

Pengembangan Aplikasi Android "NURKIDS" tentang Asmaul Husna pada Pembelajaran PAI di kelas IV SD

Triandi Sugih Hartandi¹, Mochamad Ramadhan², Misbahuddin Nur Fazri³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: triandisugih4@upi.edu

Abstrak

Pengembangan aplikasi "NURKIDS" berbasis Android untuk pembelajaran Asmaul Husna di kelas IV SD adalah respons terhadap tantangan dalam pengajaran agama Islam. Penelitian menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) untuk merancang aplikasi android yang interaktif dan menarik. Melalui analisis kebutuhan, desain elemen media, pengembangan aplikasi, implementasi uji coba, dan evaluasi, aplikasi ini diuji pada siswa SD kelas IV SDN Haur Pugur 04. Hasilnya menunjukkan antusiasme siswa dan guru serta efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Asmaul Husna. Inovasi ini membuktikan bahwa teknologi dapat memperkaya proses pembelajaran agama dengan cara yang menarik dan efektif.

Kata kunci: *Aplikasi, Asmaul Husna, Android*

Abstract

The development of the "NURKIDS" Android-based application for learning Asmaul Husna in fourth-grade elementary school (SD) classrooms is a response to the challenges in Islamic education. The research adopts the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) to design an interactive and engaging Android application. Through needs analysis, media element design, application development, implementation testing, and evaluation, the application is tested on fourth-grade students at SDN Haur Pugur 04. The results show enthusiasm from both students and teachers, as well as the effectiveness of the application in improving students' understanding of Asmaul Husna. This innovation proves that technology can enrich the religious education process in an engaging and effective manner.

Keywords : *Application, Asmaul Husna, Android*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi landasan utama dalam membentuk karakter dan moralitas generasi muda. Pendidikan menjadi salah satu sektor yang terpengaruh oleh perkembangan digital, yang mendorong integrasi teknologi dalam proses (Aeni, Djuanda, dkk., 2022). Pendidikan ikut didorong di tengah kemajuan teknologi yang serba cepat saat ini, yang memberikan inovasi tersendiri guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Di zaman sekarang salah satu bentuk inovasi yang menonjol dan dapat dikembangkan adalah pemanfaatan aplikasi dalam konteks pembelajaran, yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan lebih menarik bagi siswa.

Pembelajaran melibatkan proses belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara pendidik dan siswa. Tujuan interaksi ini adalah mengubah perilaku siswa, misalnya, dari kesalahan menjadi kebenaran, dari buruk menjadi baik, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan ini dipicu oleh interaksi pembelajaran yang terjadi (Meiklejohn dkk., 2021).

Pembelajaran Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD) memainkan peran penting dalam membantu generasi muda mengembangkan kesadaran akan norma-norma dan nilai-nilai Islam. Apalagi dalam urusan agama, Allah SWT sendiri yang memberikan petunjuknya, karena agama perlu diajarkan dan diajarkan kepada anak sejak dini agar mereka tumbuh menjadi manusia yang berakhlak mulia. (Aeni dkk., 2023). Salah satu materi yang dipelajari yakni mengenai Asmaul Husna. yang dimana Asmaul Husna juga merupakan salah satu aspek krusial dalam pembentukan karakter religius pada siswa. Asmaul Husna, yang memiliki arti nama-nama baik bagi Allah yang jumlahnya 99, memiliki kedalaman makna dan relevansi yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Mempelajari Asmaul Husna penting bagi anak-anak sejak dini agar mereka bisa mengenali pencipta alam semesta dan isinya (Ariyati & Misriati, 2016).

Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi Asmaul Husna kepada siswa seringkali menghadapi tantangan, terutama pada tingkat kelas IV SD. Pengetahuan agama yang diajarkan di kelas tidak hanya untuk mengisi pengetahuan intelektual, tetapi juga untuk membentuk karakter anak sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Aeni, Aprilia, dkk., 2022). Metode pembelajaran yang konvensional cenderung kurang memadai dalam menarik minat dan keterlibatan siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap Asmaul Husna tidak selalu optimal. Saat ini buku masih tetap menjadi media utama pengenalan Asmaul Husna, meskipun buku memiliki beberapa kelemahan, antara lain rentan rusak secara fisik dan kurang partisipatif sehingga mudah memberikan rasa bosan kepada siswa.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi ini. Di era modern ini, ada banyak inovasi yang dapat dikembangkan untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Meskipun kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan siswa untuk menyerap konten kapan saja dan dari lokasi mana pun, penggunaan teknologi juga memiliki kelemahan. Penggunaan teknologi seringkali membuat kita harus waspada terhadap ketidakpahaman anak-anak tentang ilmu agama karena, anak-anak cenderung untuk melihat konten yang tidak bermanfaat (Aeni, Juneli, dkk., 2022). Namun di sisi lain, teknologi dapat

menjadi media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat diakses tanpa khawatir kapan dan di mana kita berada, bahkan media pembelajaran untuk saat ini terdapat pada smartphone (Verheijen & Spooren, 2021).

Oleh karena itu, eksplorasi ini diharapkan dapat mengembangkan aplikasi canggih berbasis Android yang dinamai "NURKIDS". Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu mengembangkan pengalaman Asmaul Husna bagi siswa kelas 4 SD dengan metodologi yang sangat menarik dan intuitif. Kami percaya aplikasi ini dapat memberikan jawaban-jawaban kreatif untuk lebih mengembangkan pemahaman siswa dan membantu mewujudkan iklim belajar yang lebih unik dan menawan. Media pembelajaran berbasis Android mempunyai peranan yang sangat penting, misalnya dalam mengatasi hambatan waktu, ruang, daya nyata, dan energi. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi belajar dengan memperkenalkan siswa pada konsep pembelajaran baru, mendorong pembelajaran mandiri, menyediakan pemahaman dan pengalaman seragam, serta mempercepat proses belajar. Media ini fleksibel digunakan di waktu dan tempat manapun, serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan cara yang positif bagi siswa (Wright, 2017).

Landasan teori yang mendasari pengembangan aplikasi "NURKIDS" adalah teori pembelajaran konstruktivis. Teori konstruktivisme mengartikan pembelajaran sebagai langkah pembentukan pengetahuan oleh individu yang sedang belajar. Dalam perspektif konstruktivisme, pembelajaran merupakan proses pembentukan pengetahuan. Diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Asmaul Husna melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. (Ummi & Mulyaningsih, 2016).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai alat, perantara, atau kontak dalam memberikan informasi kepada siswa yang bertujuan untuk menarik atau menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar. (Selviani dkk., 2023). Aplikasi NURKIDS dimaksudkan untuk hadir sebagai cara baru untuk mengajarkan dan menghafal Asmaul Husna. Diharapkan peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menghafal Asmaul Husna. Media digital memiliki banyak keuntungan untuk pengajaran. Hal ini termasuk meningkatkan komitmen siswa dalam belajar, membantu mereka memahami ide-ide sulit, mengembangkan lebih lanjut kemampuan berpikir tegas, dan berbagai manfaat lainnya. (Hanifah dkk., 2023). Aplikasi pembelajaran sangat dianjurkan karena memperbolehkan siswa untuk berkonsentrasi secara mandiri dan memungkinkannya belajar kapanpun dan dimanapun. Melihat gambaran di atas, peneliti tertarik untuk memimpin pemeriksaan dengan judul Pengembangan Aplikasi Android "NURKIDS" Tentang Asmaul Husna Pada Pembelajaran PAI di kelas IV SD. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Bagaimana tahapan pengembangan aplikasi android "NURKIDS" tentang Asmaul Husna pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD?, 2) Bagaimana penilaian para ahli terhadap aplikasi android "NURKIDS" tentang Asmaul Husna pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD?, 3) Bagaimana respon siswa terhadap aplikasi android "NURKIDS" tentang Asmaul Husna pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD?. Melihat definisi permasalahan di atas, maka secara umum inti dari penelitian ini adalah untuk memberikan laporan logis dalam Pelatihan Guru, khususnya untuk memutuskan bagaimana pemanfaatan aplikasi android "NURKIDS" untuk PAI tentang materi Asmaul Husna di Kelas IV Sekolah Dasar .

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi Android "NURKIDS" yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Asmaul Husna pada siswa kelas IV SD melalui pendekatan yang menarik dan interaktif. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa dan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Dalam artikel ini, kami akan memahami sebuah aplikasi yang dimaksudkan untuk membantu para pendidik dengan menunjukkan Asmaul Husna, dengan tujuan menjadikan pengalaman berkembang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Kami berharap dengan adanya artikel ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada para pendidik akan pentingnya pelibatan media pembelajaran dalam penyampaian materi Asmaul Husna, sehingga siswa dapat lebih memahami dan berpartisipasi dalam pengalaman yang berkembang.

METODE

Pada Penelitian ini menggunakan metode penelitian D & D (Design and Development) atau disebut dengan model desain dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. (Richey & Klein, 2007), menyatakan bahwa model Design and Development (D&D) adalah "pendekatan sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang dimaksudkan memberikan dasar empiris untuk penciptaan produk pembelajaran instruksional dan non-instruksional pada model baru atau model yang disempurnakan yang mengatur pengembangannya". Pemilihan model penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk yang tepat dan bermanfaat, pencapaian kemajuan diperkirakan berdasarkan kemampuan item untuk digunakan secara efektif dan memberikan manfaat penting bagi pengguna. Salah satu tanda pencapaian kemajuan adalah kemampuan produk untuk memberikan manfaat penting bagi pengguna. Secara keseluruhan, model ADDIE ini terdiri dari lima langkah, yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Develop), Implementasi (Implement), dan Evaluasi (Evaluate). Beberapa tahapan dapat diselesaikan secara prosedural, non-prosedural atau rencana pendidikan berulang, atau dapat dimulai dari tahapan tertentu, sedangkan tahapan lainnya menggunakan pendekatan konfigurasi pembelajaran integratif. Tahapan dalam model ADDIE menunjukkan metodologi yang efisien dalam peningkatan pendidikan dengan kemajuan yang jelas. Model ADDIE digunakan untuk mengerjakan pelaksanaan mendasar dalam pengalaman yang berkembang dengan merencanakan materi pembelajaran. ADDIE merupakan pendekatan konfigurasi pembelajaran yang menitikberatkan pada pembelajaran individu, memiliki tahapan masa kini dan jangka panjang, bersifat metodis, dan menerapkan cara kerangka kerja untuk menangani informasi dan pembelajaran manusia. Konfigurasi pembelajaran ADDIE yang layak berpusat pada pelaksanaan pengambilan yang menarik, mencari tahu seluk-beluknya, dan mengatasi masalah nyata (Hidayat SMP Negeri dkk., 2021).

Dalam penggunaan model ADDIE untuk pengembangan aplikasi NURKIDS terdapat lima tahapan. Tahap pertama *analysis* (analisis) yaitu, langkah yang melibatkan proses pengumpulan informasi mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna terkait dengan aplikasi yang akan dikembangkan. Tujuan analisis untuk menemukan alasan mengapa

terjadi perbedaan dalam kemampuan belajar siswa. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah yang terkait dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Setelah dilakukannya observasi, ditemukan kesulitan terkait materi Asmaul Husna, di mana banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami materi tersebut. Oleh karena itu, peneliti menemukan rancangan ide untuk membuat aplikasi yang disebut NURKIDS untuk mengajarkan materi Asmaul Husna. Kedua, tahap *design* (desain) yaitu, pada tahap ini peneliti membuat rencana untuk pengembangan produk. Hal ini melibatkan penggunaan aplikasi seperti Youtube, Canva, Bing Image Creator, dan CapCut untuk mengumpulkan berbagai bahan pendukung seperti musik, teks animasi, animasi, gambar, video lagu animasi, dan efek suara untuk membantu pembuatan aplikasi NURKIDS. Ketiga, tahap *development* (pengembangan) yaitu, berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Berarti pada tahapan ini merupakan proses pembuatan produk sebenarnya. Peneliti menggunakan situs web Thunkable untuk membuat aplikasi utamanya sendiri untuk penyesuaian layout aplikasi dan juga pengkodean serta memasukan semua elemen untuk menjadi satu aplikasi NURKIDS. Keempat, tahap *implementation* (implementasi) merupakan tahapan di mana produk diuji coba oleh ahli media, ahli materi dan siswa mulai dari kemudahan penggunaan aplikasi, segi desain dan tampilan sampai isi materi. Setelah hasil uji coba selesai oleh para ahli, baik ahli media, materi maupun siswa, dan menyatakan bahwa produk tersebut layak dan baik, peneliti melakukan tes uji coba langsung kepada siswa kelas IV di SDN Haur Pugur 04 yang beralamat di Kp. Cabok Kidul, RT.01/RW.02, Haur pugur, Kec. Rancaekek, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Kelima, tahap *evaluation* (evaluasi) yaitu, proses menyimpulkan penilaian dan juga penentuan revisi terhadap produk yang telah dibuat dan di uji cobakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan. Secara umum, evaluasi adalah proses sistematis yang menilai nilai suatu hal (seperti ketentuan, kegiatan, keputusan, kinerja, proses, individu, objek, dan lainnya) berdasarkan kriteria tertentu dengan menggunakan penilaian (Idrus L, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang pembuatan produk terbagi ke dalam berbagai tahapan berdasarkan model penelitian ADDIE (Cahyadi, 2019). Dengan penjelasan yang terperinci pada tiap tahapnya sebagai berikut :

1) Tahap Analysis (Analisis)

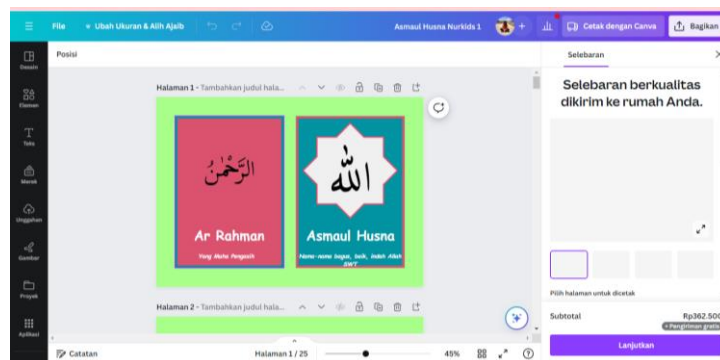
Analisis merupakan tahap awal dari penelitian ini, pada tahap ini peneliti mulai mencari dan menganalisis permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah dasar, khususnya materi Asmaul Husna pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV. Peneliti menemukan permasalahan yakni kurangnya minat daya tarik siswa dan interaktifitas pada saat kegiatan belajar mengajar. Maka berangkat dari permasalahan tersebut peneliti membuat inovasi yakni suatu produk media pembelajaran berbentuk aplikasi android yang diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang ada. Selanjutnya pada tahap ini juga peneliti sudah mulai menganalisis CP&ATP untuk pembuatan aplikasi.



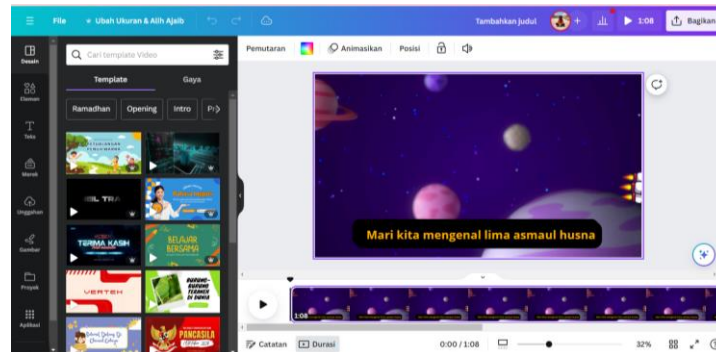
Gambar 1. Menganalisis CP

2) Tahap Design (Desain)

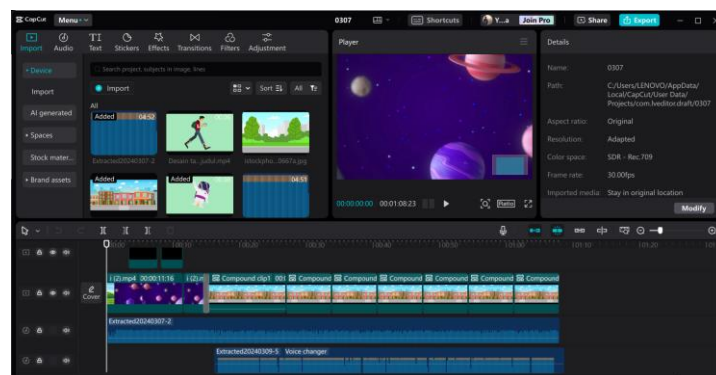
Tahap desain adalah langkah awal dalam merancang produk, termasuk pemilihan elemen media seperti suara, gambar, dan animasi untuk aplikasi. (Nurhalimah dkk., 2024). Pada tahap ini peneliti mulai mendesain atau melakukan perancangan untuk pengembangan produk aplikasi NURKIDS tentang Asmaul Husna. Mulai dari mencari materi dari buku paket PAI kurikulum merdeka kelas IV dan dari beberapa sumber seperti dari artikel dan beberapa referesi lainnnya seperti dari aplikasi Youtube. Selanjutnya penentuan elemen - elemen media yang akan digunakan seperti tampilan latar belakang aplikasi, gambar, efek suara, musik, teks materi, video lagu animasi dan detail - detail kecil lainnya. untuk pembuatan elemen – elemen tersebut peneliti menggunakan satu website dan dua aplikasi yakni website Bing Image Creator yang digunakan untuk pembuatan tampilan layout atau latar belakang aplikasi, lalu aplikasi Canva dan CapCut untuk untuk pembuatan elemen animasi, teks materi, gambar, dan video lagu tentang Asmaul Husna.



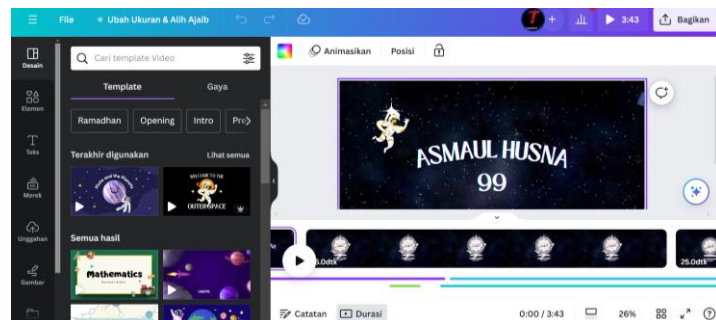
Gambar 2. Membuat 99 asmaul husna



Gambar 3. Pembuatan elemen



Gambar 4. Pengeditan video materi

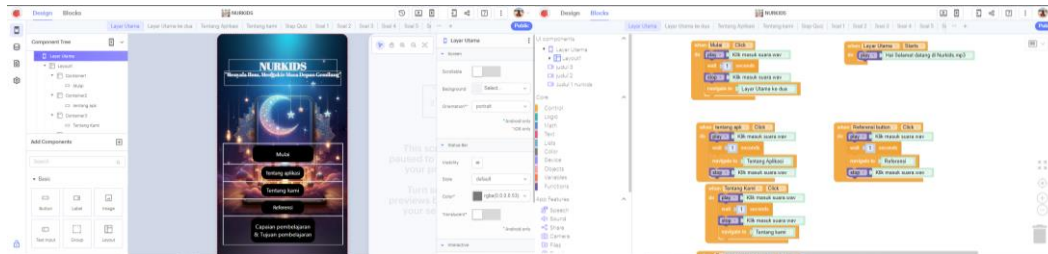


Gambar 5. Pengeditan video Asmaul Husna

3) Tahap development (Pengembangan)

Di tahap ini mulai merealisasikan rancangan yang telah dibuat sebelumnya pada tahap desain, untuk pembuatan aplikasi utamanya sendiri peneliti memilih menggunakan salah satu website khusus pembuat aplikasi yakni thunkable, pada tahap ini proses pembuatan penyesuaian layout dan pengkodean dilakukan untuk membuat aplikasi,

pada menu halaman terdapat beberapa pilihan seperti materi, Asmaul Husna, video materi, video asmaul husna dan kuis.



Gambar 6. Pembuatan aplikasi

4) Tahap Implementation (Implementasi)

Yakni proses uji coba aplikasi yang sudah jadi dan dapat digunakan. Peneliti melaksanakan uji coba langsung kepada siswa di SDN Haur Pugur 04, terlihat pada saat melaksanakan uji coba siswa sangat antusias dan semangat untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi NURKIDS pada materi Asmaul Husna, karena di dalam aplikasi memuat beberapa pilihan mulai dari materi tentang asmaul husna sendiri, video lagu, serta kuis yang bisa dicoba langsung oleh siswa sendiri secara interaktif. Yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan karena dalam pembelajaran memakai media aplikasi.

Teknologi memungkinkan pengalaman belajar dipersonalisasi sesuai kebutuhan dan preferensi setiap siswa. Hal ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan kinerja akademik secara keseluruhan (Yanto Rukmana & Wirawan, 2023). Materi yang dibahas sendiri berupa mengenal dan meneladani 5 Asmaul Husna diantaranya, Al - Malik, Al - Aziz, Al - Quddus, As - Salam, dan Al - Mu'min.



Gambar 7. Uji coba produk

5) Tahap evaluation (evaluasi)

Setelah melalui sejumlah tahap mulai dari proses penelitian hingga tahap uji validasi terhadap produk yang telah dibuat, tahap evaluasi ini akan menguraikan temuan dari penelitian terkait aplikasi NURKIDS tentang Asmaul Husna. Setelah melakukan uji coba produk aplikasi NURKIDS kepada siswa di SDN Haur Pugur 04 serta terhadap

guru PAI disana yakni Ibu Hana Hanifah, S.Pd. sebagai ahli materi untuk menilai aplikasi yang telah dikembangkan.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Aplikasi Android “NURKIDS” tentang Asmaul husna pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD

Peneliti : Misbahuddin Nur Fazri, Mochamad Ramadhan, Triandi Sugih Hartandi

Validator: : Hana Hanifah, S.Pd.

Pengantar

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai media pembelajaran berupa aplikasi “NURKIDS” pada materi Asmaul Husna di SDN Haur Pugur 04. Pendapat bapak/ibu dalam menilai media ini sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian sekaligus saran agar nantinya dapat memperbaiki media pembelajaran yang diharapkan.

Keterangan Jawaban

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	2

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	Media pembelajaran aplikasi “NURKIDS” dapat mempermudah dalam proses pembelajaran					✓
		Media pembelajaran aplikasi “NURKIDS” membantu memberi kejelasan tentang materi secara konkret					✓

2	Tampilan	Media pembelajaran aplikasi “NURKIDS” dapat digunakan secara praktis					✓
		Media pembelajaran aplikasi “NURKIDS” mudah untuk digunakan dan diakses					✓
		Tampilan dan desain “NURKIDS” menarik saat digunakan					✓
		Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media					✓
2	Tampilan	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					✓
		Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media					✓
		Kejelasan gambar yang disajikan					✓
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media					✓
3	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)					✓
		Bahasa tidak menimbulkan makna ganda					✓
		Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami					✓
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah					✓

Gambar 8. Penilaian Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA												
Judul penelitian	:	Pengembangan Aplikasi Android "NURKIDS" tentang Asmaul Husna pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD										
Peneliti	:	Misbahuddin Nur Fazri, Mochamad Ramadhan, Triandi Sugih Hartandi										
Validator:	:	Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.										
NIP	:	197608222005022002										
Pengantar												
Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai media pembelajaran berupa aplikasi "NURKIDS" pada materi Asmaul Husna di SDN Haur Pugur 04. Pendapat bapak/ibu dalam menilai media ini sangat bermanfaat untuk mengetahui kualitas media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian sekaligus saran agar nantinya dapat memperbaiki media pembelajaran yang diharapkan.												
Keterangan Jawaban												
Kriteria		Skor										
Sangat layak		5										
Layak		4										
Cukup layak		3										
Kurang layak		2										
Tidak layak		2										
No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian									
			1	2	3	4	5					
1	Kegunaan	Media pembelajaran aplikasi "NURKIDS" dapat mempermudah dalam proses pembelajaran						✓				
		Media pembelajaran aplikasi "NURKIDS" membantu memberi kejelasan tentang materi secara konkret						✓				
		Media pembelajaran aplikasi "NURKIDS" dapat digunakan secara praktis							✓			
		Media pembelajaran aplikasi "NURKIDS" mudah untuk digunakan dan diakses							✓			
2	Tampilan	Tampilan dan desain "NURKIDS" menarik saat digunakan							✓			
		Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media								✓		
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi								✓		
		Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media								✓		
		Kejelasan gambar yang disajikan								✓		
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media									✓	
		Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)									✓	
		Bahasa tidak menimbulkan makna ganda									✓	
3	Bahasa	Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami								✓		
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah									✓	

Gambar 9. Penilaian Ahli Media

SIMPULAN

Pengembangan aplikasi "NURKIDS" berbasis Android sebagai media pembelajaran Asmaul Husna di kelas IV SD efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Model ADDIE digunakan dalam proses pengembangannya. Hasil uji coba menunjukkan respon positif dari siswa dan guru, menegaskan potensi aplikasi ini dalam memperkaya pembelajaran agama Islam dengan pendekatan inovatif. Dengan demikian, NURKIDS memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama di tingkat dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aprilia, Z. D., Suhartin, D. Y., & Sulistiani, R. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI "CERMIN" UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERSPEKTIF ISLAM DI SEKOLAH DASAR KELAS V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05 (1), 88–99.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Nurlatifah, J. S., Setiowati, A. P., & Ubaidiah, L. (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>
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA. *JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIK BSI, II NO.1*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Kurnia Jayadinata, A. (2023). PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MATERI HAK, KEWAJIBAN, DAN TANGGUNG JAWAB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI INFORMASI ARTIKEL ABSTRACT. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 04. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/asanka>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Idrus L. (2019). *EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN*.

- Meiklejohn, C., Westaway, L., Westaway, A. F. H., & Long, K. A. (2021). A review of South African primary school literacy interventions from 2005 to 2020. Dalam *South African Journal of Childhood Education* (Vol. 11, Nomor 1). AOSIS (Pty) Ltd. <https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.919>
- Nurhalimah, I., Dwija Iswara, P., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan aplikasi android dalam pembelajaran menulis cerita di Sekolah Dasar. Dalam *Academy of Education Journal* (Vol. 15, Nomor 1). Online.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*.
- Selviani, D., Destyani Pratiwi, A., Nur Aeni, F., Nur Aeni, A., Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang, U., Mayor Abdurahman No, J., Sumedang Utara, K., Sumedang, K., & Barat, J. (2023). Penggunaan Aplikasi MARBAH (Mari Belajar Asmaul-Husna) Sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(04), 14870–14880.
- Ummi, H. U., & Mulyaningsih, I. (2016). PENERAPAN TEORI KONSTRUKTIVISTIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI IAIN SYEKH NURJATI CIREBON. Dalam *Journal Indonesian Language Education and Literature* (Vol. 1, Nomor 2). <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/42>
- Verheijen, L., & Spooren, W. (2021). The Impact of WhatsApp on Dutch Youths' School Writing and Spelling. *Journal of Writing Research*, 13(1), 155–191. <https://doi.org/10.17239/JOWR-2021.13.01.05>
- Wright, B. M. (2017). Blended learnings student perception of face-to-face and online EFL lessons. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(1), 64–71. <https://doi.org/10.17509/ijal.v7i1.6859>
- Yanto Rukmana, A., & Wirawan, R. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Literatur Mengenai Efektivitas dan Implementasi Article Info ABSTRAK. Dalam *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Nomor 07).