hadits pendek pada siswa kelas III sekolah dasar dan dapat di gunakan di android melalui pemahaman penggunaan teknologi informasi secara bijak. Sehingga dalam penggunaannya akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi sebagai media dalam Pengamalan dakwah terkhusus pada peserta didik sekolah dasar. Skema aplikasi ini memiliki fitur untuk memberikan hadits-hadits pendek yang dapat diakses setiap harinya dalam satu bulan penuh. Dengan aplikasi ini, anak akan melihat dan mempelajari hadits sesuai hari yang telah ditentukan. Bukan hanya hadits dengan tulisan arab saja, tetapi dilengkapi dengan tulisan latin

beserta artinya dan diikuti dengan animasi/ilustrasi yang sangat cocok dan pastinya menarik untuk anak-anak.

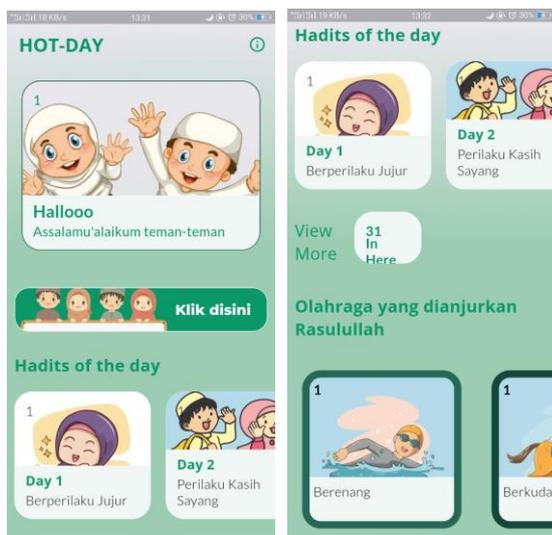
Menu yang terdapat dalam aplikasi HOT-Day ini sebagai berikut:

1. Tampilan Masuk



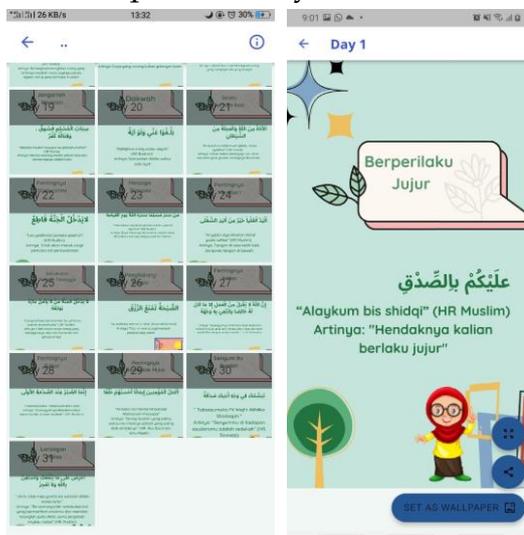
Gambar 2: Tampilan Masuk Aplikasi HOT-Day

2. Beranda



Gambar 3: Beranda Aplikasi HOT-Day

3. Tampilan Lainnya



Gambar 4: Aplikasi HOT-Day

D. Tanggapan Pengguna

Produk media edukasi Aplikasi HOT-Day diujicobakan untuk mengetahui respon pengguna. Penilaian pengguna didapatkan dari angket yang telah disebar dengan sampelnya yang diisi oleh 16 siswa di SDN Sukamanah Sumedang, Jl. Pagerbetis No 18, Desa Baginda, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Hasil uji coba terhadap aplikasi HOT-Day tersebut diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Uji Coba Aplikasi HOT-Day

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-Rata	Kategori
1.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	76	4,5	Sangat Baik
2.	Kejelasan uraian materi	77	4,8	Sangat baik
3.	Kejelasan bahasa yang digunakan	80	5	Sangat Baik
4.	Kejelasan tampilan aplikasi	76	4,8	Sangat Baik
5.	kebermanfaatan aplikasi dalam pengamalan materi hadits di kehidupan sehari-hari	80	5	Sangat Baik
6.	Ketertarikan terhadap aplikasi HOT-Day	79	4,9	Sangat Baik
Jumlah		468	29,25	
Rata-rata		4,83	Sangat Baik	

Dari Tabel 1. data ujicoba melibatkan 16 siswa/siswi dengan 6 indikator mendapatkan total jumlah penilaian sebesar 468, rata rata penilaian

berlandaskan hasil ujicoba yaitu 4,83 sehingga disimpulkan bahwasanya aplikasi... Menurut penilaian siswa/siswi adalah "Sangat Baik". Dari hasil evaluasi diatas dapat menggambarkan apa saja yang perlu diperbaiki/evaluasi dari aplikasi HOT-Day, lebih daripada itu dengan mengetahui kekurangan diharapkan bisa memicu pada gagasan serta ide baru dalam pengembangan inovasi berbasis aplikasi.

Dari rata rata tanggapan siswa yang "Sangat Baik", maka media "HOT-Day" telah memenuhi tujuan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar (2007:15). Dimana dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat, keinginan, motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Selain itu, ditinjau berdasarkan karakteristik siswa kelas rendah, mereka berada pada masa belajar operasional konkret. Dimana pada masa itu, anak memandang segala hal dengan objektif dan juga dapat menghubungkan satu situasi dengan situasi lainnya dengan spontan serta mampu memandang banyak unsur secara bersamaan.

Oleh karena itu, media pembelajarannya dibuat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pembelajarannya dihubungkan dengan hal-hal yang konkret dan ditekankan pada lingkungan sebagai sumber belajarnya. Maka aplikasi HOT-Day ini menjadi media yang memfasilitasinya. Setiap harinya siswa akan membaca hadits kemudian mengamalkannya di kehidupan. Berdasarkan karakteristiknya ini juga, siswa masih membutuhkan orang lain untuk membantunya dalam pengoprasian aplikasi. Hal tersebut dikarenakan siswa kelas rendah masih

banyak membutuhkan perhatian, karena fokusnya yang masih kurang.

Kesimpulan

Permasalahan yang dihadapi anak-anak saat ini dalam menghafal hadits adalah kurangnya motivasi dan kontrol dari lingkungan untuk menghafal hadits. Untuk mengatasi masalah ini, penulis ingin menerapkan konsep "satu hari hadits", atau dengan kata lain anak akan menghafal dan menerapkan pengaturan hadits terkait setiap hari, satu hadits setiap hari selama sebulan. Aplikasi ini bisa diimplementasikan dalam penanaman aspek sikap dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan hadits yang ada di dalam aplikasi "HOT- day" adalah hadits-hadits ringan yang bisa anak temui di kehidupan sehari-harinya. Dan juga penjelasan di dalam aplikasi berupa bacaan ringkas akan memudahkan siswa untuk mengingat dibandingkan pemberian materi panjang lebar yang lebih susah dicerna. Dalam penggunaannya, siswa mudah dalam membaca dan melihat-lihat aplikasi tetapi siswa akan butuh orang dewasa yang membantu. Hal tersebut dikarenakan siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian, karena fokusnya yang masih kurang. Selain itu, dalam penyebaran aplikasinya juga masih terbatas karena aplikasi tidak tersedia secara umum.

Daftar Pustaka

Abbas, A. (2017). Dakwah Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Al-Nashihah*, 1(01), 13-23.

Aeni, A. N. (2014). Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58.

Aeni, A. N. (2015). Menjadi Guru Sd Yang Memiliki Kompetensi Personal-Religius Melalui Program One Day One Juz (Odoj). *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 212-223.

Wahidin, U., & Syaefuddin, A. (2018). Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 47-66.

Aeni, A. N. (2011). Menanamkan disiplin pada anak melalui dairy activity menurut ajaran Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 9(1-2011), 1-13.

Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).

Nuryana, Z. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan agama islam. *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, 19(1), 75-86.

Muhibuddin, M. A. Metode Dakwah Dalam Perspektif Islam

Maulana, L., Ridha, M. A. R., & Murni, A. (2020). Fenomena Living Hadis Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Khazanah Theologia*, 2(3), 142-152.

Reza, S., & Susi, E. (2019). Penerapan Gamification Hafalan Alquran Dan Hadis Berbasis Android Menggunakan Metode Scott. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, 10(2).

SUSILO, A. J. APLIKASI MOBILE UNTUK PENDIDIKAN AKHLAK BAGI ANAK BERBASIS ANDROID.

Tresnawati, D., Satria, E., & Silviadi, D. (2016). Pengembangan Aplikasi Seratus Satu Hadis Tentang Budi

Luhur Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 137-143.

Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal*

Pendidikan Tambusai, 5(1), 1846-1851.