



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 2 No 02 Mei 2022

ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (*My Islamic Bot Interactive*) dalam Meningkatkan Pengetahuan Dasar Islam pada Siswa Kelas 2 SD

Fajar Oktaladi ✉, Universitas Pendidikan Indonesia

Sipa Rosmiati, Universitas Pendidikan Indonesia

Qonita Nurhamidah Nasution, Universitas Pendidikan Indonesia

Ani Nur Aeni, Universitas Pendidikan Indonesia

✉ fajaroktaladi@upi.edu

Abstract: This study aims to develop learning media using the Telegram My Islamic Bot Interactive (MIBOTER) application on the subject of Islamic Religious Education with the material Pillars of Islam, Pillars of Faith and Procedures for Wudhu in accordance with the 2013 Curriculum (Design and Development) and using ADDIE models. The ADDIE model consists of five stages, namely (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The test subjects were 2nd grade students of SDN Sukamaju, Sumedang Regency and PAI teachers and Budi Pekerti. As an m-learning media, MIBOTER has the main advantage, namely the ease of accessing learning materials anytime and anywhere with material that can be downloaded and studied repeatedly, while the drawback is that it requires an internet network to access Telegram and MIBOTER and the limitations of the material presented so that it requires learning resources others like books.

Keywords: Telegram Bot, Islamic Education, Learning Media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *My Islamic Bot Interactive (MIBOTER)*, Bot Telegram pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Rukun Islam, Rukun iman dan Tata Cara Wudhu yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dengan model D&D (*Design and Development*) dan menggunakan prosedur penelitian *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri atas lima tahapan, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) merancang (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Subjek uji coba adalah siswa kelas 2 SDN Sukamaju Kabupaten Sumedang serta guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sebagai media *m-learning*, MIBOTER memiliki kelebihan utama yaitu kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran kapan dan di mana saja dengan materi yang dapat diunduh dan dipelajari berulang-ulang, sedangkan kekurangannya yaitu dibutuhkannya jaringan internet untuk mengakses Telegram dan MIBOTER serta adanya keterbatasan materi yang disajikan sehingga memerlukan sumber belajar lain seperti buku.

Kata kunci: Bot Telegram, Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran

Received 30 Maret 2022; **Accepted** 11 Mei 2022; **Published** 20 Mei 2022

Citation: Oktaladi, F., Rosmiati, S., Nasution, Q.N., & Aeni, A.N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic Bot Interactive) dalam Meningkatkan Pengetahuan Dasar Islam pada Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol(Nomor), 216-225.



Copyright ©2022 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) lebih maju dan pesat dalam berbagai dunia seperti dalam dunia pendidikan. Proses perubahan tingkahlaku dan sikap individual dalam rangka usaha mendewasakan individu melalui pembelajaran juga pelatihan, perbuatan mendidik merupakan serangkaian kegiatan dalam pendidikan (Salsabila et al., 2021). Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dalam ilmu pendidikan memberi kemudahan akses dunia pendidikan, salah satunya adalah untuk pengembangan dukungan. Oleh karena itu, sudah layak pendidikan itu memanfaatkan teknologi dalam memudahkan proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Tondelur dkk bahwa teknologi digital saat ini mulai dipergunakan di berbagai lembaga pendidikan sebagai sarana proses pembelajaran, baik sebagai alat juga sebagai alat untuk belajar, yaitu sebagai pendukung aktifitas belajar dan pekerjaan rumah (Lestari, 2018).

Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan di Sekolah Dasar (SD) lebih menitikberatkan terhadap pemahaman yang mendasari mengenai keagamaan dan pembentukan karakter. Sejak dini, siswa harus dibentuk dengan pemahaman terhadap agama Islam dan pembiasaan karakter karena kelak hal tersebut akan memberi pengaruh terhadap intelektual dan kepribadiannya. Lebih pentingnya lagi, siswa diajarkan mengenai nilai-nilai keimanan, karena inti pendidikan agama adalah mengajarkan iman (Badrudin, 2014). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nur Ubhiyati (1997), yang menyatakan bahwa Pendidikan Islam merupakan bentuk manifestasi dari cita-cita hidup Islam untuk melestarikan, mengalihkan, menanamkan (internalisasi) dan mentransformasikan nilai-nilai Islam ke pribadi generasi berikutnya, sehingga nilai-nilai kultural religius tetap berfungsi dan berkembang dalam masyarakat dari waktu ke waktu. Pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah bagi peserta didik mengandalkan pendidikan agamanya hanya dari sekolah. Maka perlu diadakan peningkatan kualitas keimanan dan ketakwaan melalui berbagai pendidikan yang diselenggarakan secara rutin dan berorientasi pada ilmu pengetahuan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan bahan ajar memiliki tujuan untuk mencapai proses pembelajaran lebih efektif, juga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran lebih menarik perhatian dan fokus siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran multimedia adalah suatu media yang secara di dalamnya tersaji teks, animasi, gambar, suara dan video, mengikut sertakan penggunaannya berinteraksi dan memanfaatkan media tersebut. Berdasarkan 4 jenis media pembelajaran, multimedia menjadi media pembelajaran yang paling efektif dan inovatif, sehingga penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Masykhur & Risnani, 2020).

Dalam berbagai jenjang pendidikan, guru dituntut harus lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode serta media pembelajaran yang penuh kreasi dan inovasi agar siswa dapat lebih mudah menangkap pembelajaran terutama di SD karena pada umumnya siswa akan lebih mudah jenuh dengan sistem pembelajaran yang monoton. Dilihat di lapangan, rata-rata guru khususnya guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD masih stagnan menggunakan metode konvensional dengan pemberian ceramah dan tugas secara terus menerus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berkembangnya teknologi mendorong perubahan bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan informasi yang valid dan fleksibel dengan berbagai perangkat teknologi seperti pada aplikasi Telegram yang di dalamnya terdapat Bot yang dapat didesain sesuai dengan kebutuhan pengguna, salah satunya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif.

Dalam penelitian ini dirancang sebuah produk media pembelajaran interaktif yang diberi nama *My Islamic Bot Interactive (MIBOTER)* yang dapat di dalamnya terdapat materi Rukun Iman, Rukun Islam dan Tata Cara Wudhu yang dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan *smartphone* dan jaringan internet sebagai jawaban atas

permasalahan yang dialami oleh guru di SDN Sukamaju ketika akan menampilkan media pembelajaran baik *PowerPoint* maupun video pembelajaran melalui proyektor. Kendala yang dialami berupa minimnya fasilitas proyektor yang dimiliki sehingga dalam penggunaannya harus bergantian dengan kelas lain, serta guru terkadang merasa kesulitan dalam mengoperasikan proyektor. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain dan penggunaan media pembelajaran *MIBOTER* dalam meningkatkan pengetahuan dasar Islam pada siswa kelas 2 SDN Sukamaju Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Melalui *software* materi pembelajaran yang dikembangkan dengan *BotAPI* aplikasi Telegram bernama *MIBOTER* ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan semangat siswa dalam proses belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

METODE

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2018:15), metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang biasa digunakan untuk mengkaji keadaan objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai alat utama dan menggambarkan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta-fakta yang terlihat (Zerlina, 2021). Dalam melakukan penelitian kualitatif memerlukan wawancara mendalam

Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber informasi pada penelitian yang diperlukan untuk pengumpulan data (Sari et al., 2021). Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa kelas 2SD Negeri Sukamaju yang berlokasi di Jl. Dano No.02, Kotakaler Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2021/2022. Sumber data selanjutnya berasal dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SDN Sukamaju yang merupakan narasumber untuk menilai produk yang peneliti tawarkan untuk pengembangan media pembelajaran.

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian yang peneliti lakukan menggunakan prosedur penelitian dengan model D&D (*Design and Development*) dan menggunakan prosedur penelitian ADDIE Tegeh dan Jampel (2017:79). Terdapat lima tahapan dalam prosedur penelitian model ADDIE, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) merancang (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Wulandari et al., 2020). Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 2SD Negeri Sukamaju Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.

Instrumen Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Artinya, bentuk data yang tersaji bukan berupa angka-angka, melainkan berupa deskripsi dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Tujuan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif adalah supaya peneliti dapat menggambarkan fakta-fakta yang ada di lapangan. Penelitian ini menggunakan model desain dan pengembangan (*Design and Development / D&D*). *Design and Development* (D&D) merupakan model desain pembelajaran bukan sekedar mengembangkan sebuah alat/aplikasi untuk pembelajaran semata namun juga untuk menyelesaikan permasalahan dalam bidang pendidikan. Adapun jenis penelitian kualitatif deskriptif disini adalah peneliti mencari fakta tentang kebermanfaatan produk *MIBOTER* yang dirancang oleh peneliti kepada siswa kelas 2 SD Negeri Sukamaju.

Tabel 1. Instrumen Wawancara Penelitian MIBOTER pada Guru Pendidikan Agama Islam SDN Sukamaju 2021/2022

Aspek	Indikator	No Pertanyaan
Kualitas media	a. Keberfungsian produk	1,2,3
	b. Kemudahan akses produk	
	c. Keseimbangan elemen produk	
	d. Kemenarikan produk	
Bahasa	a. Kesesuaian bahasa	4
	b. Keefektifan bahasa	
Konten	a. Kesesuaian materi dengan kurikulum	5,6,7
	b. Keefektifan sistematika penyajian materi	
	c. Kesesuaian kuis	
	d. Kesesuaian ilustrasi dengan materi	
Penyampaian materi	a. Pengalaman guru menyajikan media pada proses pembelajaran	8,9,10
	b. Pengalaman guru menyajikan media pembelajaran berbasis Telegram Bot	

Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data bersifat kualitatif deskriptif. Menurut Agung (2017:118) metode analisis deskriptif kualitatif merupakan cara mengolah data secara sistematis dalam bentuk kalimat atau kata-kata, sehingga memperoleh kesimpulan yang universal. Data-data yang dihasilkan bukan berupa angka-angka, melainkan berupa kata-kata yang tertulis yang dapat mendeskripsikan secara terperinci dari hasil wawancara.

HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti akan membahas tentang proses perancangan produk *MIBOTER*. Perancangan produk *MIBOTER* ini menggunakan model prosedur *ADDIE*. Pengembangan produk *MIBOTER* dimulai pada tahap analisis. Kegiatan – kegiatan analisis yang dilakukan adalah analisis permasalahan tentang media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang cenderung monoton dan menganalisis bagaimana gaya belajar siswa kelas 2 SD yang cenderung lebih mudah menyerap pembelajaran dengan animasi-animasi dan video. Tahap yang kedua adalah desain. Dalam tahap desain ini dilakukan dengan mengakses aplikasi Telegram dan mengakses Bot di dalamnya yaitu *Many_bot* untuk membuat Bot baru, yaitu *MIBOTER*. Adapun dalam *MIBOTER* ini dibuat menu-menu yang nantinya dapat diakses dengan mudah oleh pengguna. Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan. Pada tahap ini pengembangan yang dilakukan adalah (1) Pembuatan menu panduan pengguna, (2) Pembuatan menu KD & Tujuan Pembelajaran, (3) Menu materi, (4) Menu latihan soal, (5) menu ulasan, dan (6) Menu profil pengembang. Tahap keempat adalah tahap implementasi. Dalam tahap implementasi ini peneliti melakukan uji produk kepada siswa kelas 2 SD Negeri Sukamaju. Tahap ini dilakukan dengan tujuan apakah produk *MIBOTER* ini dapat diakses dan diterima dengan mudah oleh guru dan siswa. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini merupakan tahap melakukan kegiatan evaluasi yaitu dengan mewawancarai narasumber yaitu guru PAI kelas 2SD Negeri Sukamaju tentang bagaimana kinerja produk *MIBOTER*. Hal ini penting untuk dilakukan karena ini dapat menjadi bahan untuk meningkatkan dan mengembangkan kinerja dari produk *MIBOTER*.

Hasil Wawancara dengan salah satu guru PAI kelas 2SD Negeri Sukamaju, sebagai berikut:

1. Apakah *MIBOTER* ini mudah untuk diakses ?
Jawab : Ya. Mudah untuk diakses
2. Apakah *MIBOTER* dapat berfungsi dengan baik ?

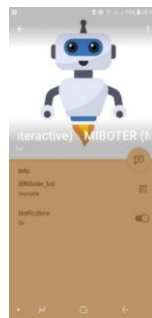
- Jawab : Sangat berfungsi dengan baik
3. Apakah desain visual dan materi yang tersaji dalam *MIBOTER* ini menarik untuk anak kelas 2 SD ?
Jawab : Menarik, karena berbentuk kartun dan video – video yang menarik untuk anak kelas 2 SD
 4. Apakah materi yang tersaji dalam *MIBOTER* ini sudah relevan dengan KD kurikulum PAI di kelas 2 SD ?
Jawab : Ya. Sudah relevan
 5. Apakah cara penyajian materi tentang pengetahuan dasar islam dalam *MIBOTER* ini memudahkan siswa untuk memahami materi yang tersaji?
Jawab : *Insha Allah*, kalau misalkan materinya bagus siswa dapat memahami materinya dengan baik
 6. Apakah sumber belajar pada *MIBOTER* sudah relevan dengan materi yang disajikan ?
Jawab : Ya, Karena pembelajaran tidak harus selalu dengan menerangkan, dan anak juga bisa menonton video pembelajaran agar kegiatan pembelajarannya lebih mudah dimengerti oleh anak
 7. Apakah tingkat kesulitan dari tes yang disajikan sesuai dengan tahap perkembangan anak SD, khususnya SD kelas 2 ?
Jawab : Ya. Sudah relevan
 8. Apakah Ibu pernah menggunakan *MIBOTER* ini dalam mengajar sebelumnya ?
Jawab : Belum pernah
 9. Apakah manfaat yang dirasakan oleh Ibu setelah menggunakan media pembelajaran *MIBOTER* ini ?
Jawab : Lebih merasa terbantu dengan adanya *MIBOTER* ini dan memudahkan anak untuk lebih mudah mengerti materi dengan penyajian materi yang menarik
 10. Apakah kendala yang Bapak/Ibu temukan selama menggunakan *MIBOTER* ini ?
Jawab : Tidak, itu sangat mudah sekali karena tinggal klik-klik saja.

PEMBAHASAN

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan IPTEK berpengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya untuk membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif. Guru dituntut untuk memaksimalkan segala fasilitas teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang sesuai menjadikan pembelajaran di kelas tidak lagi didominasi oleh ceramah guru, melainkan siswa didorong untuk dapat lebih aktif dan kreatif, pembelajaran pun terasa fleksibel karena tidak terbatas ruang dan waktu. Edgar Dale dalam kerucut pengalaman menyatakan bahwa semakin ke atas kerucut, maka akan semakin abstrak pula media penyampaian pesannya, sebaliknya semakin ke bawah kerucut maka akan semakin konkret media penyampaian pesannya. Semakin konkret media yang digunakan, maka akan semakin mudah pula siswa untuk menguasai materi pembelajaran yang disampaikan. (Yamin, 2020). Media pembelajaran menjadi komponen penting karena dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman yang konkret sehingga pembelajaran dapat terlaksana lebih efektif. Media pembelajaran berbasis teknologi harus direncanakan, dipilih, dan ditentukan dengan cermat dan didesain khusus untuk memecahkan masalah pembelajaran agar nantinya media pembelajaran sesuai dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi dan dapat dioptimalkan pemanfaatannya. (Abidin, 2016). Penting untuk guru memahami kurikulum serta karakteristik siswa di setiap kelasnya untuk dapat menentukan media yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pemanfaatan media pembelajaran *M-Learning* dibutuhkan alat atau perangkat yang akan mentransfer data-data. Perangkat yang digunakan haruslah bersifat

mobility(bergerak), serta dapat digunakan di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. (Siregar & Manurung, 2021).

Kerucut Pengalaman Dale menjadi landasan dalam pengembangan media, yaitu terdapat: (1) simbol kata; (2) simbol visual; (3) gambar diam dan suara; (4) gambar bergerak dan (5) pengalaman langsung (Subiyantoro, 2020). Berikut merupakan hasil dari media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan Kerucut Pengalaman Dale, pertama yaitu terdapat lambang kata yang tentunya menjadi komponen penting dalam media pembelajaran. Lambang kata yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik anak usia SD, di mana tulisan disajikan dengan *font* yang cukup besar dan berwarna, selain itu media tidak terlalu banyak menggunakan tulisan, melainkan hanya poin-poin penting saja. Penggunaan tulisan pada media terbagi ke dalam dua jenis, yaitu tulisan yang terdapat dalam sistem seperti pada kotak *chat* serta navigasi, dan yang terdapat pada gambar, file, serta animasi. Kedua, media disajikan dengan lambang visual seperti lambang buku untuk sub menu materi, lambang pensil dan kertas untuk sub menu latihan soal, hal ini untuk mempermudah siswa dalam mengakses serta memahami media maupun materi. Lambang visual terdapat pada kotak *chat*, navigasi, gambar, video, serta animasi. Ketiga yaitu gambar diam dan suara atau audio, gambar diam dan suara disajikan untuk menjaga fokus dan memperjelas tentang materi, melatih daya pikir analisis serta sebagai hiburan agar siswa tidak cepat jenuh. Keempat yaitu gambar hidup yang disajikan melalui video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube*, video pembelajaran yang dipilih memiliki karakteristik ceria karena disertai dengan lagu dan tema yang menarik dan tentunya sesuai dengan kurikulum. Lalu, gambar hidup juga terdapat pada *opening* pada setiap sub tema yang disajikan melalui GIF dengan tema menarik disertai dengan efek audio, agar siswa merasa antusias dan bersemangat ketika membuka tiap sub menunya. Kelima pengalaman belajar melalui kegiatan langsung. Pengalaman ini direalisasikan pada menu latihan soal menggunakan *website Quizziz*. Latihan soal dengan sistem penilaian secara real time ini akan memacu siswa untuk mendapatkan hasil terbaiknya, untuk itu siswa dapat mempelajari materi pembelajaran pada sub menu materi dengan sungguh-sungguh. Media pembelajaran *m-learning* yang dirancang ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Telegram merupakan salah satu aplikasi pesan instan berbasis *cloud based* dan telah terenkripsi. Selain itu, Telegram juga diklaim sebagai aplikasi pesan massal tercepat dan teraman yang berada di pasar. (Nufusula & Susanto, 2018). Yang menjadi kelebihan dari Telegram ini selain aplikasinya ringan, yaitu pengguna dapat mengakses Telegram secara gratis pada berbagai perangkat seperti ponsel pintar, laptop, dan komputer (*multiplatform*). Di dalamnya, Telegram menyediakan fitur Bot yang cukup lengkap dan dapat digunakan bahkan dikembangkan oleh pengguna. Bot merupakan agen *chat* interaktif yang dapat terhubung dengan otomatis apabila pengguna mengakses sebuah Bot Channel. Dalam pemanfaatannya, Telegram Bot dapat digunakan sebagai media untuk penyebaran informasi, bermain, bahkan mengobrol dengan pengguna lain secara *random*. Dalam bidang pendidikan, Telegram Bot dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengakses materi pembelajaran yang dikemas secara inovatif mungkin. *@Miboter_bot* menjadi salah satu produk implementasi dari penggunaan Bot pendidikan. Di dalamnya terdapat enam menu yang dirancang melalui tombol *command*.

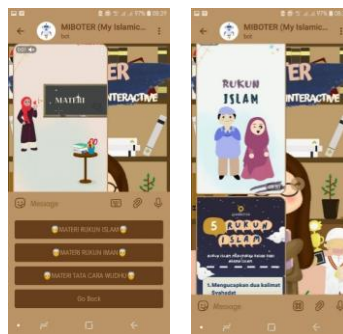


Gambar 1. Tampilan Profil Media Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan Awal Media Pembelajaran

Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengakses MIBOTER Bot yaitu dengan mengetikkan username @Miboter_bot pada kolom pencarian akun di aplikasi Telegram. Setelah menemukan *channel* yang dimaksud dan meng-kliknya, langkah selanjutnya adalah dengan meng-klik tombol *start* yang terdapat pada bagian bawah media. Beberapa menu akan muncul sebagai hasil dari *command start* yang telah di-klik. Pada bagian menu, pengguna dapat dengan bebas memilih menu apa saja yang akan diakses. Sebelum menggunakan media pembelajaran MIBOTER, pengguna juga dapat menerapkan tema khusus yang telah disediakan oleh pengembang pada menu Panduan Pengguna. Hal ini bertujuan untuk memberi kesan *aesthetic* dan agar pengguna dapat merasa lebih antusias untuk lebih lanjut mengakses MIBOTER. Selain itu, pada menu Panduan Pengguna juga tentunya terdapat tata cara menggunakan MIBOTER yang telah dijelaskan dengan runtut. Pada menu kedua terdapat menu KD & Tujuan Pembelajaran yang memuat infografis mengenai Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran dari materi yang disajikan. Pada menu ketiga terdapat intisari dari perancangan media pembelajaran yaitu materi pembelajaran itu sendiri. Pada menu materi, terdapat beberapa sub menu yang akan muncul, di antaranya yaitu Materi Rukun Islam, Materi Rukun Iman, dan Materi Tata Cara Wudhu. Ketiga materi tersebut telah disesuaikan dengan kurikulum Pendidikan Agama dan Budi Pekerti Kelas 2 SD Kurikulum 2013. Materi-materi yang dipilih merupakan pengetahuan dasar islam yang hakikatnya bukan hanya dipelajari oleh siswa kelas 2 SD saja melainkan juga bagi setiap umat muslim. Selain itu, materi disajikan melalui berbagai gambar-gambar menarik yang dirancang melalui *Canva Premium*. Aplikasi Canva Premium digunakan sebagai sarana untuk membuat infografis materi dikarenakan banyaknya fitur yang tersedia seperti pilihan *element*, *font*, warna, serta kebebasan untuk mendesain, sehingga setiap infografis yang dirancang dapat disesuaikan dengan tema media pembelajaran. Pada menu keempat terdapat Latihan Soal yang dapat diakses pengguna melalui *website Quizizy* yang telah disediakan oleh pengembang. Latihan soal ini berfungsi sebagai bahan evaluasi atas materi yang telah dipelajari oleh pengguna pada menu sebelumnya. Pada latihan soal yang dikerjakan, penilaian dilakukan secara real time dan transparan sehingga pengguna dapat mengetahui di soal mana sajakah yang belum tepat pengisiannya, sehingga dengan begitu pengguna dapat mencari tahu kembali materi yang masih belum dipahami melalui menu materi.



Gambar 3. Tampilan Menu Materi

Pada menu kelima terdapat menu ulasan yang dirancang melalui *google form* dan dapat diakses oleh pengguna apabila terdapat kritik maupun saran dalam pengembangan produk. Terakhir, pada menu Profil Pengembang terdapat tampilan video singkat yang terdiri dari identitas pengembang *MIBOTER*.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan berlandaskan pada metode penelitian DnD atau *Design and Development*, untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakannya. Borg & Gall (1983) menjelaskan terkait penelitian pengembangan yakni suatu metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Astuti, 2019). Dalam penelitian ini, metode digunakan untuk menciptakan satu produk inovasi pada bidang pendidikan yang berguna untuk menunjang proses pembelajaran berbasis *m-learning*. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Sukamaju Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang ditemukan bahwa siswa kelas 2 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merasa antusias ketika pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis Telegram Bot. Dari hasil uji coba dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas 2 SDN Sukamaju serta guru mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti didapatkan hasil bahwa *MIBOTER* layak digunakan sebagai media pembelajaran pengetahuan dasar islam ditinjau dari segi materi yang sesuai dengan kurikulum, isi yang relevan dengan karakteristik siswa kelas 2 SD, serta dari kemudahan dalam mengakses media pembelajaran. *My Islamic Bot Interactive (MIBOTER)* berfokus pada materi pendidikan dasar Islam yang meliputi Rukun Islam, Rukun Iman, serta Tata Cara Wudhu. Pengetahuan-pengetahuan dasar yang menjadi landasan fundamental agama ini tentunya harus ditanamkan dengan sebaik mungkin agar selalu melekat dan bahkan menjadi pedoman hidup bagi siswa. Maka dari itu, *MIBOTER* menjadi salah satu wadah edukasi bagi siswa maupun pengguna lainnya untuk memperkuat pengetahuan tersebut. Anak-anak biasanya mendapatkan pembelajaran Rukun Islam, Rukun Iman, serta Tata Cara Wudhu hanya di sekolah maupun di TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) saja (Trenawati et al., 2020), dengan adanya *m-learning*, siswa dapat mempelajarinya meski di rumah sekalipun, tentunya dengan bimbingan dari orang tua.

Produk media pembelajaran *MIBOTER* memiliki kelebihan yaitu: (1) Dapat diakses melalui Telegram secara gratis tanpa memerlukan biaya berlangganan, (2) Dapat diakses melalui berbagai *platform* yang terhubung pada aplikasi Telegram, (3) Menyajikan pembelajaran multimedia, (4) memiliki kecepatan respon dalam hitungan detik, (5) Materi dapat diunduh dan dipelajari berulang kali, (6) Memiliki tampilan yang menarik dan (7) Dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Suatu produk tidak terlepas dari kekurangan, begitu pula dengan *MIBOTER*, berikut merupakan kekurangan dari media pembelajaran *MIBOTER*: (1) Meskipun gratis, tetapi dalam penggunaannya harus terhubung pada jaringan internet, (2) Media tidak menjadi satu-satunya sumber melainkan harus dibarengi dengan sumber belajar lain seperti buku, (3) Dalam penggunaan *gadget*, siswa harus didampingi oleh guru maupun orang tua, (4) Tidak direkomendasikan sebagai alat untuk ujian, (5) Materi yang disajikan terbatas, (6) Latihan soal harus selalu diperbarui, (7) Dalam penggunaannya memerlukan perangkat bagi tiap-tiap siswa, dan (8) Ukuran media pembelajaran sesuai layar *mobile* yang digunakan. Terima kasih peneliti haturkan kepada aplikasi Telegram yang telah menyediakan fitur Bot yang dapat dikembangkan oleh para pengembang khususnya dalam dunia pendidikan dengan harapan media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat meningkatkan capaian pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *My Islamic Bot Interactive (MIBOTER)* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui Bot Telegram dan sesuai dengan Kerucut Pengalaman Dale. Sesuai dengan hasil uji coba dan wawancara terhadap siswa kelas 2 SDN Sukamaju serta guru mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam didapatkan hasil bahwa *MIBOTER* layak digunakan sebagai media pembelajaran pengetahuan dasar islam ditinjau dari segi materi yang sesuai dengan kurikulum, isi yang relevan dengan karakteristik siswa kelas 2 SD, serta dari kemudahan dalam mengakses media pembelajaran. Media berbasis TelegramBot yang diberi nama *MIBOTER* ini mengedepankan prinsip ekonomis serta fleksibel dalam penggunaannya sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar di kelas khususnya dalam materi pembelajaran mengenai Rukun Islam, Rukun Iman, dan Tata Cara Wudhu dan meningkatkan pengetahuan pada siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan Telegram Bot sebagai wadah edukasi lainnya dengan materi yang lebih beragam dan kreatif, (2) Bagi guru, diharapkan untuk tidak menjadikan media pembelajaran berbasis Telegram Bot sebagai satu-satunya media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran *MIBOTER* sebagai alat untuk mengambil nilai ujian, (3) Bagi peserta didik, diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *MIBOTER* umumnya media pembelajaran lainnya dengan sebijak mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9.
2. Astiti, N. Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Tema Sampah Berorientasi Literasi Lingkungan Menggunakan Metode 4S TMD. *Universitas Pendidikan Indonesia I repository.upi.edu I perpustakaan.upi.edu*.
3. Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
4. Masykhur, M. A., & Risnani, L. Y. (2020). Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 11(2), 90. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v11i2.3276>
5. Nufusula, R., & Susanto, A. (2018). Rancang Bangun Chat Bot Pada Server Pulsa Menggunakan Telegram Bot API. *JOINS (Journal of Information System)*, 3(1), 80–88.
6. Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
7. Sari, G. I., Nurtiani, A. T., & Salmina, M. (2021). 3 1,2,3. 2(1).
8. Siregar, A., & Manurung, I. D. (2021). Aplikasi M-Learning Pada Dongle Melalui Nilai-Nilai Islam. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 13(1), 40–53. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v13i1.5722>
9. Subiyantoro, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning dengan BOT API Aplikasi Telegram Pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 12 Jakarta. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 08(3), 15.
10. Tresnawati, D., Septiana, Y., & Khofidin, A. (2020). Aplikasi Edukasi Rukun Islam Untuk Anak dengan Pendekatan Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 166–172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.16-2.166>
11. Wulandari, I. G. A. A. M., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>
12. Yamin, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Materi Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika Bagi Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto Harmanto. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 153–167.

13. Zerlina, G. dan S. O. (2021). *Makna lagu Berserk oleh Mafumafu. Pedalitra I*, 98–103.

PROFIL SINGKAT

Fajar Oktaladi adalah mahasiswa aktif di Universitas Pendidikan Indonesia Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sipa Rosmiati adalah mahasiswa aktif di Universitas Pendidikan Indonesia Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Qonita Nurhamidah Nasution mahasiswa aktif di Universitas Pendidikan Indonesia Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. adalah dosen mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia.