

Pengembangan Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD

Dea Delita¹, Ina Nailul Amaniah², Tsaqila Ziyah Ahda³, Ani Nur Aeni⁴

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

E-mail: deadelita@upi.edu¹, inanailul@upi.edu², tsaqilaziyann@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Penelitian ini merupakan penerapan media pembelajaran (Aplikasi) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami Asmaul Husna: Ar-Rahman, Ar-Rahim, Al-Malik. Metode yang digunakan adalah *Design and Development* (D&D). Penelitian ini menggunakan produk yang dirancang oleh kelompok bernama YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Talun. Penelitian ini juga melakukan observasi dan memberikan angket kepada guru sekolah dasar. Setelah data penelitian ini diolah, ditemukan beberapa hasil: berdasarkan analisis penilaian, pengetahuan dan pengalaman siswa dapat diketahui bahwa siswa secara keseluruhan masih belum bisa memahami mengenai Asmaul Husna. Dari hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa produk YUBEASNA dianggap layak sebagai media pembelajaran yang sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar kelas 1 karena sesuai dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Aplikasi, Asmaul Husna, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar, Teknologi

Abstract

This research is the application of learning media (Application) to grade 1 elementary school students. The purpose of this research is to help students understand Asmaul Husna: Ar-Rahman, Ar-Rahim, Al-Malik. The method used is Design and Development (D&D). This research uses a product designed by a group called YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna). The subjects of this research were grade 1 students of SD Negeri Talun. This study also conducted observations and gave questionnaires to elementary school teachers. After the research data was processed, several results were found: based on the assessment analysis, students' knowledge and experience could be seen that students as a whole still could not understand Asmaul Husna. From the research results, researchers can conclude that the YUBEASNA product is considered appropriate as a learning medium that is suitable for use in grade 1 elementary school students because it matches the age characteristics of elementary school students.

Keywords: Application, Asmaul Husna, Islamic Religious Education, Elementary School, Technology.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai salah satu bagian penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, dimana media pembelajaran ini memiliki pengaruh dan fungsi dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi salah satu komponen dari berhasil atau tidak, efektif atau tidak, interaktif atau tidak, suatu proses pembelajaran ini dilihat ketika media pembelajaran

digunakan. Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian antara materi yang akan disampaikan yang, karakteristik siswa serta sesuai dengan tuntutan zaman. Pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan efektivitas pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kata media juga berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Didalam bahasa arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa media adalah pengantar pesan atau suatu alat pengantar pesan yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif (Hasan et al., 2021). Menurut Suprpto dkk (dalam Shalahudin, 1986), mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat pembantu yang efektif dapat dimanfaatkan oleh pendidik agar mencaterpainya tujuan yang diinginkan. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dalam pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu media yang menjadi pengantar untuk membantu proses pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa dan guru. Media pembelajaran juga merupakan salah satu alat, metode dan teknik yang dapat membuat efektif dalam penyampaian pesan antara guru dan siswa.

Pada abad 21 peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Guru sebagai pendidik didalam pembelajaran pada masa sekarang yang banyak berhubungan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi ini harus memiliki *soft skill* yang kuat. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian Cann (2016) (dalam Fatmawati et al., 2021), bahwa guru harus memiliki beberapa *skill* antara lain *critical thinking, creative, communicative, and collaborative*. Dengan itu keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta terampil menggunakan teknologi dan informasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang semakin banyak, dan kita sedang menuju era serba praktis. Khususnya dalam bidang pendidikan, terjadi perkembangan teknologi informasi baik dalam pengelolaan kelas maupun sistem pembelajaran. Penggunaan media yang semakin beragam menghadirkan tantangan bagi guru dalam menjalankan tugasnya sebagai guru di sekolah untuk mencapai tujuan pembelajarannya (Purbasari, et al., 2012) (dalam Kartini & Putra, 2020).

Media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat dengan mudah memahami suatu materi. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ini dapat menjadi salah satu alat, metode dan teknik dalam terlaksananya proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa dan guru. Sehingga, media pembelajaran berbasis Aplikasi ini dapat menjadi salah satu solusi. Menurut Sulisworo (dalam Agustina et al., 2018), *Smartphone* berpotensi untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Praktis dibawa, mudah diakses, dan terjangkau merupakan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang dapat berdampak besar bagi siswa (Kim, et al., 2013) (dalam Agustina et al., 2018). Dapat disimpulkan dari pendapat tersebut bahwa media pembelajaran dengan memanfaatkan *smarthphone* dapat menjadi suatu peluang yang digunakan agar menarik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Siswa menjadi tertarik untuk menggunakan fasilitas yang '*modern*' yang pada dasarnya sering digunakan dalam

kehidupan sehari-hari. Dengan itu, media pembelajaran berbasis aplikasi dapat menjadi salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang cocok digunakan dalam proses belajar mengajar. Media tersebut juga merupakan alat yang mudah diakses di *smartphone* yang digunakan dimanapun dan kapanpun.

Di era sekarang yang serba digital, penggunaan teknologi sangat diperlukan dalam dunia pendidikan agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, tidak heran jika para pendidik sekarang dituntut untuk menguasai semua perkembangan teknologi yang ada di era ini. Menurut pendapat (Aeni, 2015) Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Lalu diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan (Sari et al., 2021) yang menyatakan bahwa para guru haruslah mampu memiliki keterampilan dan kemampuan teknologi yang mumpuni, para guru dituntut untuk terus berinovasi baik itu dari segi kemampuan mengajar maupun keterampilan lain yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran hal tersebut senantiasa dilakukan agar proses pembelajaran yang dirancang dapat sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi yang berkembang. Namun pada kenyataannya hal tersebut tidak berbanding lurus dengan fakta yang ada di lapangan, masih terdapat banyak guru yang belum paham dan bahkan tidak paham bagaimana yang seharusnya proses pembelajaran di era sekarang, sehingga mereka masih banyak yang menggunakan media pembelajaran berupa buku bacaan dan bentuk-bentuk media pembelajaran lama lainnya, di era sekarang ini kemudahan dalam mengakses internet sudah seharusnya memberikan kemudahan pendidik dalam mencari dan membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif, akan tetapi keterbatasan pendidik mengenai teknologi menjadi pendidik tersebut acuh terhadap kemajuan teknologi ini.

Hasil belajar yang sesungguhnya adalah pencapaian pemahaman, keterampilan dan kemampuan yang dimiliki dan diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini tidak hanya tentang keterampilan kognitif, tetapi juga dapat memberikan perubahan perilaku dan membentuk keterampilan siswa sehingga mereka dapat memperoleh keterampilan baru atau mengembangkan keterampilannya sendiri. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh (Pantas & Surbakti, 2020) bahwa hasil belajar adalah perubahan dan kemampuan yang didapat oleh siswa dari pengalaman belajarnya yang didalamnya berisikan perubahan sikap, tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan. Kondisi dan faktor tertentu dapat mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal, pasang surut, serta naik turunnya prestasi belajar siswa. Namun, kurang dimanfaatkannya lingkungan belajar interaktif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, oleh karena itu pemilihan dan penggunaan lingkungan belajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik, tujuan belajar dan waktu semua siswa sangat diperlukan. . Bahkan, beberapa peneliti menganggap media pembelajaran sebagai alat yang menentukan tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Karena lingkungan belajar yang sesuai dan sesuai memfasilitasi proses pembelajaran (visualisasi) dan menciptakan interaksi dan suasana yang lebih menyenangkan baik bagi siswa maupun guru, maka guru harus mengetahui cara menggunakan dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, inovatif, kreatif, efektif. dan meninggalkan kesan yang jelas pada siswa. Jika proses pembelajaran dibuat di dalam kelas, materi yang disajikan lebih mudah dipahami oleh siswa dan selalu dapat dipahami, sehingga tidak hilang begitu saja ketika materi baru datang..

Asmaul Husna merupakan nama-nama lain dari Allah SWT, tidak hanya sekedar nama saja akan tetapi sekaligus menjelaskan mengenai sifat-sifat Allah SWT. Asmaul Husna juga merupakan salah satu cara untuk mengetahui dan mengenal Tuhan dalam agama Islam yaitu Allah SWT dengan segala kesempurnaannya. Seorang muslim tentu yakin dan beriman bahwa Allah SWT benar-benar ada akan tetapi belum tentu seseorang yang percaya juga mengenal Tuhan-nya dengan baik. Oleh karena itu, pentingnya mengenal Asmaul Husna dan nilai-nilainya sejak kecil agar menumbuhkan keinginan untuk terus belajar mengenal dan

memahami Allah SWT dalam agama islam, sehingga kelak setelah dewasa menjadi pribadi yang berakhlak mulia sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-quran. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang tidak tahu tuhan-nya. Sehingga sikap dan perilakunya belum mencerminkan akhlak seorang siswa. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa terhadap tuhan dan agamanya serta banyaknya pengaruh-pengaruh buruk yang terus berdatangan seiring dengan kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini. Mengenal Tuhan dengan baik akan memunculkan nilai-nilai dasar yang harus dimiliki oleh seorang muslim pada pribadi dirinya. Oleh sebab itu, Rasulullah Saw dalam sebuah hadist telah bersabda :

“Barangsiapa yang mengenal dirinya, maka ia akan mengenal Tuhannya, dan barangsiapa yang mengenal Tuhannya maka ia akan mengenal dirinya.” (HR. Al-Hakim)

Berdasarkan keterangan tersebut, maka mengenalkan Asmaul Husna sangatlah penting karena dengan mengetahui dan memahaminya dapat dengan baik mengenal Allah SWT sebagai Tuhan dan juga akan mengenal baik dirinya sendiri yaitu seorang yang harus mencerminkan pribadi yang baik dan benar sebagaimana yang dikehendaki Tuhannya dengan menjadi Insan Kamil (manusia yang sempurna) yang telah dicontohkan oleh Nabi Muhammad Saw. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran berbasis aplikasi yang diberi nama YUBEASNA yang merupakan singkatan dari “Yuk Belajar Asmaul Husna, aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) ini didalamnya berisikan fitur-fitur menarik yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media dan sumber pembelajaran. Aplikasi ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas awal karena didalamnya memuat video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan apa yang digemari siswa, sama seperti apa yang diungkapkan oleh (Aeni, 2011) bahwa Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain bagi anak menjadi sebuah kebutuhan. Belajar dapat dilakukan dengan cara tidak membelenggu anak, yaitu melalui permainan. Dan suasana bermain menjadi ajang belajar bagi anak. Sehingga nantinya siswa tidak akan merasa jenuh. Aplikasi ini tidak hanya memuat materi saja, tetapi juga terdapat kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk game namun tetap bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Aplikasi ini sejatinya dibuat untuk melakukan peningkatan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI siswa kelas 1 sekolah dasar.

Maka dari itu, hasil belajar siswa yang diinginkan oleh peneliti setelah menggunakan aplikasi YUBEASNA yaitu agar siswa bisa memiliki karakter yang baik. Pada sejatinya yang diungkapkan oleh Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter, adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, dan berwatak.(Ani, 2014) Dan sesuai dengan Pendidikan karakter dalam Islam berlandaskan kepada Al-Quran dan Hadits. Berikut beberapa ayat al-quran dan hadits yang berbicara tentang karakter:

Muliakanlah anak-anakmu dan didiklah mereka dengan adab (budi pekerti) yang baik (HR. Ibnu Majah). (Ani, 2014)

METODE

Pada penelitian ini menggunakan model *Design and Development (D&D)* atau biasa dikenal dengan model desain dan pengembangan. Model *Design and Development (D&D)* didalamnya mencakup proses desain, pengembangan dan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Richey dan Klein (2007, hlm. 1) memaparkan bahwasanya model *Design and Development (D&D)* ini merupakan “Studi sistematis proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk intruksional dan non-intruksional pada model baru atau model yang disempurnakan yang mengatur perkembangannya”. Model penelitian D&D dapat disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik (Richey dan Klein, 2007). Langkah-langkah dari model *Design and Development (D&D)* diantaranya identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan produk, ujicoba produk, evaluasi hasil ujicoba dan mengkomunikasikan hasil

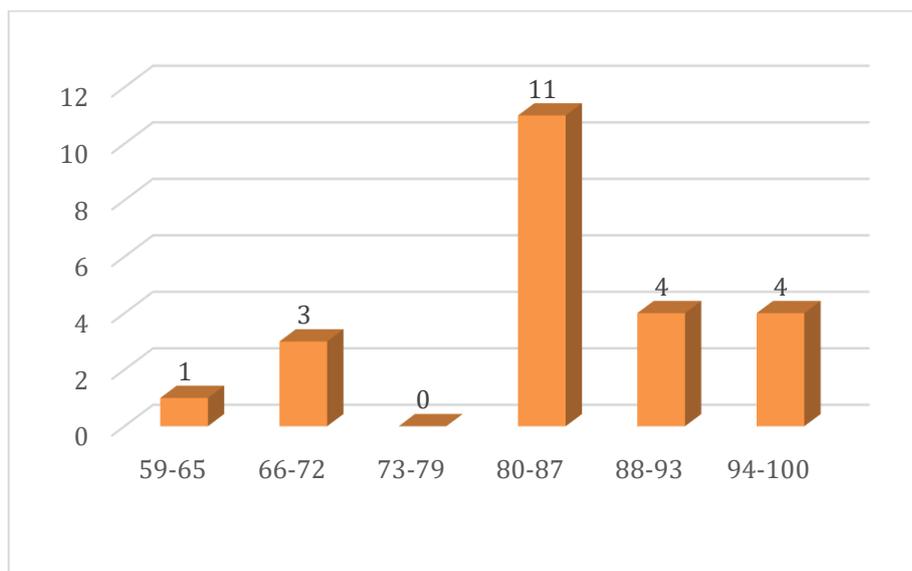
ujicoba. Produk yang di desain dan di kembangkan oleh peneliti yaitu Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna). Aplikasi ini merupakan salah satu dari aplikasi digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi Asmaul Husna di kelas 1 sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Talun yang beralamat di jalan Sacaprana No. 21 Desa Legok Kidul Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang Jawa Barat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Talun yang jumlah siswanya 24 orang dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai penilai produk yang telah dibuat. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai Asmaul Husna pada pembelajaran PAI kelas 1 SD Negeri Talun. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dimana studi dokumentasi dan observasi dilibatkan dalam pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2011: 56) Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Instrumen data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah angket. Dimana angket ini berisi butir pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) saat ujicoba dilaksanakan untuk melihat kelayakan produk yang telah peneliti buat.

Adapun tahapan yang peneliti laksanakan yaitu: (1) Identifikasi Masalah, penelitian dilakukan dari hasil identifikasi masalah dimana kurangnya pemahaman siswa mengenai Asmaul Husna pada pembelajaran PAI kelas 1 SD Negeri Talun. Dari permasalahan tersebut peneliti mulai mencari cara untuk bisa menyelesaikan permasalahan dengan membuat suatu produk yang dapat membantu dalam pembelajaran; (2) Mendeskripsikan tujuan, setelah menentukan jenis produk dan subjek yang dituju, selanjutnya peneliti mendesain dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan. Pengembangannya itu adalah mengembangkan sebuah aplikasi Android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu Aplikasi YUBEASNA, dimana dengan aplikasi tersebut siswa dapat melihat tayangan video animasi, materi tertulis serta kuis yang tersedia; (3) Desain dan Pengembangan Produk, Media pembelajaran aplikasi YUBEASNA adalah produk yang akan dikembangkan untuk dijadikan solusi atas permasalahan dalam penelitian. Aplikasi ini didalamnya memuat video pembelajaran animasi, materi tertulis serta terdapat kuis; (4) Uji coba produk, dilakukan ketika media pembelajaran aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) ini telah selesai dan siap untuk dievaluasi oleh *expert review*; (5) Evaluasi Hasil Ujicoba, Evaluasi ini berdasarkan pada data yang diperoleh dari dosen ahli, guru dan siswa bagi pengguna; (6) Mengkomunikasikan Hasil Ujicoba, Proses komunikasi ini memuat data-data yang telah dilakukan analisis dan diolah tentang gambaran media pembelajaran aplikasi YUBEASNA yang umum digunakan untuk siswa kelas 1 SD Negeri Talun tentang proses desain dan pengembangan produk.

HASIL

Hasil tes uji coba menunjukkan bagaimana pemahaman siswa terhadap Asmaul Husna setelah menggunakan Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna). Nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya yaitu 60. Rentang nilai yang didapatkan antara nilai tertinggi dan terendah adalah 40. Dari total 22 siswa, diantaranya terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai 100, 4 siswa yang mendapatkan nilai 90, 11 siswa yang mendapatkan nilai 80, 3 siswa yang mendapatkan nilai 70 dan 1 siswa yang mendapatkan nilai 60. Dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 83. Berikut ini disajikan hasil penilaian guru dalam bentuk diagram batang terhadap media pembelajaran aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna):



Gambar 1. Nilai Hasil Uji Coba setelah Menggunakan Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna)

PEMBAHASAN

Desain Media Pembelajaran Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) Untuk Siswa Kelas I SD dalam Memahami Materi Asmaul Husna: Ar-rahman, Ar-rahim dan Al-malik

Media Pembelajaran Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) adalah aplikasi yang dibuat dalam mengembangkan media audio dan visual dengan beberapa fitur didalamnya seperti 1) video pembelajaran, materi tertulis dan kuis. Desain pengembangan produknya menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Peffers dkk dalam (Yusuf et al., 2022) Penggunaan model ini dalam pengembangan produk akan melalui enam tahap, yaitu 1) identifikasi masalah, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan pengembangan produk, 4) uji coba produk, 5) evaluasi hasil ujicoba, 6) mengkomunikasikan hasil ujicoba. Pada tahap menganalisis materi pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti didapatkan Kompetensi Dasar (KD) kelas I dengan KD 3.5 dan 4.5 mengenai memahami dan melafalkan al-Asmaul al-Husna: ar-Rahman; ar-Rahim; dan al-Malik.

Penelitian ini dilakukan dari hasil identifikasi kurangnya pemahaman siswa mengenai Asmaul Husna pada pembelajaran PAI kelas 1 SD Negeri Talun. Bukan hanya itu saja, guru agama pun kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dan adanya keterbatasan teknologi yang ada di sekolah tersebut, sehingga dalam proses pembelajaran di kelas hanya dengan menggunakan pendekatan konvensional. Maka dari itu peneliti menemukan permasalahan umum dari penelitian ini, yaitu “ Bagaimana desain aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) untuk membantu siswa kelas 1 SD dalam memahami Asmaul Husna?”, “Bagaimana produk aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 SD mengenai Asmaul Husna?” dan “Bagaimana perubahan terhadap pemahaman siswa kelas 1 mengenai Asmaul Husna sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna)?”

Tahapan selanjutnya pada model ADDIE yakni tahap *design*. Dalam tahap ini membahas langkah yang akan dilakukan pada pembuatan media, berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan. Adapun beberapa aplikasi yang dipakai pada pembuatan media pembelajaran YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) ini yaitu *Google Sites*, *Ibis Paint X*, *Canva*, *Capcut*, *Pinterest*, *Voice Changer* dan *AppsGeyser*. Desain media pembelajaran aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) dibuat dalam aplikasi terdapat beberapa media seperti teks, dan gambar animasi adapun audio seperti video pembelajaran animasi. Langkah dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi YUBEASNA

(Yuk! Belajar Asmaul Husna) yaitu 1) membuat dan mencari gambar animasi menggunakan aplikasi google, pinterest, dan ibis paint x 2) membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *voice recorder*, *voice changer* dan *capcut*. 3) menyatukan semua komponen dengan menggunakan *website google sites* 4) membuat aplikasi yang dapat digunakan di Android melalui *website AppsGeysr*.

Produk Media Pembelajaran Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) Bagi Siswa Kelas I SD dalam Memahami dan Melafalkan al-Asmaul al-Husna: ar-Rahman; ar-Rahim; dan al-Malik

Tahapan selanjutnya pada model ADDIE yakni tahap *development*. Pada langkah ini komponen dan materi pembelajaran beserta gambar dan video animasi yang akan disediakan dikemas dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan *website AppsGeysr*. Materi yang digunakan diambil dari buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Kelas 1. Berikut ini tampilan media pembelajaran aplikasi produk Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna):



Gambar 2. Tampilan Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna)



Gambar 3. Tampilan Awal Pada Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna)

Uji coba dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran produk Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) pada situasi nyata di kelas dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa perangkat keras yang digunakan dalam pengimplementasian aplikasi yakni dengan laptop, *handphone*, dan proyektor.

Penilaian Desain Produk Media Pembelajaran Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) dalam Memahami dan Melafalkan al-Asmaul al-Husna: ar-Rahman; ar-Rahim; dan al-Malik

Tahapan terakhir pada model ADDIE yakni tahap *evaluation*. Pada tahap ini, penilaian dilakukan oleh ahli materi dan pengguna meliputi guru. Pemberian validasi dari ahli materi

terhadap produk yang dikembangkan ditinjau dari kesesuaian materi tingkat sekolah dasar, kualitas tampilan media, konten materi secara keseluruhan, kemenarikan media, kualitas audio, dan teknis penggunaan.

Penilaian dilakukan oleh pengguna yang meliputi guru dan siswa. Penilaian kepada pengguna dilakukan dengan menggunakan Instrumen Penilaian yang telah dibuat dan diisi oleh orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di salah satu SD Negeri Talun di Kecamatan Paseh. Berdasarkan penilaian guru, desain media pembelajaran aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) mendapat penilaian yang baik karena tampilannya menarik siswa sekolah dasar. Selain itu, video pembelajaran yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik namun karakter animasi yang dibuat kurang sesuai dengan gambaran guru dimata anak SD kelas 1. Isi materi pada media pembelajaran aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) sudah cukup baik. Berikut ini disajikan hasil penilaian guru dalam bentuk tabel terhadap media pembelajaran aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) dengan menggunakan pengukuran skala likert:

Tabel 1. Penilai Guru Terhadap Produk Media Pembelajaran Aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna)

No	Aspek	Persentase	Interpretasi
1	Isi/materi	70%	Cukup
2	Kualitas Media	80%	Baik
	Rata-rata		Baik

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi YUBEASNA (Yuk Belajar Asmaul Husna) berbasis android sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Talun, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Talun yang jumlah siswanya 24 orang dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai penilai produk yang telah dibuat. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai Asma'ul husna pada pembelajaran PAI kelas 1 SD Negeri Talun. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dimana studi dokumentasi dan observasi dilibatkan dalam pengumpulan data. Instrumen data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah angket. Dimana angket ini berisi butir pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) saat ujicoba dilaksanakan untuk melihat kelayakan produk yang telah peneliti buat. Aplikasi YUBEASNA dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas karena dapat membuat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi meningkat. Dengan menggunakan aplikasi YUBEASNA (Yuk Belajar Asmaul Husna) membantu siswa dalam memahami makna Asmaul Husna dan lebih interaktif dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai, sesuai dengan Kurikulum 2013 yang berasumsi bahwa dalam pembelajaran tidak hanya guru yang menjelaskan materi. Dengan hal tersebut dapat memperkuat dengan meningkatnya hasil belajar dari siswa kelas 1 sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ini kami peruntukkan kepada pihak-pihak yang telah membantu kami dalam pembuatan artikel dan selama proses penelitian. Terimakasih kepada Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. selaku dosen yang telah membimbing dalam pembuatan artikel dan kepada kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Negeri Talun yang telah mempersilahkan kami untuk melakukan penelitian di sana, serta kepada siswa kelas 1 SD

Negeri Talun yang telah bersedia menjadi subjek penelitian kami, dan pihak-pihak lainnya yang telah terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2011). Menanamkan Disiplin Pada Anak. *Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 9(1), 17–29.
- Aeni, A. N. (2015). Menjadi Guru Sd Yang Memiliki Kompetensi Personal-Religius Melalui Program One Day One Juz (Odoj). *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 212–223. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1331>
- Agustina, I., Astuti, D., & Sumarni, R. A. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MANDIRI DEPOK*. 24(2), 695–701.
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i2.28862>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>
- Richey, C Rita and Klein, D James, (2007), *Design and Development Research Metdhods, Strategies and Issues*, Lawrence Erbaum Associates, Inc.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Strategies and Issues, Lawrence Erbaum Associates, Inc.
- Yusuf, T. F. M., Nurhidayah, R., Monika, T. S., Lestari, W., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan EMODI (E-Modul Interaktif) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 739. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1065>