Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan
https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-qalam
P-ISSN: 1907-4174; E-ISSN: 2621-0681
DOI : 10.35931/aq.v16i3.1053

PENGGUNAAN APLIKASI "*LEADER ISLAMI*" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Anisa Nur Janah[*1], Shifa Ainnufus Muslimah[2], Nur'amaliah[3], Ani Nur Aeni[4]
[1234]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Sumedang, Jawa Barat, Indonesia
anisanurjanah@upi.edu, shifaainnufus@upi.edu, nuramaliah10@upi.edu, aninuraeni@upi.edu

Abstrak:

Pemahaman tentang munculnya teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi inovasi serta menjadikan keadaan tidak monoton. Seperti halnya dengan dunia pendidikan yang mempunyai tujuan yaitu memenuhi efektifitas pembelajaran. Penggunaan aplikasi digital pada kegiatan pembelajaran yang interaktif bagi siswa Sekolah Dasar dilakukan dengan tujuan agar merubah kebiasaan siswa dalam penggunaan aplikasi digital lebih kearah positif, penggunaan aplikasi digital juga diharapkan dapat menjadi sarana dalam pembelajaran mengenai pemanfaatan aplikasi digital. proses pembelajaran di kondisi pandemi Covid-19 ini dapat menjadi pembelajaran yang lebih interaktif bagi siswa. Mengingat jika pada kondisi pandemi Covid-19 ini pandangan masyarakat terhadap proses pembelajaran melalui media daring dinilai kurang efektif. Maka dari itu kegiatan penelitian kepada siswa Sekolah Dasar ini memfokuskan pada pengenalan Aplikasi "Leader Islami". Pengenalan aplikasi meliputi pemberian materi "Kepemimpinan dalam Islam" yang terdapat dalam aplikasi, penampilan video yang terdapat dalam aplikasi serta pemberian kuis evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. Hasil dari penelitian melalui penggunaan Aplikasi "Leader Islami" sebagai pembelajaran interaktif bagi siswa Sekolah Dasar dinilai dapat menambah wawasan peserta didik lebih luas lagi serta membuat kegiatan pembelajaran semakin interaktif.
Kata kunci: aplikasi digital, sekolah dasar, pembelajaran interaktif, covid-19

Abstract

An understanding of the emergence of technology in learning activities can be an innovation and make things not monotonous. As with the world of education which has a goal, namely to meet the effectiveness of learning. The use of digital applications in interactive learning activities for elementary school students is carried out to change students' habits in using digital applications more positively, the use of digital applications is also expected to be a means of learning about the use of digital applications. learning process in the conditions of the covid-19 pandemic, it can be more interactive learning for students. Considering that in the condition of the covid-19 pandemic, the public's view of the learning process through online media is considered less effective. Therefore, this research activity for elementary school students focuses on the introduction of the "Islamic Leader" Application. The introduction of the application includes the provision of "Leadership in Islam" material contained in the application, the appearance of the videos contained in the application, and the provision of evaluation quizzes to measure students' abilities. The result of the research through the use of the "Islamic Leader" Application as interactive learning for elementary school students are considered to be able to broaden the knowledge
Keywords: digital applications, elementary school, interactive learning, covid-19

PENDAHULUAN

Menurut Zainuddin, amanah dan tanggung jawab bukan hanya dipertanggungjawabkan oleh anggotanya saja melainkan dipertanggungjawabkan di hadapan Allah SWT disebut dengan kepemimpinan dalam pandangan islam.[1] Dalam menjalani hidupnya, manusia melakukan interaksi satu sama lain dengan lingkungannya. Maka dari itu manusia disebut makhluk sosial yang pada dasarnya tidak dapat hidup sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial hidup berkelompok. Manusia menciptakan dan memelihara suasana kehidupan yang harmonis serta saling menghormati sesama yang lain, hal ini dilakukan demi terjadinya keteraturan hidup yang diimpikan setiap orang.[2]

Salah satu makhluk Allah SWT yang memiliki kedudukan paling tinggi yaitu manusia. Maka dari itu, manusia dianugerahi kemampuan untuk berpikir dan mengkategorikan mana yang baik atau tidak. Dengan dianugerahi pikiran yang cerdas, Allah SWT juga menjadikan manusia untuk memimpin sebagai khalifah. Tugas manusia menjadi khalifah yaitu hanya untuk beribadah kepada-Nya serta menjalankan semua perintah-Nya seperti shalat, puasa, zakat, menjauhi segala larangan-Nya untuk mencegah kerusakan di muka bumi ini.[3]

Untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas maka lingkungan dan kehidupan sosial manusia perlu dikelola dengan baik. Sumber daya yang berkualitas setidaknya harus yang berjiwa pemimpin dan harus bisa memimpin dirinya sendiri. Manusia akan dapat mengelola diri, kelompok serta lingkungan dengan baik jika manusia tersebut memiliki jiwa kepemimpinan. Khususnya dalam penanggulangan masalah yang relative pelik dan sulit. Dari sinilah seorang pemimpin dituntut untuk arif dalam mengambil keputusan agar masalah dapat diselesaikan dengan baik. Namun, di zaman globalisasi yang serba canggih ini semua aktivitas dilakukan secara daring, baik itu bekerja, belajar dan juga kegiatan lainnya. yang menjadi perhatian sekarang ini adalah kegiatan pembelajaran untuk peserta didik, baik jenjang SD, SMP, dan SMA. Dengan keadaan wabah covid-19 seperti ini, mengharuskan seluruh peserta didik belajar di rumah menggunakan media yang sudah disediakan oleh guru. Media aplikasi menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik karena disajikan gambar dan juga suara yang menarik perhatian peserta didik, khususnya peserta didik di jenjang SD.[4]

---

[1] Zainudin, Ely. (2015). Peradaban Islam pada Masa Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Intelegensia*, 3(1), 50- 58.

[2] Amin, M. (2019). Kepemimpinan dalam Islam. Resolusi, 2(2), 121-127.

[3] Labaso, S. (2018). Konsep Dasar Kepemimpinan dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Al Ghazali*, 1(2), 82-102.

[4] Suyanto, Mu'ah, Umar Yeni, Desi Romadhona, Nur Hidayati dan Bayu Malikul Askhar. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal, 1(2), 122-128. STIE KH. Ahmad Dahlan Lamongan

Kepemimpinan yang patut diteladani oleh generasi muda ini merupakan hal yang membuat penyusun tertarik untuk menciptakan produk yang menarik bagi peserta didik khususnya jenjang Sekolah Dasar dalam mempelajari, memahami dan juga meneladani kepemimpinan. Dengan demikian, penyusun menggunakan media Aplikasi yang menarik agar peserta didik bersemangat dalam mempelajari, memahami dan juga meneladani kepemimpinan yang baik dan benar menurut islam. Sehingga aplikasi diberi nama " Leader Islami" pada proyek kali ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan akan berpengaruh terhadap produk atau penelitian yang sedang dikembangkan. Ketepatan dalam memilih metode yang digunakan menjadi salah satu hal penting, maka dari itu kami mengharapkan metode yang dipilih dapat menjadikan penelitian yang dilakukan menjadi lebih efektif serta efisien sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development (D&D). Menurut Rich dan Klein (2009, hlm. 1) penelitian D&D bertujuan menciptakan produk, alat instruksional maupun non- instruksional baik model baru atau menyempurnakan pengembangannya. Terdapat enam prosedur utama dalam metode D&D menurut Peffers (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm 111) yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil uji coba.[5]

Secara umum, permasalahan yang melatarbelakangi penelitian kami ini yakni seiring berkembangnya zaman tidak sedikit siswa yang belum menerapkan sikap kepemimpinan yang baik. Selain itu, masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital, padahal pada era globalisasi saat ini siswa perlu dikenalkan dengan media berbasis digital. Dengan demikian, kami tertarik untuk menciptakan sebuah produk aplikasi berbasis digital yang menarik sebagai media pembelajaran interaktif guna membantu guru dalam menyampaikan materi serta memperkenalkan media digital kepada siswa serta membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari dan menanamkan sikap kepemimpinan yang baik dalam kehidupan sehari-sehari.

Tujuan dari penelitian kami yakni untuk memperkenalkan dan menanamkan sikap kepemimpinan khulafaur rasyidin kepada anak SD. Tujuan lain dari penelitian kami juga untuk mendesain serta mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bisa mengatasi dari permasalahan yang kami angkat. Yang dimana tujuan umum dari penelitian kami ini untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar

[5] Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(3), 33-43.

siswa sebagai media pembelajaran yang interaktif. Kami menggunakan media pembelajaran interaktif mengenai Kepemimpinan Islam dalam bentuk sebuah aplikasi yang memuat materi khulafaur rasyidin, video kisah sahabat Nabi serta terdapat kuis atau evaluasi. Dalam merancang desain produk ini kami menggunakan aplikasi Canva dan Pinterest untuk menunjang pembuatan desain dan gambar pada aplikasi Leader Islami, lalu kami menggunakan website Andromo yang menunjang pembuatan aplikasi Leader Islami.[6]

Sebagai tahapan akhir dari penelitian, maka kami melakukan uji coba produk kepada kelas 6 SD serta guru agama SDN 197 Karang Taruna Karangsari untuk mengetahui kelayakan produk yang telah kami kembangkan. Kemudian, hasil evaluasi data yang telah di uji coba akan dibuatkan kesimpulan mengenai produk, seperti apakah telah sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak, dan apa langkah yang dilakukan untuk menindaklanjuti hasil dari uji coba untuk mengembangkan topic penelitian yang sedang diteliti. Dan terakhir dibuatkan laporan yang dimana laporan tersebut kami harap dapat menjadi acuan untuk penelitian berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mempengaruhi berbagai aspek termasuk pendidikan, di era digital ini banyak pihak sekolah yang mulai mengembangkan teknologi sebagai media penunjang pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dinilai dapat membantu proses belajar mengajar serta dapat memberikan fungsi dalam memperjelas makna atau informasi yang akan disampaikan guru kepada siswa, agar tujuan dalam pembelajaran yang telah direncanakan akan tercapai. Sehingga untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran di era digital ini dibuat inovasi yang menyesuaikan perkembangan zaman yaitu aplikasi "*Leader Islamic*" dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dalam aplikasi ini terdapat berbagai macam fitur yang dapat diakses oleh siswa/i dan guru, baik secara *offline* maupun *online* dengan materi yang sesuai bagi siswa/i kelas 6 sekolah dasar. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membantu guru dalam memberikan pemahanan terkait kepemimpinan dalam islam khususnya dalam materi meneladani sahabat rasul yaitu Abu Bakar Ash Siddiq, Umar Bin Khattab, Ali Bin Abi Tahlib, dan Utsman Bin Affan. yang sifat teladannya dapat di contoh dan diaplikasikan kepada siswa/i di sekolah dasar. Tahapan pada pembuatan aplikasi sebagai media pembelajaran ini disesuaikan dengan tahapan pada model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahap. Namun, dibagi menjadi dua domain yaitu analisis dan perancangan. lima tahap model pengembangan ADDIE :[7]

[6] Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Yuningsih, E., Amelia, C., & Nuraeni, A. (2022). Penyuluhan Meneladani Gaya Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin Bagi Mahasiswa Di Era 4.0. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 110-125.

[7] Ervhy Indra Puspita, Rustini T, & Dewi .A. D (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook

1. Tahap Analisis (*analyze*)

Pada tahap ini merupakan tahapan dalam mengumpulkan data apa yang akan dibutuhkan pada aplikasi, setelah melakukan analisis kebutuhan pada guru dengan menggunakan angket, maka didapatkan permasalahan guru selama mengajar yaitu kurang nya media dalam mengajar sehingga dikembangkan aplikasi "*Leader Islamic*" yang mencakup materi kepemimpinan pada masa Khulafaur Rasyidin yang dapat dijadikan solusi bagi guru dalam memberikan pemahaman terkait materi tersebut yang ditengah pesat kemajuan teknologi dan hambatan pembelajaran jarak jauh dikarenakan adanya *covid*. Lalu, terdapat analisis karakter pengguna. Sasarannya siswa/i kelas 6 dan guru PAI di sekolah dasar.

2. Tahap perancangan (*Design*) tahap pada perancangan ini yaitu:
   1) Membuat kerangka karja

      Dalam membuat aplikasi tersebut, banyak hal yang harus disiapkan dalam membuat aplikasi yang mencakup perancangan tim pengembang, menentukan sasaran, pemilihan isi, pemilihan materi, pemilihan warna, animasi dan evaluasi.
   2) Memilih materi.

      Dalam perancangan ini pemilihan materi mengacu terhadap materi dalam Kompetensi Dasar 3 dan Kompetensi Inti 3.13 Memahami Kisah Keteladanan Sahabat-Sahabat Nabi Muhammad SAW pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 6 dan beberapa laman website yang memuat beberapa materi tentang sahabat nabi.
   3) Membuat kebutuhan visual 2D

      Membuat kebutuhan visual 2D ini berupa pembuatan ikon aplikasi, dasbor aplikasi, poster, ikon fitur. Membuatan visual 2D ini dilakukan dengan aplikasi canva.
   4) Mencari kebutuhan video

      Kebutuhan video ini berupa video yang memuat kisah para sahabat nabi yaitu Abu Bakar Ash Siddiq, Umar Bin Khattab, Ali Bin Abi Tahlib, dan Utsman Bin Affan. video ini diunduh dalam laman youtube milik "jejak petunjuk". Video tersebut diunduh untuk menambahkan fitur dan memberikan pengambaran bagi siswa terkait kisah dan sejarah kisah Abu Bakar Ash Siddiq, Umar Bin Khattab, Ali Bin Abi Tahlib, dan Utsman Bin Affan. karena kebanyakan siswa/i sekolah dasar lebih menyukai memperhatikan video dibandingkan penjelasan guru atau membaca teks tanpa gambar.
   5) Membuat evaluasi

      Pembuatan evaluasi ini dibuat menggunakan google form, dengan mencantumkan soal

Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Education Learning and Innovation* , 1 (2). 65-84.

pilihan ganda. Pembuatan soal tersebut disesuaikan dengan materi dalam aplikasi sehingga jika siswa telah membaca dan memahami isi materi, dapat dilakukan menguji pemahaman siswa terkait materi tersebut dengan mengisi kuis.

3. Tahap pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan ini adalah tahap untuk menciptakan produk yang berupa aplikasi yang telah dibuat dengan beberapa fitur berupa video, poster, kuis dan materi yang telah dirancang sebelumnya. Pembuatan aplikasi ini menggunakan website Andromo dan beberapa aplikasi digital lainnya seperti canva, youtube dan google form. Canva sendiri digunakan dalam membuat ikon fitur, poster dan dasbor yang kemudia di desain dengan memberikan warna yang menarik bagi siswa sekolah dasar dan animasi-animasi yang disukai anak, untuk beberapa gambar karakter diambil dari canva dan juga pinterest. Kemudian menambahkan beberapa materi yang ada website internet yang memuat materi terkait kepemimpinan islam. Lalu, menggunggah link video dari youtube "jejak petunjuk" untuk menambah beberapa fitur, kemudian memasukan poster-poster yang telah dibuat dari canva kedalam fitur aplikasi yang menampilkan gambar, memasukan link kuis yang dapat diakses oleh siswa/i serta kuis tersebut dapat di isi secara berulang dan menampilkan score akhir setelah disubmit sehingga ketika siswa belum merasa puas dengan hasil akhir, siswa dapat mengakses aplikasi untuk dibaca ulang kemudian mengisi kuis kembali sehingga merasa nilai sudah cukup, dan terakhir setelah memasukan materi, video, poster dan kuis maka mencoba dilakukan untuk pembangunan aplikasi hal ini berupaya agar file yang telah dimasukan pada template aplikasi dapat dibuat aplikasi dengan formal file apk dengan hasil akhir menjadi aplikasi *Leader Islamic.apk*. Namun, produk aplikasi ini baru bisa diakses di android pengaksesan lewat laptop atau komputer harus menggunakan media tambahan lain yang dapat memuat berjalannya aplikasi android di laptop. Berikut merupakan beberapa gambar tampilan pada aplikasi Leader Islamic dari tahap pemgembangan produk ini. (lihat lampiran)

Setelah dilakukan tahap pengembangan, kemudian dilakukan tahap validasi produk untuk mengetahui kelayakan dari produk tersebut apakah telah sesuai atau membutuhkan perbaikan sebelum diujicobakan kepada siswa sekolah dasar. Tahap validasi ini dilakukan oleh satu orang dosen dari universitas pendidikan indonesia prodi PGSD dengan mata kuliah seminar pendidikan agama islam, yakni Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. dan salah satu guru PAI di SDN 197 Karang Taruna Sari yakni ibu Imas Karmini, S.Pd. maka didapai hasil penilaian dari para ahli yaitu:

Tabel 1. Hasil validasi dosen

No	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Kesesuaian materi	4	Sangat baik
2	Kualitas tampilan	4	Sangat baik
3	Konten materi secara keseluruhan	4	Sangat baik
4	Kemenarikan	4	Sangat baik
5	Kualitas suara	4	Sangat baik
6	Kemudahan digunakan	4	Sangat baik
Jumlah skor		24	
Rata-rata		4	Sangat baik

Validasi dari dosen ahli media dan materi yang mencakup beberapa aspek yang dilakukan dengan melalui angket dengan skala 4 maka didapatkan hasil nilai rata-rata yaitu 4 dengan kategori sangat baik dan tanpa adanya revisi baik dari segi fitur, media dan materi yang ada pada aplikasi Leader Islami tersebut.

Tabel 2. Hasil validasi guru PAI

No	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Materi dalam aplikasi sesuai dengan pembahasan	4	Sangat baik
2	Materi mudah dipahami	4	Sangat baik
3	Materi dalam aplikasi menggunakan bahasa yang baik	4	Sangat baik
4	Huruf dan tata letak pada aplikasi sudah jelas	4	Sangat baik
5	Penyajian menarik dan mudah dipahami	4	Sangat baik
6	Tampilan warna menarik	3	Baik
Jumlah skor		23	
Rata-rata		3,8	Sangat baik

Kemudian terdapat validasi dari guru PAI yang akan menggunakan aplikasi tersebut untuk menunjang pembelajaran, dengan beberapa aspek yang dinilai melalui angket maka didapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket dari kedua ahli ini maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Leader Islami ini dapat diujicobakan kepada siswa di sekolah dasar pada pembelajaran PAI yang memuat materi meneladani sahabat-sahabat nabi terkait kepemimpinan pada masa khulafaur rasyidin.

4. Tahapan Impelemtasi (*Implementation*)

Setelah melakukan validasi dari para ahli kemudian aplikasi Leader Islami ini di implementasi dengan diujicobakan kepada siswa kelas 6 secara langsung di SDN 197 Karang taruna karang sari untuk mengetahui respon dari pengguna yang akan menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran. Penilaian ini dilakukan dengan pengisian angket yang diberikan kepada 16 siswa di SDN 197 Karang taruna karang sari yang memuat 6 aspek penilaian, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil ujicoba kepada siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-rata	Kategori
1	Materi yang sesuai dengan pembahasan	75	4,68	Sangat baik
2	Materi mudah dipahami	75	4,68	Sangat baik
3	Materi pada aplikasi menggunakan bahasa yang baik	75	4,68	Baik
4	Penggunaan huruf yang jelas	70	4,93	Sangat baik
5	Menarik dan mudah dipahami	80	5	Baik
6	Memiliki tampilan warna yang menarik	75	4,68	Sangat baik
Jumlah		415	25,5	
Rata-rata			4,7	Sangat baik

Dari hasil ujicoba tersebut yang melibatkan 16 siswa kelas 6 di SDN 197 Karang taruna karang sari maka didapatkan skor 415 dan rata rata 4,7 dengan kategori sangat baik dengan hasil ini dapat menjadi masukan bagi tim pembuat aplikasi untuk memperbaiki hal yang masih kurang dari aplikasi tersebut. Namun, dari hasil tersebut dapat dinilai bahwa aplikasi *Leader Islami* dapat membantu siswa dalam memberikan pemahaman dalam pembelajaran dan menjadikannya inovasi pembelajaran bagi guru agar menghadirkan pembelajaran baru yang terkesan tidak monoton.

5. Tahapan evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari rangkaian tahap awal yaitu analisis hingga impelementasi, dalam tahap ini untuk dinilai apakah aplikasi yang telah dirancangan dapat berguna dan sesuai dengan harapan penggunan. Lalu, berdasarkan hasil yang telah didapatkan aplikasi Leader Islami ini mendapatkan respon yang positif bagi siswa, siswa secara aktif ikut serta saat mendemonstrasikan aplikasi tersebut. Selain itu dari segi materi, penggunaannya yang mudah, warna yang marik dan unik ini membuat siswa tertarik pada pembelajaran terkait khulafaur rasyidin tersebut.

Gambar 4. *Ujicoba produk*

Sehingga dapat disebutkan jika aplikasi ini layak untuk digunakan selama pembelajaran berlangsung karena memiliki kelebihan yang dapat membantu siswa untuk belajar, akses aplikasi untuk beberapa fitur dapat digunakan secara offline hal ini menjadi nilai plus baik bagi guru atau siswa karena saat melakukan pembelajaran sekalipun sinyal atau kuota nya tidak memadai maka kemungkinan aplikasi tersebut masih dapat diakses dengan mudah. Namun, seperti penjelasan sebelumnya yaitu beberapa fitur dapat diakses secara offline, dan terdapat kekurangan yang ada pada aplikasi tersebut yaitu dua fitur tidak dapat digunakan secara offline hal ini dikarena akan tersambung ke laman lain yaitu laman youtube dan google, dua laman ini membutuhkan kuota yang memadai jika akan mengakses fitur kuis dan video. serta penggunaannya hanya dapat digunakan di android hal ini dikarenakan pembuatannya yang dikhususkan di laman website khusus android. Dibalik itu semua diharapkan aplikasi ini dapat menjadi inovasi baru di dunia pendidikan yang sudah terpengaruhi kemajuan teknologi digital dan memberikan warna baru sebagai penunjang pembelajaran siswa.

KESIMPULAN

kegiatan penelitian penggunaan aplikasi "Leader Islami" di SDN 197 Karang Taruna Karangsari bertujuan untuk uji coba produk dan menambah pengetahuan mengenai kepemimpinan dalam islam melalui pemanfaatan aplikasi berbasis digital sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar. Dengan alat bantu berupa gadget, laptop, proyektor dan aplikasi digital sebagai peralatan pendukung, penelitian dinilai dapat berjalan dengan lancar, siswa dan guru sebagai sasaran utama mampu memahami informasi yang disampaikan dan menggunakan aplikasi Leader Islami dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, M. (2019). Kepemimpinan dalam Islam. Resolusi, 2(2), 121-127.

Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model

Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan,* 10(1), 59-64.

Labaso, S. (2018). Konsep Dasar Kepemimpinan dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Al Ghazali*, 1(2), 82- 102.

Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(3), 33-43.

Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (sd) pada guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186-191.

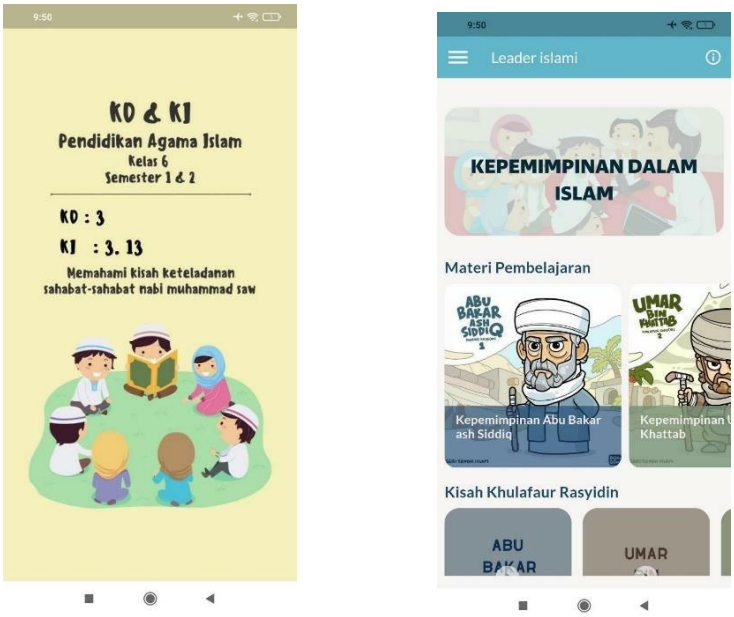
Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Yuningsih, E., Amelia, C., & Nuraeni, A. (2022). Penyuluhan Meneladani Gaya Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin Bagi Mahasiswa Di Era 4.0. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,* 2(2), 110-125.]

Sofiyana, M. S., Yuristiana, F., Afifah, E. N., Aini, F. N., Rahmayanti, N., & Ekawati, Y. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sutojayan. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat,* 2(2), 79-83.

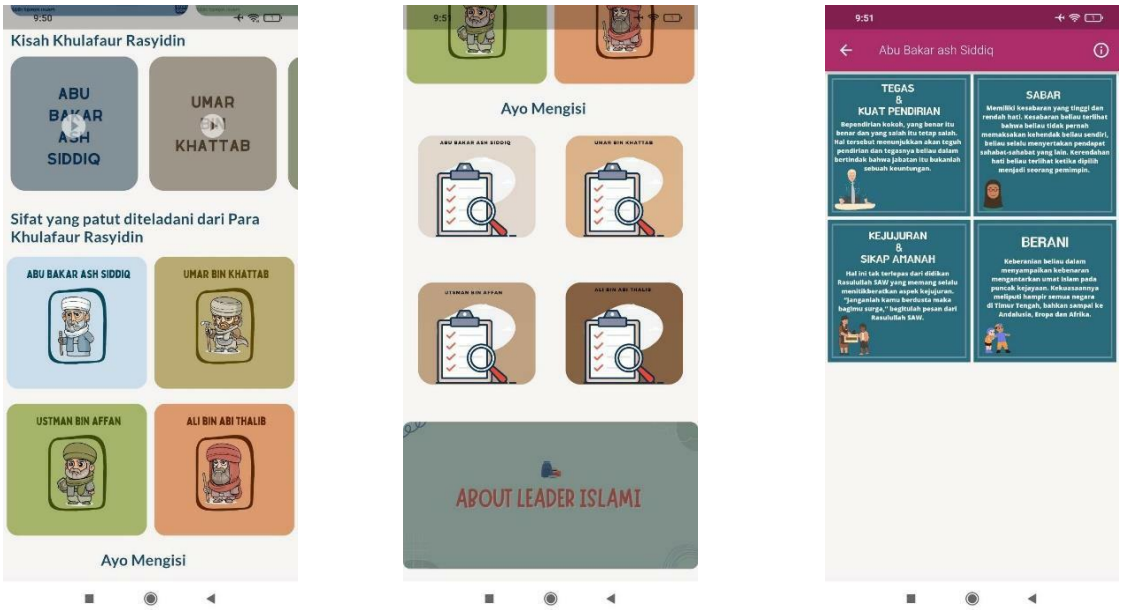
Suyanto, Mu'ah, Umar Yeni, Desi Romadhona, Nur Hidayati dan Bayu Malikul Askhar. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal, 1(2), 122-128. STIE KH. Ahmad Dahlan Lamongan

Zainudin, Ely. (2015). Peradaban Islam pada Masa Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Intelegensia*, 3(1), 50- 58.

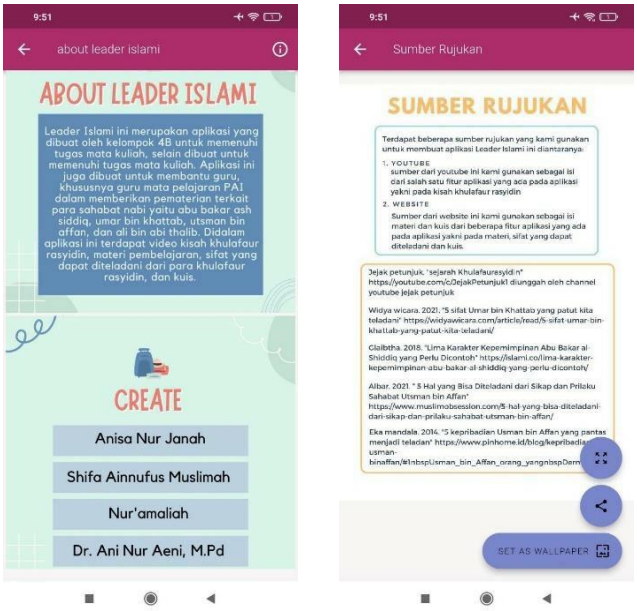
Lampiran



Gambar 1. *Tampilan cover dan tampilan awal aplikasi*



Gambar 2. *Tampilan fitur-fitur dan poster pada aplikasi*



Gambar 3. *Tampilan fitur about Leader Islami*