

Kaïsa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

The article is published with Open Access at: <http://ejournal.kampusmelayu.ac.id/index.php/kaïsa>

Pengembangan Aplikasi "ALBI" (Kenali Kisah Nabi) pada Pembelajaran PAI Kelas II Sekolah Dasar

Ayu Anisa Oktaefi ✉ Universitas Pendidikan Indonesia

Firda Tri Mahbubatul Jannah, Universitas Pendidikan Indonesia

Gistia Erwanti, Universitas Pendidikan Indonesia

Ani Nur Aeni, Universitas Pendidikan Indonesia

✉ oktaefiayu.21@upi.edu

firdatrimahbubatul@upi.edu

gistiaerwanti.11@upi.edu

aninuraeni@upi.edu

Abstract: This research focuses on the development of an application called "ALBI" (Get to Know the Stories of the Prophets) as an innovative and interactive learning medium for the Islamic Religious Education (PAI) subject, targeting second-grade elementary school students. The research method employed is Design and Development (D&D). The application aims to introduce students to the stories of the prophets and the technological advancements during their respective eras. A trial conducted at **SD Negeri Gunungsari** showed an improvement in students' learning interest and comprehension. Data were collected through **observations** and **questionnaires** distributed to both students and subject matter experts. The results indicate that the "ALBI" application received a **positive response** and was considered **effective** in assisting students in understanding the stories of the prophets. The development of this technology-based learning medium is expected to serve as an **innovative solution** to enhance the quality of Islamic Religious Education at the elementary school level.

Keywords: application, elementary school, learning media

Abstrak Penelitian ini merupakan pengembangan aplikasi "ALBI" (Kenali Kisah Nabi) sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas II SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development* (D&D). Aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan kisah nabi dan teknologi di zaman mereka. Uji coba yang dilakukan di SD Negeri Gunungsari menunjukkan peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa. Data dikumpulkan dan diperoleh melalui observasi dan angket yang diberikan kepada siswa dan ahli materi. Hasilnya, aplikasi "ALBI" mendapat respon positif dan dinilai efektif membantu siswa dalam memahami kisah para nabi. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Kata kunci: aplikasi, sekolah dasar, media pembelajaran

Citation: Anisa Oktaefi, Ayu, Firda Tri Mahbubatul Jannah, Gistia Erwanti, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan Aplikasi "ALBI" (Kenali Kisah Nabi) pada Pembelajaran PAI Kelas II Sekolah Dasar." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (Desember 31, 2025): 12-27.



Copyright ©2025 Ayu Anisa Oktaefi, Firda Tri Mahbubatul Jannah, Gistia Erwanti, and Ani Nur Aeni. Published by Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis.

This work is licensed under the [CC BY NC SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat, didorong oleh revolusi industri 4.0 dan sosial 5.0, membawa berbagai inovasi yang memudahkan kehidupan manusia. Inovasi ini bertujuan menciptakan solusi atas permasalahan atau meningkatkan efektivitas, seperti pada produk-produk seperti handphone, televisi, dan kendaraan. Teknologi juga mempengaruhi berbagai sektor, termasuk pendidikan, dengan menciptakan alat pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas hidup dan mempercepat kemajuan di berbagai bidang. Hal ini sesuai dengan tujuan dari Revolusi Sosial 5.0 yaitu agar kehidupan bermasyarakat berpusat pada manusia, dimana kemajuan teknologi selaras dengan penyelesaian berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan sosial. Dengan demikian, masyarakat dapat merasakan kualitas hidup yang lebih aman dan seimbang.¹

Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia di seluruh dunia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan.² Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran menjadi tuntutan yang mendesak dan sangat penting pada era teknologi ini.³ Meskipun pada realitanya implementasi penggunaan teknologi terhadap kualitas moral terutama pada anak usia dini memiliki dampak positif serta negatif. Jika dilihat dari dampak positif implementasi penggunaan teknologi kedalam pembelajaran yaitu akses sumber belajar menjadi lebih luas, pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui berbagai penggunaan media, integrasi teknologi juga membuat peserta didik lebih terlibat.⁴ Selain sisi positif tentunya Implementasi teknologi dalam dunia pendidikan memiliki dampak negatif yang perlu untuk diperhatikan. Penggunaan teknologi dapat berpotensi menyebabkan kesehatan fisik terganggu terutama mata, selain penggunaan teknologi dapat menghambat keterampilan dalam berinteraksi sosial karena lebih fokus menggunakan teknologi secara mandiri.

¹ Muhammad Rizky Ramadhany Budianto, Syaban Farauq Kurnia, and Tresna Ramadhian Setha Wening Galih, "Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi," *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 21, no. 01 (2021): 55–61.

² Ana Maritsa et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100.

³ Risma Rosmayanti et al., "Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi" 12, no. 1 (2025): 329–339.

⁴ Agne Lirfi Nurholipah, Tantri Khoiriyawati, and Ani Nur Aeni, "Android Sac " Kanaya (Kisah Keteladanan Nabi Ya ' Qub)" 13, no. 1 (2024): 139–148.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyajikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah untuk dipahami.⁵ mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh dan fungsi yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi salah satu komponen dalam keberhasilan proses pembelajaran, berhasil atau tidak, efektif atau tidak, interaktif atau tidak, bisa dijawab ketika media pembelajaran digunakan.

Guru menghadapi berbagai tantangan dalam melakukan pengawasan dan pembinaan secara maksimal kepada peserta didik, tentunya hal ini disebabkan oleh keterbatasan interaksi. Di sisi lain, masih adanya perbedaan akses jaringan internet di beberapa wilayah, sehingga tidak semua peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Pembelajaran era pandemi menyisakan berbagai permasalahan seperti konten Guru yang monoton, kurangnya partisipasi peserta didik hingga jaringan internet yang kurang merata.⁶

Teknologi pendidikan bertujuan mempermudah proses belajar melalui perancangan dan pengelolaan sumber daya teknologi secara efektif. Penggunaan teknologi ini mendukung guru di berbagai jenjang dalam penyusunan media pembelajaran pendidikan adalah memudahkan pembelajaran melalui berbagai perancangan, dan pengaturan sumber teknologi secara tepat.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta untuk mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas.⁷ Media pembelajaran dapat berupa digital ataupun konvensional. Namun, dikarenakan zaman sekarang teknologi sudah berkembang dengan pesat, Kemampuan anak-anak dalam mengoperasikan smartphone memungkinkan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.⁸ Sehingga para guru sudah banyak yang menggunakan media pembelajaran digital. Dengan menggunakan media pembelajaran digital, dapat memudahkan para peserta didik untuk mengakses materi dimanapun dan kapanpun tanpa terhalang jarak dan waktu.

Media pembelajaran digital dapat berupa e-book, e-komik, video animasi, pop up book digital, aplikasi dan lain sebagainya. Dalam sebuah penelitian disampaikan bahwa media pembelajaran kimia berbasis Android yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar pada materi reaksi reduksi-oksidasi.⁹ Dari penelitian terdahulu dapat nyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan yang dapat

⁵ Ani Nur Aeni et al., "Aplikasi Beta (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Mengenal Doa-Doa Harian Untuk Siswa Sd Kelas Rendah," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 12, no. 2 (2022): 309.

⁶ Afip Miftahul Basar, "Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 208–218.

⁷ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–140.

⁸ Putri Aulia Azhary et al., "Volume 5, Nomor 2, Desember 2024 Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Ale "Asean Learn " Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Vi" 5 (2024): 301–315.

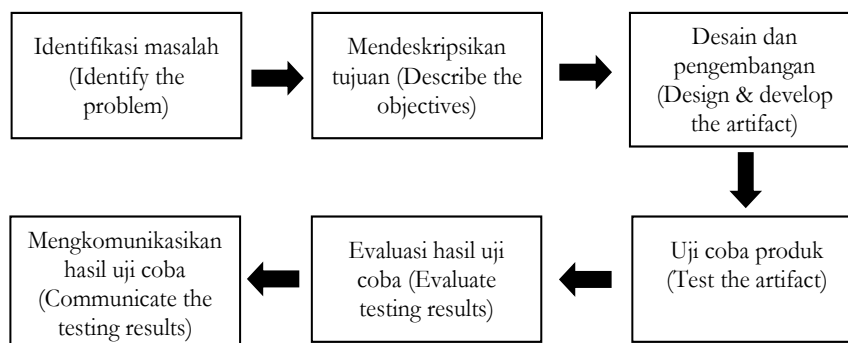
⁹ Isma Ramadhani Lubis and Jaslin Ikhsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 2 (2015): 191.

dikembangkan untuk membantu proses belajar peserta didik supaya lebih interaktif.¹⁰ Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif bernama *SIWABARA*, yang ditujukan bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Tujuan penelitian adalah untuk mengimplementasikan hasil pembelajaran selama perkuliahan melalui pengembangan media edukatif, serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran di tingkat sekolah dasar.

Tujuan akhir penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran mengenal kisah Nabi berbasis android pada mata pelajaran PAI kelas II SD. Media pembelajaran ini dibuat dengan bantuan media Power Point (PPT) kemudian dikonversikan menjadi sebuah aplikasi yang dapat dioperasikan menggunakan smartphone android, laptop, dan juga smartboard. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah. Produk ini dikembangkan sebagai upaya untuk menjawab permasalahan mengenai kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat memenuhi gaya belajar yang berbeda setiap peserta didik dengan harapan aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model penelitian D&D (Design and Development) yang dikembangkan oleh Peffers dkk (dalam J. Ellis dan Levy, 2010). 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.¹¹



Gambar 1. Tahapan D&D

Berdasarkan model D&D yang dikemukakan oleh Peffers dkk (dalam J. Ellis & Levy, 2010), terdapat enam tahapan utama. Berikut enam tahapan D&D:

1. Identifikasi Masalah

¹⁰ Nur Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi Android ' SIWABARA ' (Sifat Wajib Bagi Rasul) Menggunakan Metode D & D Yang Diterapkan Dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Pembelajaran SPAI Kelas 4 SD" 17, no. 1 (2025): 1-10.

¹¹ Fajar Oktaladi et al., "Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic," *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 02 (2022): 216-225.

Pada tahap identifikasi masalah, peneliti terlebih dahulu mengungkap permasalahan yang melatarbelakangi penelitian melalui wawancara dengan salah satu guru kelas II. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi kebutuhan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan.

2. Mendeskripsikan Tujuan

Pada tahap identifikasi masalah dalam proses penelitian, langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan permasalahan utama yang menjadi dasar dilaksanakannya studi ini. Peneliti melakukan identifikasi masalah secara langsung melalui wawancara dengan salah satu guru kelas II sekolah dasar.

3. Desain dan Pengembangan Produk

Pada tahap ini bertujuan merancang alat serta menentukan struktur media pembelajaran interaktif. Peneliti menyusun langkah-langkah desain secara sistematis, mulai dari perancangan hingga hasil akhir yang diharapkan. Dalam proses ini, peneliti memilih sumber bahan dan menggunakan aplikasi Canva serta Smart Apps Creator (SAC) sebagai alat utama pembuatan media. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.¹²

4. Uji Coba Produk

Setelah aplikasi "ALBI" (Kenali Kisah Nabi) selesai dibuat, peneliti melaksanakan uji coba lapangan untuk mengukur efektivitas dan respons peserta didik terhadap produk. Peneliti melakukan observasi langsung untuk mendemonstrasikan penggunaan aplikasi dan mengumpulkan data melalui angket tertulis sebagai bentuk wawancara tidak langsung. Uji coba dan hasil angket menjadi bagian dari evaluasi produk dalam situasi belajar nyata.

5. Evaluasi Hasil Uji Coba

Tahap evaluasi dalam uji coba produk merupakan fase akhir yang merangkum hasil pengujian. Pada tahap ini, skor dari uji coba yang diberikan oleh validator ahli di bidang media dan materi direkap untuk memperoleh hasil akhir. Selain itu, respons dari pengguna dan guru juga dikumpulkan guna mengevaluasi hasil keseluruhan uji coba.

6. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Setelah proses uji coba dan evaluasi produk selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun sebuah laporan yang berisi kesimpulan serta hasil pengembangan di sekolah. Laporan tersebut diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya. Hasil dari uji coba, termasuk analisis data dan kesimpulan, akan dirangkum dan disusun dalam bentuk laporan tertulis sebagai bagian dari proses penyampaian hasil penelitian.

Penelitian ini melibatkan partisipan dari kalangan ahli media, yaitu dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, serta guru dan siswa yang merupakan calon pengguna produk yang dikembangkan. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 2 SD Negeri Gunungsari, yang berlokasi di Jl. Sumedang Utara - Sumedang

¹² Nyoman Sugihartini and Kadek Yudiana, "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277–286.

Selatan, Jatimulya, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, pada tahun ajaran 2025/2026. Data penelitian juga dikumpulkan dari guru SD Negeri Gunungsari yang bertindak sebagai narasumber dalam mengevaluasi produk yang ditawarkan. Uji coba dilaksanakan pada satu kesempatan, yaitu pada hari Kamis, 13 Maret 2025.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, dimulai dari observasi dan wawancara terhadap guru di Sekolah Dasar. Dalam metodologi kualitatif, wawancara dan observasi menjadi teknik utama untuk mengumpulkan data dan memastikan keasliannya. Menurut Mudjia Raharjo (2010), dalam pengumpulan data, dilakukan triangulasi yang melibatkan penggunaan beberapa metode sesuai dengan temuan nyata dari sudut pandang yang berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa metode, seperti angket dan judgment expert. Angket merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh data, sedangkan judgment expert melibatkan pendapat dan penilaian dari para ahli yang memiliki pengalaman relevan di bidangnya.

Pengembangan aplikasi "ALBI" dalam penelitian ini juga mengadopsi pendekatan kualitatif dalam proses pengolahan datanya. Data yang diperoleh dari angket, penilaian para ahli, serta kajian literatur sebelumnya akan dianalisis secara mendalam dan disajikan secara deskriptif agar memberikan pemahaman yang lebih jelas. Untuk menilai kualitas produk atau hasil evaluasi dari penelitian ini, angka yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik dihitung dengan rumus: $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$ untuk mendapatkan persentase. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif berdasarkan kategori kelayakan, mengacu pada kriteria interpretasi kelayakan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Masalah

Tahapan pertama melibatkan identifikasi terhadap masalah yang ada. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas 2 SD memang membawa tantangan tersendiri dari perspektif Islam. Salah satu tantangannya adalah potensi ketergantungan pada teknologi, yang dapat mengurangi interaksi sosial, kreativitas anak-anak, dan resiko paparan terhadap konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islami.

Sebelum merancang produk, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan materi yang akan menjadi fokus kajian. Peneliti menemukan permasalahan mengenai kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap teknologi yang berkembang pada zaman nabi serta penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif.

Deskripsi Tujuan

Melihat masalah rendahnya minat belajar peserta didik dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif, peneliti memutuskan untuk membuat aplikasi sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar dan pengetahuan siswa mengenai sejarah. Peneliti memilih aplikasi sebagai alat yang efektif untuk mengatasi masalah ini, dengan harapan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan lebih memotivasi siswa. Selain itu, peneliti menggunakan Canva untuk merancang media pembelajaran dan Smart Apps Creator untuk mengembangkan aplikasi yang dikemas secara inovatif dan interaktif,

dilengkapi dengan berbagai permainan di setiap menu untuk mengukur dampaknya terhadap pemahaman siswa.

Aplikasi ALBI "Kenali Kisah Nabi" dirancang sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, sesuai dengan perkembangan zaman, untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif sangat penting dalam mendukung keefektifan proses belajar-mengajar, yang pada akhirnya diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Media pembelajaran yang digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar juga harus inovatif, agar membuat mereka tertarik.¹³

Desain Produk Desain aplikasi ALBI dibuat dengan melalui beberapa tahap analisis. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara desain yang akan dibuat (tampilan visual) dengan isi dari konten materi yang akan disajikan. Langkah pertama, yakni mengumpulkan elemen-elemen dasar seperti warna, icon, dan elemen grafis lainnya yang akan digunakan dalam membuat background untuk konten materi Pendidikan Agama Islam (PAI), yakni kisah nabi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Elemen-elemen yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar tampilannya menarik, kreatif, ramah anak, dan mudah dipahami.

Tahap selanjutnya yaitu, mendesain beberapa slide yang akan dibutuhkan dalam aplikasi, dan desain tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Slide yang dibutuhkan dan dirancang merupakan komponen utama yang dibutuhkan, yakni diantaranya adalah dashboard, menu utama, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, cara penggunaan produk, menu tampilan dari tiap nabi, menu biografi, kisah tiap nabi, teknologi pada zaman nabi. Selain itu, terdapat menu slide mari bermain (evaluasi), yang dimana menu ini dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik secara interaktif.



Gambar 2. Halaman Awal

¹³ Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Pembelajaran PAI Di SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 704.



Gambar 3. Menu Awal



Gambar 4. Menu



Gambar 5. Biografi



Gambar 6. Kisah



Gambar 7. *Kisah Teladan*



Gambar 8. *Teknologi*



Gambar 9. *Halaman Mari Bermain*

Setelah desain selesai dibuat, unduh satu per satu slide dari aplikasi canva untuk dipindahkan ke Smart Apps Creator (SAC). Setelah itu, buka aplikasi Smart Apps Creator (SAC) lalu masukan satu per satu slide yang telah diunduh. Setelah selesai, masuk ke menu bar insert, klik menu hospot lalu simpan hospot di icon tujuan. Kemudian, klik hospot dan masuk ke menu bar interaction, pilih objek dan pilih hospot yang telah di input lalu klik menu switch page.

Tidak berhenti pada aspek visual, setelah selesai melakukan pengeditan di SAC, peneliti melakukan perekaman suara dengan menggunakan aplikasi Voice Changer untuk mengubah menjadi suara anak-anak agar lebih sesuai dengan karakteristik nama aplikasi dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Audio yang diubah menjadi suara anak-anak, di download dan diinput sesuai dengan slide dari materi yang disampaikan. Setelah selesai,

masukkan backsound yang telah di download di website Pixabay. Lalu, jika semuanya telah selesai diinput, download file pengeditan di SAC tersebut agar dapat diubah menjadi aplikasi dan dapat diinstal di laptop maupun di handphone.

Pada aplikasi ALBI, terdapat beberapa menu seperti dashboard, menu utama, menu para nabi (Nabi Idris a.s, Nabi Ibrahim a.s, Nabi Nuh a.s, Nabi Daud a.s) yang terdiri dari menu biografi nabi, menu kisah nabi, menu teknologi zaman nabi dan menu mari bermain; Menu mari bermain secara keseluruhan; Menu info yang terdiri dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, cara penggunaan produk, referensi yang memuat sumber yang digunakan dan tim pengembang.

Uji Coba Produk

Setelah aplikasi "ALBI" (Kenali Kisah Nabi) selesai dikembangkan, peneliti melakukan tahap uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat efektivitas dan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Melalui observasi langsung, peneliti memperagakan cara penggunaan aplikasi dan mengumpulkan data melalui angket tertulis yang berfungsi sebagai bentuk wawancara tidak langsung. Kegiatan uji coba ini merupakan bagian penting dalam proses evaluasi produk di lingkungan pembelajaran. Informasi yang diperoleh dari tahapan ini dimanfaatkan untuk melakukan penyempurnaan sebelum aplikasi diterapkan secara lebih luas.

Uji coba aplikasi ALBI dilaksanakan di SD Negeri Gunungsari, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Seluruh siswa kelas II SD Negeri Gunungsari yang berjumlah 20 orang menjadi subjek dalam kegiatan ini. Uji coba dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Maret 2025. Dalam pelaksanaannya, peneliti bekerja sama dengan guru kelas II dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk membantu dalam demonstrasi serta penyampaian materi menggunakan aplikasi ALBI.

Pada tahap awal uji coba, peneliti memperkenalkan aplikasi ALBI kepada peserta didik melalui media proyektor. Setelah itu, peserta diberi kesempatan untuk mempelajari dan mencoba langsung aplikasi tersebut menggunakan perangkat laptop yang telah disediakan. Sepanjang proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme serta ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disampaikan melalui aplikasi.

Usai mencoba aplikasi ALBI, peserta didik diminta untuk mengisi angket sebagai sarana pengumpulan data terkait tanggapan mereka. Berdasarkan hasil angket, hampir seluruh peserta menyatakan respon yang positif. Mereka merasa aplikasi ini menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu mereka dalam memahami kisah-kisah nabi secara lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis angket, peneliti bersama guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa aplikasi ALBI efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas II sekolah dasar. Selain mendukung pemahaman materi, aplikasi ini juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap topik yang dipelajari.

Hasil Evaluasi

Aplikasi “ALBI” dievaluasi dari tiga perspektif, yaitu oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Produk ini diuji coba kepada 20 siswa kelas II di SD Negeri Gunungsari. Selanjutnya, ahli materi diberi kesempatan untuk menelaah seluruh fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Setelah itu, mereka diminta mengisi angket atau lembar validasi yang mencakup penilaian terhadap berbagai aspek, seperti kesesuaian dan penyajian materi, penulisan, serta dampak positif dari penggunaan produk. Umpan balik dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan aplikasi. Dengan demikian, kualitas produk dapat ditingkatkan sebelum digunakan secara lebih luas di lingkungan pendidikan.

Setelah melakukan uji coba, produk yang digunakan tersebut divalidasi oleh peneliti kepada ahli media agar dapat dievaluasi dan dilihat keefektifan dari produk ALBI.

Tabel 1. *Validasi Ahli Media*

DESKRIPTOR PENILAIAN		SKOR
Kesesuaian Produk	Desain produk sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
	Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi	4
	Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi	4
	Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)	4
	Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut	4
Tampilan Produk	Desain produk menarik	4
	Gambar terlihat jelas	4
	Komposisi warna menarik	4
	Suara/audio terdengar jelas	4
	Produk dilengkapi dengan cara penggunaan	4
Kemudahan Akses	Produk mudah digunakan	4
	Tombol-tombol pada produk berfungsi	4
	Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna	3
	Produk dapat digunakan dimana saja	4
	Produk ramah anak	4
Dampak Baik	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik	4
	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar	4
	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesama/lingkungan	4
	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah	4
	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah	4
Total Skor		79
Jumlah Keseluruhan Skor		80
Persentase		98,75%

Tabel diatas merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh peneliti kepada ahli media. Secara umum, produk aplikasi ALBI yang peneliti buat hampir menyentuh angka 99% dapat digunakan dengan baik untuk peserta didik kelas II sekolah dasar dan dinilai telah sesuai dengan karakteristik subjek peneliti yaitu peserta didik kelas II SDN Gunungsari. Hal ini terlihat dari pemilihan jenis huruf (*font*) yang digunakan dalam aplikasi ALBI, di mana ukuran huruf disesuaikan agar tidak terlalu kecil maupun terlalu besar,

sehingga tetap terbaca dengan jelas oleh peserta didik. Selain itu, jenis huruf yang digunakan juga sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga mendukung keterbacaan dan kenyamanan dalam membaca konten yang disajikan.

Selanjutnya, dari segi tampilan, desain yang digunakan pada produk cukup menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Selain itu, audio yang disematkan dalam aplikasi terdengar dengan jelas, sehingga dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang disampaikan.

Tabel 2. *Validasi Ahli Materi*

DESKRIPTOR PENILAIAN		SKOR
KESESUAIAN MATERI	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	4
	Kesesuain materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas	4
	Kesesuain materi dengan fase/kelas	4
SAJIAN MATERI	Sajian materi mudah difahami	4
	Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difahami	3
	Konten materi yang disajikan jelas terbaca	4
	Konten materi yang disajikan jelas maknanya	4
	Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)	3
PENULISAN	Penulisan teks Al-Quran/Hadits tidak ada kesalahan	4
	Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik (typo)	4
	Konten materi disertai sumber rujukan	4
	Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital	4
	Penulisan teks memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca	4
DAMPAK BAIK	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah	3
	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar	4
	Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa	4
	Mengandung materi yang mendorong empati siswa	3
	Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik	3
Skor Total		75
Skor Maksimal		80
Persentase		94%

Berdasarkan tabel validasi ahli materi, aplikasi ALBI memperoleh skor total 75 dari skor maksimal 80, kemudian dilakukan perhitungan dengan $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$ sehingga didapat persentase penilaian sebesar 94%, yang masuk dalam kategori sangat

baik. Penilaian ini mencakup empat aspek utama yaitu kesesuaian materi, sajian materi, penulisan dan dampak baik.

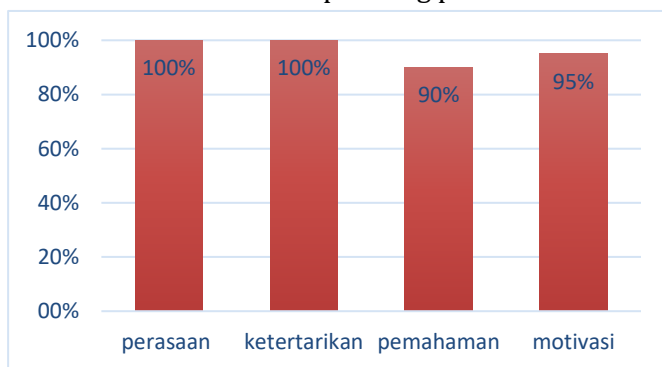
Aspek pertama yakni kesesuaian materi yang mendapatkan skor sempurna 20/20, hal tersebut menunjukkan materi yang disajikan dalam aplikasi dirancang dengan baik untuk mendukung tujuan pembelajaran yang spesifik, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep secara efektif. Selain itu, materi dalam aplikasi juga sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi yang disajikan mempertimbangkan tingkat pemahaman sesuai dengan kelas sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami

Aspek kedua, yaitu sajian materi, memperoleh skor 18/20. Konten dinilai mudah dipahami, disajikan secara menarik, interaktif, dan terstruktur, meskipun penggunaan bahasa masih perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami siswa dari berbagai latar belakang. Kecukupan materi juga perlu dievaluasi agar tidak terlalu padat atau terlalu minim, demi menjaga efektivitas pembelajaran dan daya serap siswa.

Aspek ketiga, yaitu penulisan, mendapat skor sempurna 20/20 berkat penyajian teks Al-Qur'an dan Hadis yang akurat, bebas kesalahan, bersumber jelas, serta mengikuti kaidah penulisan yang baik, sehingga memperkuat kredibilitas aplikasi sebagai media pembelajaran yang aman, terpercaya, dan layak digunakan di sekolah dasar.

Aspek terakhir dapat ditinjau dari dampak baik dengan skor 17/20, di mana aplikasi berhasil mendorong siswa untuk rajin belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu, tetapi masih perlu penguatan dalam aspek akhlak karimah, empati, dan kebiasaan baik. Evaluasi yang dapat dilakukan meliputi penyempurnaan sajian materi, perlu adanya penambahan konten yang menunjukkan secara jelas mengenai akhlak yang mulia, kebiasaan baik, dan mendorong empati peserta didik.

Selain penilaian dari para ahli media dan ahli materi, data juga diperoleh melalui angket yang diberikan kepada peserta didik mengenai penggunaan aplikasi ALBI. Angket respon peserta didik berisi pertanyaan tertutup yang menilai aspek perasaan, ketertarikan, pemahaman, dan semangat belajar terkait dengan penggunaan aplikasi ALBI. Hasil dari angket tersebut digambarkan dalam sebuah diagram. Berdasarkan data uji coba aplikasi ALBI di SD Negeri Gunungsari yang melibatkan 20 peserta didik dan menilai 4 indikator dengan total skor sebesar 385 dari skor maksimal 400, dilakukan perhitungan persentase dengan rumus $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$ sehingga hasilnya adalah 96%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ALBI termasuk dalam kategori sangat layak dan dianggap efektif sebagai media pembelajaran interaktif dari sudut pandang peserta didik.



Gambar 10. Diagram Hasil Uji Coba

Aspek pertama adalah aspek perasaan, yang bertujuan mengukur sejauh mana peserta didik merasa nyaman dan senang saat menggunakan aplikasi ALBI. Hasil angket menunjukkan bahwa 100% peserta didik memberikan respons positif terkait pengalaman mereka, menandakan bahwa aplikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas dari tekanan.

Aspek kedua adalah ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil angket, semua peserta didik (100%) merasa tertarik menggunakan aplikasi ALBI. Tingginya tingkat ketertarikan ini kemungkinan disebabkan oleh fitur-fitur inovatif dalam aplikasi, seperti animasi, kuis interaktif, dan elemen lain yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Aspek ketiga adalah pemahaman peserta didik setelah menggunakan aplikasi ALBI. Hasil angket menunjukkan bahwa 90% peserta didik merasa mereka menjadi lebih memahami materi setelah belajar dengan aplikasi tersebut. Walaupun angka ini sangat tinggi, masih ada 10% peserta didik yang mungkin memerlukan penyesuaian atau bantuan tambahan untuk memahami konsep yang disampaikan melalui aplikasi.

Aspek keempat adalah motivasi belajar, yang merupakan salah satu indikator keberhasilan media pembelajaran. Dari angket tersebut, 95% peserta didik menyatakan bahwa mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan aplikasi ALBI. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi mampu membangun semangat belajar peserta didik melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis Android bernama "ALBI" yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, aplikasi ini juga menjadi solusi atas masalah yang ada di kelas 2 Sekolah Dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi ALBI secara signifikan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi dalam mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan kombinasi elemen gambar/visual, audio, serta fitur interaktif yang terdapat dalam aplikasi, mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran serta memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, penggunaan aplikasi ALBI ini dinilai memiliki dampak positif terhadap peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi ALBI dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam era digital saat ini. Guru dan tenaga pendidik diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi ini secara optimal untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa, diperlukan upaya berkelanjutan dalam mengembangkan serta mengevaluasi efektivitas aplikasi ini agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dengan penerapan yang tepat, aplikasi ALBI berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Tiara Erlina, Diana Puspita Dewi, and Fakhri Luqman Hadi. 2022. "Aplikasi Beta (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Mengenai Doa-Doa Harian Untuk Siswa Sd Kelas Rendah." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 12 (2): 309. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i2.12984>.
- Aeni, Ani Nur, Jenia Syifa Nurlatifah, Aliya Putri Setiowati, and Luthpin Ubaidiah. 2023. "Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Pembelajaran PAI Di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7 (2): 704. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2086>.
- Aeni, A. N., & Fazriyah, R. R. 2025. Pengembangan Aplikasi Android "SIWABARA"(Sifat Wajib Bagi Rasul) menggunakan Metode D&D yang diterapkan dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Pembelajaran SPAI Kelas 4 SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 1-10.
- Azhary, P. A., Hanifah, N., & Aeni, A. N. 2024. Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Ale "Asean Learn "Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 5(2), 301-315.
- Basar, Afip Miftahul. 2021. "Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19." *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2(1), 208-218.
- Budianto, Muhammad Rizky Ramadhandy, Syaban Farauq Kurnia, and Tresna Ramadhian SETHA Wening Galih. 2021. "Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi." *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 21(1), 55-61.
- Lestari, Yulita Dwi. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 16(1), 73-80.
- Lubis, Isma Ramadhani, and Jaslin Ikhsan. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1(2), 191-201.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2), 91-100.
- Nurholipah, Agne Lirfi, Tantri Khoiriyawati, and Ani Nur Aeni. 2024. "Android SAC " Kanaya (Kisah Keteladanan Nabi Ya ' Qub" 13(1), 139-148.
- Oktaladi, Fajar, Sipa Rosmiati, Qonita Nasution, and Ani Aeni. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran MIBOTER (My Islamic." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2(2), 216-225.
- Rosmayanti, Risma, Siti Nurkhaliza Oktaviani, Aura Cintyaloka, and Ani Nur Aeni. 2025. "Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi" 12(10, no. 1 (2025): 329-339.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudianta. 2018. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15(2), 277-286.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. 2024. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4 (1): 134-140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.