

## **Pemanfaatan Aplikasi Panutanku (Panduan Tuntunan dalam Kehidupanku) sebagai Media Bantu Edukasi Agama Islam Agar Terhindar dari Budaya Hedonisme pada Remaja**

**Siti Sarah<sup>1✉</sup> Tresna Nurdiani Agustin<sup>2✉</sup> Siti Laela<sup>3✉</sup>  
Ani Nur Aeni<sup>4✉</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang<sup>1234</sup>

Email : [sarah.sarah@upi.edu](mailto:sarah.sarah@upi.edu)<sup>1</sup> [tresnanurdiani78@upi.edu](mailto:tresnanurdiani78@upi.edu)<sup>2</sup>  
[sitilaela0207@upi.edu](mailto:sitilaela0207@upi.edu)<sup>3</sup> [Aninuraeni@upi.edu](mailto:Aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

---

Received: 2022- 08 - 11; Accepted: 2022- 09 - 26; Published: 2022- 09 - 28

---

### **ABSTRACT**

*One of the influences of the times is the hedonistic lifestyle among teenagers, which is increasingly rampant. Considering that the era of globalization is increasingly facilitating this trend, the hedonistic lifestyle is increasingly widespread. This study aims to provide literacy about behaviors that are not liked by Allah Swt, namely hedonism, through the use of the PANUTANKU application (Guidelines for My Life) among students, especially students of the Elementary School Teacher Education Study Program, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang Campus.*

*The issues that will be revealed in this research are related to the design, planning, development of media for Islamic religious education in the PANUTANKU application, as well as the perception of Elementary School Teacher Education students on the hedonistic lifestyle by utilizing the PANUTANKU application. This research uses the D&D research method which is often referred to as design and development. Data collection methods include literature study and questionnaires. The results of this study indicate that developing an application called PANUTANKU can help women understand and embrace the hedonistic lifestyle that is increasingly prevalent in today's world. Even making this application got a very good response from teenagers, especially active students of Elementary School Teacher Education, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang Campus.*

*Keywords: Hedonism, Youth, Islam*

---

### ABSTRAK

Salah satu pengaruh perkembangan zaman adalah gaya hidup hedonisme di kalangan remaja, yang semakin maraknya. Mengingat era globalisasi semakin memfasilitasi secara sarana pada kecenderungan tersebut, gaya hidup hedonisme semakin berkembang luas. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan literasi mengenai perilaku-perilaku yang tidak disukai Allah Swt, yaitu hedonisme, melalui pemanfaatan aplikasi PANUTANKU (Panduan Tuntunan dalam Kehidupanku) pada kalangan mahasiswa, khususnya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

Adapun perihal yang akan diungkap pada penelitian ini terkait desain, perencanaan, pengembangan media bantu edukasi agama Islam pada aplikasi PANUTANKU, serta persepsi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar terhadap gaya hidup hedonisme dengan memanfaatkan aplikasi PANUTANKU. Penelitian ini menggunakan metode penelitian D&D yang sering disebut dengan *design and development*. Metode pengumpulan data meliputi studi pustaka dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mengembangkan aplikasi bernama PANUTANKU dapat membantu perempuan memahami dan merangkul gaya hidup hedonistik yang semakin marak di dunia saat ini. Bahkan pembuatan aplikasi ini mendapatkan respon yang sangat baik dari para remaja, terutama para mahasiswa aktif Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

Kata Kunci: *Hedonisme, Remaja, Islam*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang pesat membawa pengaruh besar dalam perubahan gaya hidup seseorang dalam bidang ilmu dan teknologi. Perubahan gaya hidup ini merupakan suatu hal yang lumrah di kalangan masyarakat. Karena setiap orang memiliki kemampuan untuk meningkatkan kehidupan mereka dan membuatnya lebih menyenangkan. Gaya hidup merupakan suatu hal yang sangat penting bagi sebagian orang, karena dianggap dapat membedakan identitas seseorang. Tidak banyak orang yang mau memberikan yang terbaik dalam menghadapi kesulitan ini. Namun, adanya perkembangan ini akan membuat seseorang ikut terombang-ambing, sehingga malah akan menimbulkan masalah-masalah baru untuk hidupnya hidupnya.

Menurut Assel, gaya hidup merupakan pola sehari-hari individu yang dinyatakan dalam bentuk aktivitas, minat, dan opini.<sup>1</sup> Dalam hal ini, penting untuk diingat bahwa aktivitas yang disorot adalah metode yang digunakan seseorang untuk memanfaatkan waktunya sebaik-baiknya.<sup>2</sup> Minat adalah sebuah lingkungan yang menarik yang dapat membuat seseorang sadar baik secara sadar atau tidak sadar. Serta opini merupakan suatu hal yang diikuti individu dalam mengenai diri dan lingkungannya. Faktanya, dalam gaya hidup, masih banyak orang yang lebih menyukai materi daripada harus mempertimbangkan tanggung jawab atas status yang disandangnya harus mempertimbangkan tanggung jawab atas status yang disandangnya. Mereka harus mencari kesenangan dengan berbagai macam upaya, yang di dalamnya akan menimbulkan permasalahan yang tidak mereka sadari secara langsung. kecenderungan gaya hidup yang bersifat materi dan kesenangan yang dikenal dengan istilah gaya hidup hedonis atau kesenangan yang bersifat indera.

Pada saat ini, gaya hidup hedonisme semakin menyebar pada semua lapisan generasi tanpa pandang bulu terutama pada kalangan remaja. Susianto, menyebutkan pola hidup hedonis antara lain terlalu banyak bermain, senang pada keramaian kota, senang membeli barang-barang mewah yang disukai serta selalu ingin menjadi pusat perhatian.<sup>3</sup> Gaya hidup hedonisme yang terjadi pada remaja

---

<sup>1</sup> Syafaati., Lestari., and Asyanti, 'Dugem: Gaya Hidup Hedonis di Kalangan Anak Muda', *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 10.2 (2008).

<sup>2</sup> Saehu Abas., and Hajjin Mabur., 'Rekonstruksi Epistemologi Pendidikan Agama Islam', *Eduprof: Islamic Education Journal*, 4.1 (2022), 77-99.

<sup>3</sup> Syafaati.

tidak membatasi pemikiran kita pada suatu subjek yang sebenarnya dapat dikatakan berada pada tahapan usia yang cukup matang, yaitu mahasiswa. Usia mahasiswa yang tergolong remaja seringkali membuat mereka tidak sadar ketika gaya hidupnya telah mengarah pada gaya hidup hedonisme. Eksistensi kaum muda hanya dinilai sebatas kepemilikan dan status saja.<sup>4</sup> Kehidupan hedonisme memiliki pegangan yang kuat di masyarakat, khususnya di kalangan mahasiswa. Mahasiswa mewakili generasi penerus bangsa, dan mereka masih mengalami krisis identitas saat mereka mencoba mencari tahu siapa mereka. Mahasiswa dapat mengidentifikasi diri berdasarkan lingkungannya. Gaya hidup hedonistik ini menarik, terutama karena berpengaruh signifikan terhadap kehidupan mahasiswa.

Dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya, hal-hal baru yang dapat mengubah gaya hidup seseorang khususnya di perkotaan lebih cenderung berorientasi pada hal-hal yang bersifat material. Artinya pergeseran orientasi kepentingan dan kegiatan opini ke arah yang lebih mementingkan penampilan fisik, hedonistik, dan glamour dengan harapan akan menimbulkan kesan modern dan bergengsi.<sup>5</sup> Tidak jarang gaya hidup hedonistik ini lebih banyak terjadi di kalangan pelajar, di mana sebagian besar dari mereka memiliki peluang lebih tinggi dalam hal ini dibandingkan tingkat remaja lainnya.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin membangun aplikasi berbasis android yaitu “APLIKASI PANUTANKU (PANDUAN TUNTUNAN DALAM KEHIDUPANKU) BERBASIS ANDROID” sebagai salah satu pilihan media bantu edukasi agama Islam yang mudah digunakan agar para remaja dapat lebih mengenal tentang perilaku-perilaku yang tidak disukai Allah Swt, dan membantu para remaja terhindar dari budaya hedonisme dari luar serta dapat menerapkan sikap-sikap yang sepatutnya agama Islam contohkan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan metode penelitian kepustakaan (*library research*).

---

<sup>4</sup> Nurul Arbaini., and Yonyanis, ‘Gaya Hidup Shopaholic pada Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Riau yang Kecanduan Berbelanja Pakaian)’, *Jom FISIP*, 4.1 (2017), 1-11.

<sup>5</sup> H, Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan* (Yogyakarta: Kanisius, 2022).

<sup>6</sup> V, Lukitasari, *Studi Tentang Gaya Hidup Hedonisme Pada Mahasiswa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Surabaya Angkatan Tahun 2012-2013* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya, 2016).

---

Metode penelitian dalam pembuatan aplikasi PANUTANKU ini berbasis android dan pengumpulannya dilakukan melalui g-form, dengan tahapan:

1. Perencanaan dan Pengumpulan Data

Mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu dengan memastikan perangkat yang akan kita gunakan dapat berjalan dengan baik, contohnya handphone dan laptop yang akan digunakan pada saat pembuatan aplikasi agar tidak terjadi kendala.

2. Analisis Masalah

Penelitian ini dimulai dengan melakukan penelitian terhadap sikap-sikap para remaja pada zaman sekarang yang semakin terpengaruh oleh budaya hedonisme yang semakin menyebar luas.

Kemudian kami mendeskripsikan tujuan dari dilakukannya penelitian tersebut, dan dari permasalahan tersebut telah didapati berbagai jenis gaya dan budaya yang dapat memengaruhi remaja, terutama budaya hedonisme.

3. Perancangan Aplikasi

Untuk mengatasi permasalahan diatas, kami merancang suatu produk aplikasi berbasis android yang memudahkan pengguna dalam memahami semua fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. Dan hal ini ditujukan sebagai tuntunan bagi para remaja, yaitu aplikasi PANUTANKU.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada langkah ini kami melakukan tahapan-tahapan pembuatan aplikasi PANUTANKU ini melalui link Andromo, karena cukup mudah untuk dipahami.

5. Implementasi pada Simulator

Kemudian kami melakukan percobaan/uji coba terhadap produk dan mengevaluasi hasil dari percobaan/uji coba, dan setelah itu kami mengkomunikasikan hasil percobaan/uji coba dan hasil evaluasi pada proses sebelumnya kemudian dibuatkan suatu kesimpulan. Oleh karena itu dalam penelitian ini kami melibatkan anggota kelompok untuk bisa memastikan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat berfungsi dengan baik.

6. Uji Coba Aplikasi pada Perangkat Android

Pada tahapan uji coba ini kami melibatkan para mahasiswa aktif PGSD UPI Kampus Sumedang sebagai sasaran utama dalam pemahaman mengenai isi dari aplikasi yang telah kami rancang dan kami buat untuk bisa membantu menghindari penyebaran budaya hedonisme di kalangan

remaja yang semakin meluas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Desain Media Bantu Edukasi Agama Islam *Panutanku Apps*

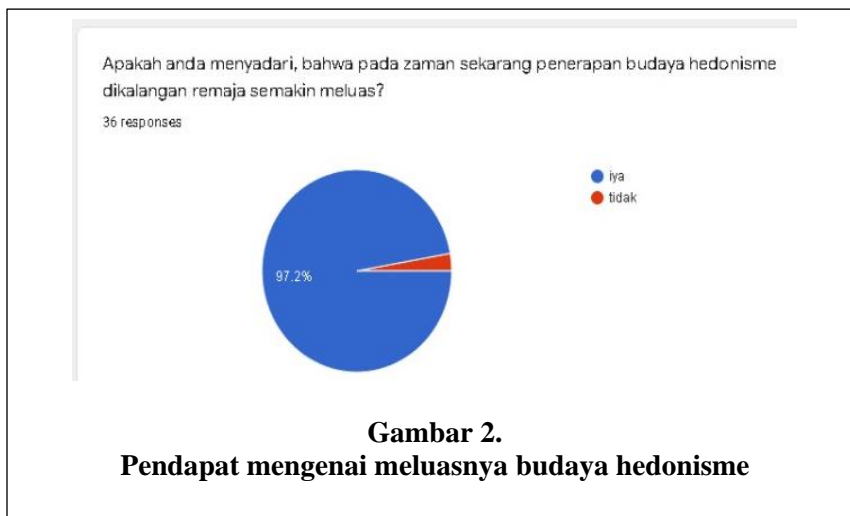
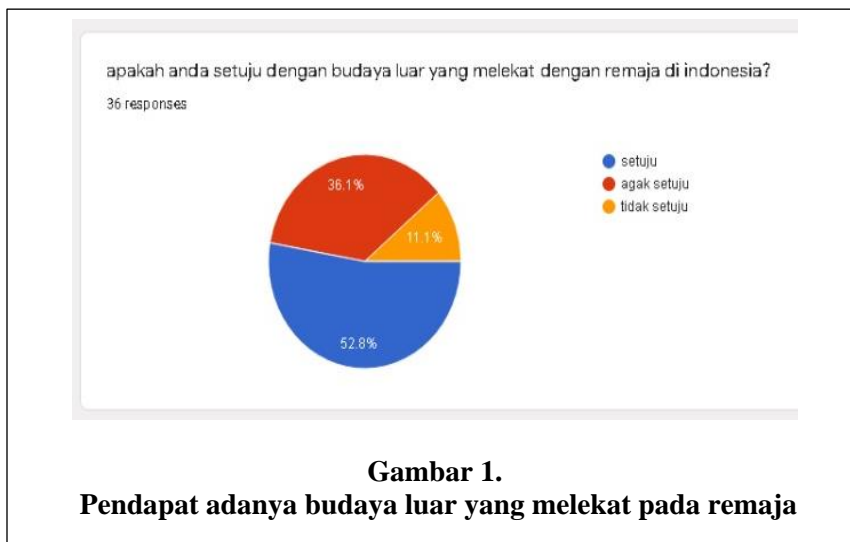
Panutanku Apps untuk remaja khususnya mahasiswa untuk mengetahui tepat desain pada media bantu edukasi agama Islam, yaitu dengan menerapkan langkah-langkah model pengembangan ADDIE, yang dapat dibagi menjadi dua domain diantaranya adalah analisis dan perancangan atau desain.

#### 1. Analisis Cakupan Materi

Pada penerapan cakupan materi ini dilakukan pengamatan dan pengalaman para remaja khususnya mahasiswa S1 PGSD UPI Kampus Sumedang untuk memastikan gejala yang dihadapi dan dirasakan kebanyakan remaja zaman sekarang. Salah satu diantaranya diharapkan media ini dapat menjadi solusi dalam memandu atau membimbing para remaja agar terhindar dari budaya hedonisme.

#### 2. Analisis Karakteristik Pengguna

Sasaran penggunaan media bantu ini adalah mahasiswa S1 PGSD UPI Kampus Sumedang yang merasa pada masa remajalah hedonisme lebih condong karena masa remaja seorang mahasiswa sedang bimbang mencari tahu siapa dia yang sebenarnya dan dengan mudah mampu menjadi masukan yang menarik untuk mahasiswa serta pada zaman sekarang penggunaan media berbasis android lebih membuat tertarik penggunanya, hal ini dibuktikan dari hasil angket yang disebarkan terhadap 36 mahasiswa di Prodi PGSD UPI Kampus Sumedang sebagai berikut:



Berdasarkan hasil data angket tersebut 57,8% menyatakan setuju dengan adanya budaya hedonisme yang melekat pada remaja di Indonesia, sehingga untuk menyiasati hal tersebut sangat dibutuhkan sebuah inovasi media bantu khususnya dari perspektif agama Islam agar terhindar dari budaya hedonisme dari luar. Dalam poin berikutnya, mahasiswa merasa setuju jika pada zaman sekarang ini penerapan budaya hedonisme di

---

kalangan remaja sudah meluas, hal ini dibuktikan sebanyak 97,2% yang menjawab iya setuju.

## **B. Perancangan Media Bantu Edukasi Agama Islam**

Setelah aplikasi dibangun berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan, langkah selanjutnya adalah menjalankan aplikasi. Tujuan implementasi ini adalah untuk memberikan informasi tentang cara kerja sistem Android.

### **1. Pembuatan Tampilan Aplikasi (*layout*)**

Tampilan Panutanku dibuat menggunakan *website Andromo*. Tampilan ini harus digambarkan bahwa aplikasi akan ditampilkan di perangkat Android. Pada tampilan menawarkan gambar dan penjelasan dari teks dan aplikasi navigasi.

### **2. Proses Penginputan Materi**

Pada proses ini dilakukan dengan memindahkan materi yang telah disiapkan dimulai dari profil *creator*, kemudian materi yang berkaitan dengan aplikasi, serta ada juga audio yang melengkapi aplikasi Panutanku.

### **3. Proses Kompilasi Aplikasi (Pengetesan Aplikasi)**

Setelah semua komponen aplikasi selesai, proses kompilasi dimulai. Proses kompilasi ini merupakan proses penyelesaian akhir pembuatan aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat Android. Alhasil, setelah proses kompilasi selesai, aplikasi dapat diinstal dan diuji langsung di perangkat Android.

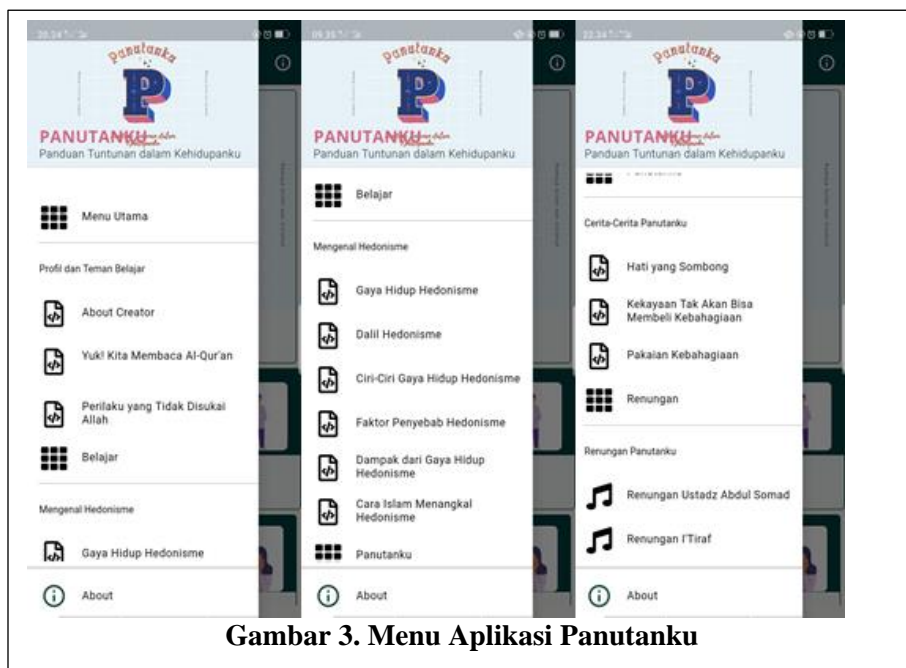
## **C. Pengembangan Media Bantu Edukasi Agama Islam**

Panutanku ini akan mengembangkan media bantu edukasi berbasis pendidikan agama Islam pada rancangan aplikasi ini. Peneliti angkat yang terinspirasi dari pengalaman sebagai remaja yang merasa bahwa budaya hedonisme selalu melekat pada kehidupan remaja khususnya mahasiswa. Aplikasi ini merupakan solusi atau panduan yang kami berikan untuk meningkatkan kesadaran para remaja akan nilai-nilai hedonistik yang sudah ada dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai mahasiswa.

Kehadiran aplikasi ini dapat menjadi solusi dalam membantu serta menjadi tuntunan kehidupan remaja khususnya mahasiswa, melalui pemahaman mengenai perbuatan-perbuatan yang tidak seharusnya di tiru dan mana perilaku yang patut ditiru. Sehingga dalam penggunaannya akan dapat meningkatkan



kesadaran terhadap perilaku/perbuatan yang dilakukan pada kehidupan sehari-harinya. Skema aplikasi Panutanku ini memiliki fitur untuk memonitoring perilaku remaja, menu yang terdapat pada aplikasi Panutanku sebagai berikut:



Gambar 3. Menu Aplikasi Panutanku

Keterangan:

1. **Menu Utama**, berisi profil pembangun aplikasi, kemudian ada surah-surah Al-Qur'an yang *relate* dengan materi hedonisme yang bisa dibaca para pengguna, serta ada juga contoh-contoh perilaku hedonisme yang tidak disukai Allah Swt yang bisa dibaca oleh pengguna sebagai tuntunan dalam kehidupan.
  - a. About Creator
  - b. Yuk! Kita Membaca Al-Qur'an
  - c. Perilaku Yang Tidak Disukai Allah
2. **Belajar**, berisi tentang materi dari gaya hidup hedonisme dari mulai pengertian, dalil-dalilnya, ciri-ciri gaya hedonisme, faktor, dampak, serta ada juga cara Islam.
  - a. Gaya Hidup Hedonisme
  - b. Dalil Hedonisme

- 
- c. Ciri-Ciri Gaya Hidup Hedonisme
  - d. Faktor Penyebab Hedonisme
  - e. Dampak dari Gaya Hedonisme
  - f. Cara Islam Menangkal Hedonisme
3. **Panutanku**, pada menu ini berisi mengenai kisah-kisah panutan para remaja agar bisa mencontoh.
    - a. Hati yang Sombong
    - b. Kekayaan Tak Akan Bisa Membuat Kebahagiaan
    - c. Pakaian Kebahagiaan
  4. **Renunganku**, berisi tentang renungan untuk remaja agar hati lebih tenang dan bisa memberi pencerahan bagi para pengguna.

Penelitian yang kami tujukan melalui Panutanku Apps ditujukan pada remaja khususnya mahasiswa PGSD UPI Kampus Sumedang sebagai media bantu edukasi. boros, ketamakan, kemalasan anak muda, ujub ahli zuhud, riya, dan lain-lain dari pendidikan karakter agama Islam yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari dengan memasukkan berbagai nilai pendidikan karakter agama Islam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Panutanku dapat membantu remaja terhindar dari gaya hidup hedonistik di luar, serta menerapkan sikap-sikap yang sesuai dengan ajaran Islam.

## KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan, pembuatann, dan pengimplementasian dari pengembangan aplikasi PANUTANKU ini dapat disimpulkan bahwa dengan pembuatan aplikasi ini dapat membantu para remaja untuk bisa menyadari dan menjauhi budaya hedonisme yang semakin melekat pada diri para remaja zaman sekarang ini. Bahkan pembuatan aplikasi ini mendapatkan respon yang sangat baik dari para remaja, terutama para mahasiswa aktif PGSD UPI Kampus Sumedang. Dari pembuatan aplikasi ini didapati berbagai respon dari mahasiswa mengenai penerapan budaya luar yang semakin mempengaruhi kehidupan remaja pada saat ini. Dan 91% dari mahasiswa yang telah mengisi g-form, mereka mengatakan bahwa aplikasi PANUTANKU ini membuat mereka sadar dengan kebudayaan hedonisme yang semakin meluas dan melekat pada remaja. Bukan hanya itu, para mahasiswa juga mengatakan bahwa aplikasi PANUTANKU ini 100% sangat membantu mereka dalam berperilaku menjauhi budaya hedonisme di kalangan remaja.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Abas, Saehu., and Mabur, Hajjin, ‘Rekonstruksi Epistemologi Pendidikan Agama Islam’, *Eduprof: Islamic Education Journal*, 4.1 (2022), 77-99
- Arbaini, Nurul., and Yonyanis, ‘Gaya Hidup Shopaholic pada Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Riau yang Kecanduan Berbelanja Pakaian)’, *Jom FISIP*, 4.1 (2017), 1-11
- Budiman, H, *Lubang Hitam Kebudayaan* (Yogyakarta: Kanisius, 2022)
- Gemilang, R. *Pengembangan Booklet sebagai Media Layanan Informasi untuk Pemahaman Gaya Hidup Hedonisme Siswa Kelas XI di Sman 3 Sidoarjo* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya, 2016)
- Lukitasari, V. *Studi Tentang Gaya Hidup Hedonisme Pada Mahasiswa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Surabaya Angkatan Tahun 2012-2013* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya, 2016)
- Pratiwi, Mega Cahya. *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development)* (Doctoral dissertation, State University Pendidikan Indonesia, 2018)
- Syafaati., Lestari., and Asyanti, ‘Dugem: Gaya Hidup Hedonis di Kalangan Anak Muda’, *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 10.2 (2008)
- Wati, Tuji Rochma., and Sismoro, Heri. ‘Analisis dan Perancangan aplikasi Android Buku Dunia Tumbuhan (Plantae)’. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 15.1 (2014), 61