

Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Aplikasi Marbelyah Berbasis Audio Visual bagi Siswa SD

Kika Kaniadewi Setiawan¹, Novi Novianti Sri Lutfiah², Rifa Aini Mulyana³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat
kikakaniadewi@upi.edu

Abstract

Nowadays technology is getting more advanced and developing rapidly along with the times. Thus affecting various aspects of life, including in the field of education. The use of technology in the learning process is considered as one of the effective and efficient ways to help students gain a better understanding of the material being studied. One of the technologies that can be used is application. Therefore, this study aims to discuss the impact of using the Marbelyah application as a learning medium to help elementary school students in recognizing hijaiyah letters. Marbelyah is a technology-based application specifically designed to help students recognize hijaiyah letters in a more interactive and interesting way. This research uses the D&D (Design and Development) method using the ADDIE stage model. The results of the assessment were carried out by PAI teachers and students after using the Marbelyah application. From the research that has been done, the Marbelyah application gets a good value in terms of content and design. Therefore, the Marbelyah application is suitable to be used for learning media so that it can help the learning process. Thus, the application of Marbelyah as a hijaiyah learning medium can have a positive impact on PAI students and teachers in the learning process. In the future, the use of technology in education is expected to continue to be developed and improved in order to help improve the quality of learning.

Keywords: Technology, Application, Huruf Hijaiyah.

Abstrak

Saat ini teknologi semakin maju dan berkembang pesat seiring berkembangnya zaman. Sehingga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dianggap sebagai salah satu cara yang efektif dan efisien dalam membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah aplikasi. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membahas dampak penggunaan aplikasi Marbelyah sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik SD dalam mengenal huruf hijaiyah. Marbelyah adalah aplikasi berbasis teknologi yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik mengenal huruf hijaiyah dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode D&D (Design and Development) dengan menggunakan model tahapan ADDIE. Hasil penilaian dilakukan oleh guru PAI dan peserta didik setelah menggunakan aplikasi Marbelyah. Dari penilaian yang telah dilakukan aplikasi Marbelyah mendapatkan nilai yang baik dari segi isi dan desain. Oleh karena itu aplikasi Marbelyah layak digunakan untuk media pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi Marbelyah sebagai media pembelajaran hijaiyah dapat memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dan guru PAI dalam proses pembelajaran. Di masa depan, penggunaan teknologi dalam pendidikan diharapkan dapat terus dikembangkan dan ditingkatkan agar dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Teknologi, Aplikasi, Huruf Hijaiyah

Copyright (c) 2023 Kika Kaniadewi Setiawan, Novi Novianti Sri Lutfiah, Rifa Aini Mulyana, Ani Nur Aeni

Corresponding author: Kika Kaniadewi Setiawan

Email Address: kikakaniadewi@upi.edu (Jl. Mayor Abdurahman No.211, Sumedang U., Kab. Sumedang, Jabar)

Received 1 April 2023, Accepted 7 April 2023, Published 10 April 2023

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat menjadi salah satu penyebab yang mendorong guru untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. (Aeni et al., 2022). Seperti yang kita ketahui teknologi semakin maju dan berkembang pesat. Era digital yang

semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan. Perkembangan teknologi di era digital saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Hal ini menandakan bahwa era digital telah memberikan dampak yang sangat besar di bidang teknologi, informasi dan komunikasi, ekonomi, pendidikan dan kesehatan (Aeni et al., 2022). Perkembangan teknologi dan pendidikan berjalan secara dinamis. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya perkembangan teknologi, sehingga mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengharuskan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan teknologi merupakan salah satu unsur yang harus dikuasai oleh guru. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, baik untuk menyusun bahan ajar, melaksanakan kegiatan pembelajaran, ataupun untuk membuat media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di dalam sebuah pendidikan mempunyai tujuan tertentu salah satunya proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan efisien sehingga sebuah tujuan dapat tercapai secara maksimal. Pendidikan dengan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi dapat diterapkan dalam pembelajaran seperti dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang usia sekolah dasar. Urgensi Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi peserta didik tercantum dalam Undang-Undang (UU) Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003, pasal 3 menyatakan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada saat penyampaian materi pembelajaran kepada siswa harus menambah pengetahuan siswa dan menimbulkan semangat serta motivasi belajar pada diri siswa. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi menjadi salah satu alternatif pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.

Pengembangan aplikasi berbasis teknologi dengan memanfaatkan perangkat handphone akan memudahkan proses atau kegiatan belajar mengajar. Aplikasi berasal dari bahasa Inggris yakni “application” yang artinya penerapan atau penggunaan. Adapun menurut istilah yakni suatu program perangkat lunak yang siap digunakan untuk tujuan tertentu. Aplikasi juga dapat diartikan sebagai sistem yang dirancang melalui perangkat komputer dengan bahasa pemrograman untuk menghasilkan informasi secara terpadu disesuaikan dengan pembuat sistem tersebut. Aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu aplikasi yang bernama Marbelyah merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat cocok dan strategis untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran. Aplikasi Marbelyah merupakan aplikasi yang peneliti ciptakan untuk membantu proses pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah. Pembuatan aplikasi Marbelyah dibuat menggunakan

software Smart Apps Creator, selain itu aplikasi pendukung untuk membuat aplikasi Marbelyah yaitu ada aplikasi Canva, dan aplikasi Voice Changer. Aplikasi Marbelyah berisi materi materi yang berdasarkan satandar kompetensi kurikulum untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas I SD. Aplikasi Marbelyah menampilkan penjelasan huruf hijaiyyah, diantaranya adalah informasi huruf hijaiyyah, mengenalkan huruf Hijaiyyah dan suara huruf Hijaiyyah. Mempelajari huruf hijaiyyah merupakan suatu langkah awal untuk membaca kitab suci Al-Qur'an. Strategi yang baik akan sangat diperlukan dalam kemampuan belajar membaca huruf hijaiyyah, oleh karena itu pemilihan metode atau media pembelajaran yang tepat mempunyai andil besar dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah anak. Aplikasi Marbelyah bertujuan sebagai cara baru dalam mempelajari materi hijaiyyah. Dengan aplikasi Marbelyah peserta didik diharapkan dapat mengenal dan mengetahui huruf hijaiyyah dengan tepat sesuai. Kelebihan dari aplikasi Marbelyah salah satunya yaitu praktis, dan fleksibel sehingga peserta didik dapat belajar dimana pun dan kapan pun. Sehingga aplikasi Marbelyah juga sangat direkomendasikan untuk peserta didik dalam mempelajari huruf hijaiyyah secaramandiri.

Berdasarkan urain tersebut peneleti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Aplikasi Marbelyah Berbasis Audio Visual bagi siswa SD". Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana kualitas dari media pembelajaran aplikasi Marbelyah?, 2) Apakah bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini sudah sesuai dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas I SD?, 3) Apakah konten materi yang kami susun sudah sesuai dengan KD kurikulum PAI di SD?, 4) Bagaimana respon peserta didik saat penggunaan aplikasi Marbelyah?, 5) Seberapa efektif aplikasi Marbelyah digunakan dalam membantu proses pembelajaran materi huruf hijaiyyah?. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangsih dalam Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar

yaitu untuk mengetahui penggunaan aplikasi Marbelyah untuk pembelajaran PAI pada materi huruf hijaiyyah di SD. Sedangkan untuk tujuan khususnya yaitu: 1) Untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran aplikasi Marbelyah?, 2) Untuk mengetahui sudah sesuaikah aplikasi Marbelyah dari segi bahasa yang digunakan dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas I SD?, 3) Untuk mengetahui seberapa sesuai konten materi dengan KD kurikulum PAI di SD dari aplikasi Marbelyah?, 4) Untuk mengetahui respon peserta didik saat penggunaan aplikasi Marbelyah?, 5) Untuk mengetahui efektifitas dari aplikasi Marbelyah dalam membantu proses pembelajaran materi huruf hijaiyyah?.

METODE

Model yang dipilih dalam penelitian ini adalah model D&D (design and development). Menurut Richey dan Klein memaparkan bahwa model D&D merupakan penelitian sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat intruksional serta non intruksional sebagai model baru yang

disempurnakan. Penelitian ini akan menguji hasil akhir dari penggunaan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran aplikasi Marbelyah. Selain itu, didalam penelitian ini diterapkan pula model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yaitu sebuah model yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Tahap pertama yang dilakukan adalah *analysis*. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan melalui survei lapangan ke SDN Babakanbandung. Tahap kedua yaitu *design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang produk aplikasi Marbelyah dan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap ketiga adalah *development*. Pada tahap ini produk yang telah disiapkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, selain itu padatahapan ini diperhatikan berbagai aspek mulai dari desain, bahasa yang tepat atau sesuai dengan peserta didik kelas I SD, dan konten atau muatan materi yang ada di dalam aplikasi Marbelyah agar cocok dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kemudian dilakukan juga pengujian atau uji coba berupa validasi oleh pakar yaitu ahlimateri dan ahli media guna memperoleh saran untuk penyempurnaan produk dan sebagai ukuran validitas produk. Tahap keempat yaitu *implementation*. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menguji coba media pembelajaran aplikasi Marbelyah kepada guru dan siswa SDN Babakanbandung dengan menggunakan soal pre-test dan post-test untuk mengetahui efektifitas dari aplikasi Marbelyah dalam meningkatkan penguasaan konsep pesertada didik dan angket yang diberikan kepada guru pendidikan agama islam (PAI) untuk melihat seberapa layak aplikasi Marbelyah dijadikan sebagai media pembelajaran. Tahap kelima adalah *evaluation*. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan feedback (timbang balik) serta rekomendasi dan perbaikan terkait aplikasi untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Babakanbandung Jalan Malaka No. 29, Desa Situraja Utara, Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Dengan partisipan berjumlah 19 orang siswa kelas I untuk mengukur efektifitas media aplikasi Marbelyah. Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen penelitian yaitu: wawancara, dan tes. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur yang diajukan kepada guru pendidikan agama islam (PAI) serta pre-test dan post-test yang diajukan pada siswa untuk mengukur penguasaan konsep siswa. Semua data yang diperoleh, dianalisis secara kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil validasi uji coba aplikasi Marbelyah (Mari Belajar Huruf Hijaiyah) pada Anak SD Kelas 1 SDN Babakanbandung dengan melalui tes (pretest dan posttest), obsevasi serta wawancara langsung pada beberapaorang anak, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Data Pretest Pemahaman Huruf Hijaiyah

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Nilai
		1	2		

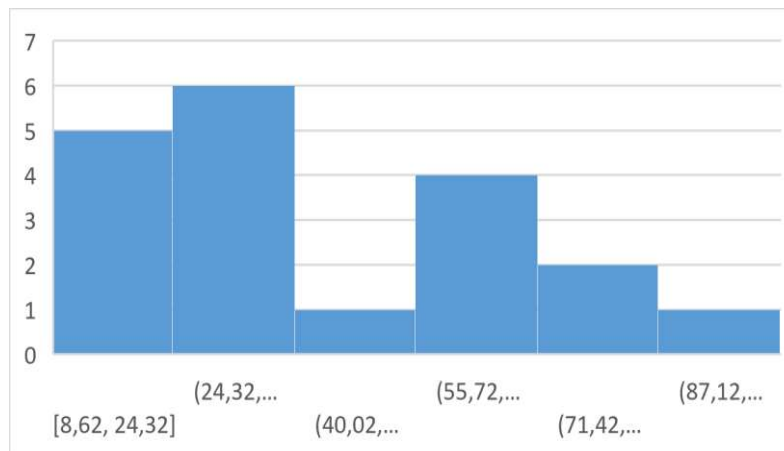
1	DL	19	10	29	100
2	AN	19	4	23	79,3
3	AR	16	4	20	69
4	AL	19	2	21	72,4
5	AY	18	1	19	65,5
6	DF	18	0	18	62,1
7	RA	18	0	18	62,1
8	LKA	13	3	16	55,2
9	DR	11	0	11	37,9
10	RZ	11	0	11	37,9
11	HL	10	0	10	34,5
12	RK	5	4	9	31
13	HF	7	1	8	27,6
14	WL	8	0	8	27,6
15	ND	6	0	6	20,7
16	TAA	2	3	5	17,24
17	IS	3,5	0	3,5	12
18	CP	1	2	3	10,34
19	GN	2	0,5	2,5	8,62
Rata-Rata				12,7	45,4

Sajian dalam tabel distribusi frekuensi dari data *pretest* sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Pretest* Pemahaman Huruf Hijaiyah

Nilai	Frekuensi
8-23	5
24-39	6
40-55	1
56-71	4
72-87	2
88-100	1
Jumlah	19

Data dalam tabel distribusi di atas dapat disajikan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Penyebaran Data *Pretest* Pemahaman Huruf Hijaiyah

Tabel 3. Data *Posttest* Pemahaman Huruf Hijaiyah

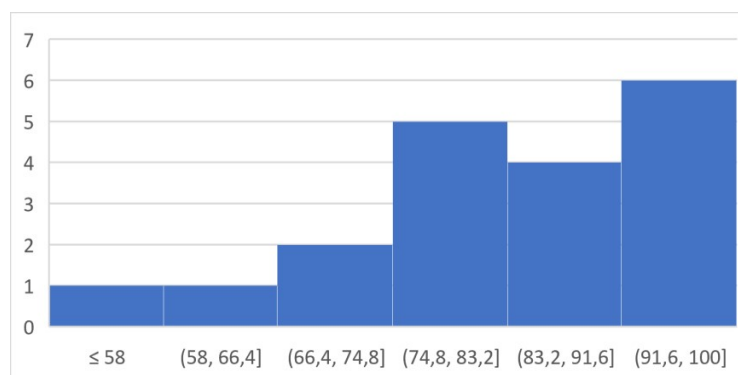
No	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Nilai
		1	2		
1	DL	19	10	29	100
2	AN	19	10	29	100
3	AR	18	8	26	89,7
4	AL	19	6	25	86,2
5	AY	19	7	26	89,7
6	DF	19	5	24	82,76
7	RA	19	10	29	100
8	LKA	19	10	29	100
9	DR	19	8,5	27,5	94,8
10	RZ	16	9	25	86,2
11	HL	18	5,5	23,5	81
12	RK	17	7,5	24,5	84,5
13	HF	11,5	5,5	17	58,62
14	WL	18	6	24	82,76
15	ND	12,5	8,5	21	72,4
16	TAA	18	10	28	96,6
17	IS	15,5	6	21,5	74,14
18	CP	16,5	6,5	23	79,3
19	GN	13	6,5	19,5	67,24
Rata-Rata				24,82	85,57

Sajian dalam tabel distribusi frekuensi dari data *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Posttest* Pemahaman Huruf Hijaiyah

Nilai	Frekuensi
58-64	1
65-71	1
72-78	2
79-85	5
86-93	4
94-100	6
Jumlah	19

Data dalam tabel distribusi di atas dapat disajikan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 2. Histogram Penyebaran Data *Posttest* Pemahaman Huruf Hijaiyah

Tabel 5. Hasil Obsevasi Pada Siswa

No	Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Apakah peserta didik antusias saat belajar dengan aplikasi marbelyah?	√			
2	Apakah kelas kondusif saat pembelajaran?		√		
3	Apakah menggunakan aplikasi marbelyah?	√			
4	Seberapa besar minat peserta didik untuk menginstal aplikasi marbelyah di handphonenya?	√			
5	Apakah anak menyukai desain dan elemen dari aplikasi marbelyah?	√			
	Menurut siswa apakah aplikasi ini sudah menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran?				

Tabel 6. Hasil Wawancara Siswa

No	Indikator	Respon
1	Apakah pembelajaran tadi menyenangkan?	DL : Seru banget bu, mau lagi AN : Iya seru bu AR : Iya mau lagi bu, seru banget AL : Sangat seru AY : Seruu DF : Sangat seru dan menyenangkan RA : Seru , mau lagi
2	Apakah desain aplikasi “Marbelyah” menarik?	DL : Menarik bu AN : Warnanya bagus bu, suka AR : Warnanya suka, warna-warni AL : Menarik bu, aplikasinya ada di playstore tidak? AY : Bagus, seru aplikasinya DF : Iya bu menarik sekali RA : Bagus bu
3	Apakah dengan adanya aplikasi “Marbelyah” membuat siswa ingin belajar terus menerus?	DL : Mau, soalnya seru AN : Mauu AR : Mau bu tapi sekarang mau pulang AL : Mau ibu seru sekali AY : Gak mau main lagi, mau pulang bu DF : Iya ibu mau belajar lagi, besok kesini lagi ya bu RA : Mau bu
4	Apakah penyampaian materi melalui aplikasi “Marelyah” mempermudah siswa untuk memahami materi huruf hijaiyah?	DL : Sangat dipahami bu AN : Ngerti, udah hafal bu AR : Iya aplikasinya mudah sekali untuk belajar AL : Dipahami bu karena banyak gambarnya AY : Ngertii DF : Ngerti banget bu RA : Ngerti bu

Selain itu validasi juga dilakukan melalui pengisian instrumen penilaian oleh guru PAI SDN

Babakanbandung sebagai orang yang berkompeten pada media dengan 16 butir pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 7. Instrumen Penilaian Guru PAI SDN Babakan bandung

Aspek	Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
Kualitas Media	Apakah aplikasi yang digunakan dapat berfungsi dengan baik?	√			
	Apakah aplikasi ini mudah untuk digunakan?	√			
	Apakah aplikasi tersebut mudah untuk diakses?		√		
	Apakah warnanya telah sesuai dengan karakteristik peserta didik?	√			
	Apakah elemen antar media yang terdapat di aplikasi sudah cocok dan saling mendukung satu sama lain?	√			
	Apakah aplikasi ini menarik untuk peserta didik kelas 1 SD? Baik dari segi tampilan dan isinya?	√			
Bahasa	Apakah Bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini sudah sesuai dengan peserta didik kelas 1 SD?	√			
	Apakah bahasa dalam aplikasi ini mudah untuk dipahami?	√			
Konten	Apakah materi yang kami susun sudah sesuai dengan KD kurikulum PAI di SD?	√			
	Apakah sistematika penyajian materi memudahkan peserta didik untuk memahami huruf hijaiyah?	√			
	Apakah tingkat kesukaran kuis sudah sesuai bagi peserta didik kelas 1?				
	Apakah ilustrasi dalam aplikasi ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan?				
	Apakah font tulisannya sudah sesuai dan ukurannya cukup terlihat serta dapat dibaca oleh peserta didik kelas 1 SD?	√			
Penyampaian Materi	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis audio visual di dalam proses pembelajarannya?		√		
	Seberapa sering bapak/ibu menggunakan media pembelajaran aplikasi tersebut pada proses pembelajaran?		√		
	Media pembelajaran seperti apa yang biasanya digunakan?				er point, video

bapak/ibu gunakan dalam melakukan proses pembelajaran PAI?
--

Pada bagian ini mengenai proses pembuatan aplikasi sebagai media edukasi tentang huruf hijaiyah dimulai dari perancangan desain Aplikasinya, proses produksi audio dan visual tentang huruf hijaiyah dan harakat, hingga pasca produksi Aplikasi. Proses pembuatan aplikasi ini sebagai media edukasi pengetahuan huruf hijaiyah dan harakat pada anak SD Kelas 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. Tahapan Pembuatan produk

No	Proses Pembuatan Produk	Tahapan
1.	Perancangan desain aplikasi	Merancang dan mencari elemen pendukung Aplikasi Canva. Menyusun dan membuat desain slide Aplikasi dari awal hingga akhir.
2.	Proses produksi audio dan visual tentang huruf hijaiyah dan harakat	<p>1. membuat <i>script</i> tentang materi huruf hijaiyah dan harakatnya</p> <p>1. ا (alif)</p> <p>2. ب (ba')</p> <p>3. ت (ta')</p> <p>ث (tsa)</p> <p>ج (jim)</p> <p>6. ح (ha')</p> <p>7. خ (kha')</p> <p>د (dal)</p> <p>ذ (dzal)</p> <p>10. ر (ra')</p> <p>11. ز (za)</p> <p>12. س (sin')</p> <p>ش (syin)</p> <p>ص (shad)</p> <p>ض (dhad)</p> <p>16. ط (tha')</p>

		17. ظ (zha')
		18. ع ('ain)
		19. غ (ghain)
		20. ف (fa')
		ق (qaf)
		ك (kaf)
		ل (lam)
		م (mim)
		ن (nun)
		26. هـ (haa)
		27. و (wau)
		28. ي (ya')
		ء (hamzah)
		ال (lam alif)
		harakat
		fathah (-َ), kasrah (-ِ), dhammah (-ُ), tanwin (ً), (ٍ), dan (ِ).
		Membuat slide PPT melalui aplikasi canva.
		Melakukan rekaman suara untuk dimasukkan ke dalam SAC.
		Menggabungkan slide PPT dengan suara agar menjadi sebuah aplikasi melalui aplikasi SAC.
3.	Pasca produksi aplikasi marbelyah	Mengupload ke google drive. Medownload aplikasi dan siap disosialisasikan

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian D&D, salah satu prosedur penelitian yang biasa digunakan untuk mengembangkan produk adalah model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap kegiatan, meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kelima tahap tersebut saling berkaitan, sehingga model pengembangan ini harus dilakukan secara sistematis dan

menyeluruh agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik.

Analysis

Tahap analysis adalah tahap awal dalam mengembangkan suatu produk. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terkait masalah yang terjadi di lapangan, mencari solusi untuk memecahkan masalah yang telah dianalisis sebelumnya dan menganalisis ketidakseimbangan antara KD dengan tujuan pembelajaran yang harus mencapai sesuai dengan bahan pelajaran, serta menganalisis perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam tahap pengembangan media pembelajaran.

Design

Pada tahap design, dibuat rancangan untuk kemudahan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran, diantaranya merancang materi, script materi, dan pengumpulan fitur-fitur yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

1. Merancang materi

Merancang materi meliputi pemilihan media yang harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, pemilihan media harus berdasarkan objektivitas, artinya pemilihan media pembelajaran bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan atau hiburan, dan pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

2. Script materi

Dalam pembuatan script materi diperlukan dalam membuat aplikasi Marbelyah yang meliputi materi sesuai dengan KD dan pembuatan soal evaluasi yang berupa game. Penyusunan script materi dapat memudahkan peneliti dalam penentuan urutan bahan, pemilihan ilustrasi gambar yang akan digunakan, dan pemilihan latar musik.

3. Pengumpulan fitur-fitur yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi

Dalam proses pengembangannya, diperlukan tahapan untuk penentuan fitur-fitur media diperlukan dalam aplikasi tersebut. Fitur-fitur yang diperlukan diantaranya gambar dan suara yang melalui voice changer untuk mengilustrasikan teks dalam bentuk visual dan suara yang berfungsi sebagai penunjang suatu media agar memberikan kesan kepada siswa dalam bentuk audio.

Development

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan aplikasi android berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Proses pengembangan meliputi:

1. Pembuatan Power Point yang berisi judul, tujuan, KD, KI, menu utama, menu materi, latihan soal, dan profil.
2. Memasukkan dan mengatur tata letak simbol, gambar, dan musik ke dalam slide.
3. Mengonversi mengajukan media pembelajaran menjadi aplikasi android menggunakan aplikasi SAC.
4. Melakukan uji coba pada beberapa ponsel android dengan tipe yang berbeda untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

5. Media pembelajaran yang telah selesai, selanjutnya divalidasi oleh pakar ahli sebelum diimplementasikan ke dalam pembelajaran, validasi dilakukan untuk mendapat informasi mengenai tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dan untuk mendapatkan saran jika terdapat komponen yang harus diperbaiki.

Implementation

Tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan media pembelajaran kepada salah satu guru PAI dan siswa kelas I SD sejumlah 19 orang sebagai pengguna dalam kegiatan pembelajaran. Guru diberikan instrumen angket untuk memvalidasi tingkat kelayakan media pembelajaran jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran sedangkan untuk siswa, peneliti akan memberikan penilaian hasil belajar sebanyak dua kali dalam satu kali pembelajaran, yaitu pre-test dan post-test untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh para peneliti.

Evaluation

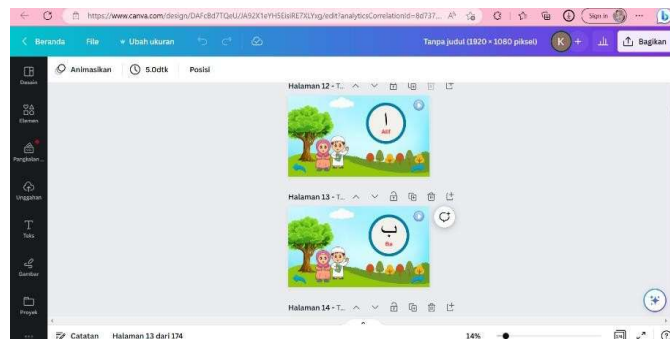
Setelah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, tahap selanjutnya adalah menilai seluruh rangkaian proses yang telah dilaksanakan peneliti, serta menilai media pembelajaran apabila masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki atau telah layak digunakan.

1. Perancangan Desain Aplikasi

Pada perancangan desain aplikasi dimulai dari mencari elemen-elemen pendukung untuk mencatumkan pada Aplikasi melalui aplikasi canva, kemudian menyusun serta membuat slide-slide Aplikasi dari awal hingga akhir.

2. Proses produksi Aplikasi tentang huruf hijaiyah dan harakat

Proses produksi aplikasi tentang huruf hijaiyah dan harakatnya dimulai dari mulai membuat script tentang materi huruf hijaiyah yaitu ا hingga ي dan harakat fathah (َ), kasrah(), dhammah (ُ), tanwin (ٍ),(ٍ,ٍ,ٍ), dan (ٍ). Kemudian, setelah membuat script, selanjutnya membuat slide PPT melalui aplikasi canva. Setelah selesai membuat slide PPT lanjut ke tahap memasukkan ke aplikasi SAC, kemudian melakukan rekaman suara menggunakan voice changer . Selanjutnya, menggabungkan hasil rekaman suara tersebut dengan slide PPT nya menggunakan aplikasi SAC



Gambar 3. Proses Desain Aplikasi

3. Pasca produksi aplikasi marbelyah

Selanjutnya tahap pasca produksi aplikasi marbelyah, setelah aplikasi selesai dibuat kami mengupload ke google drive, mendownload aplikasi tersebut dan siap disosialisasikan kepada guru PAI dansiswa SD.



Gambar 4. Tampilan Aplikasi Marbelyah (Mari Belajar Hijaiyah)



Gambar 5. Tampilan Awal Pada Aplikasi Marbelyah (Mari Belajar Hijaiyah)



Gambar 6. Dokumentasi Uji Coba Produk

KESIMPULAN

Pembelajaran PAI di SDN Babakanbandung umumnya menggunakan metode ceramah dan metode diskusi disertai dengan media pembelajaran audio visual berupa gambar dan menayangkan video pembelajaran menggunakan infocus. Adanya media pembelajaran aplikasi marbelyah ini,

diharapkan siswa dapat memiliki motivasi tinggi untuk belajar dan lebih giat serta dapat menambah pengetahuan mengenai ruang lingkup pelajaran PAI, belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah karena aplikasi ini mudah diakses dimana pun. Desain aplikasi ini memaksimalkan fitur media seperti elemen gambar, visual, dan audio. Respon dari orang yang kompeten pada media dan para pengguna media aplikasi ini dilakukan dengan validasi, yaitu kepada guru PAI dan siswa sekolah dasar. Validasi mengenai aplikasi Marbelyah dikategorikan sangat baik. Setelah memahami isi dari aplikasi Marbelyah ini diharapkan siswa dapat mengimplementasikan bacaan secara fasih. Penelitian dan pengembangan aplikasi produk Marbelyah ini belum sempurna, karena masih terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan bagi guru siswa sekolah dasar khususnya kelas 1 dapat memanfaatkan secara maksimal aplikasi marbelyah ini. Seharusnya, guru sebagai seseorang yang memberikan pembelajaran dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, interaktif dan menarik agar mempermudah penyampaian materi.

REFERENSI

- Aeni, Ani Nur et al. 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.
- Aeni, Ani Nur, Tiara Erlina, et al. 2022. "Aplikasi BETA (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9(1): 101–13.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, et al. 2022. "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme." 11: 1835–52.
- Aeni, Ani Nur, Dwina Aprilia, Nur Amalia Putri, and Adelia Afriyanti. 2022. "Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart Dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later Dalam Pandangan Ekonomi Islam Sebagai Sarana Edukatif Bagi Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 22(2): 1041.
- Aeni, Ani Nur, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, and Wira Sakti Sutiana. 2022. "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(3): 721.
- Dini, Linda Azka, Sri Muryani, and Khoirun Nisa. 2019. "Aplikasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Sebagai Media Pembelajaran Anak." *Jurnal Media Informatika Budidarma* 3(4): 334.
- Gunawan, Wawan. 2019. "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah."

Jurnal Informatika 6(1): 69–76.

Jumarlis, Mila. 2018. “Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality.” *ILKOM Jurnal Ilmiah* 10(1): 52–58.

Junaedi, Edi, and Fithri Wulandari. 2021. “Pengembangan Metode Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dengan Smartphone Android.” *Nuansa Informatika* 15(1): 16.

Luviana, Rika, Dina Nuryani, Shelly Ainun Maulida, and Ani Nur Aeni. 2022. “Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas Ii Sd.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(3): 692.

Sayidah, Riva Rifiyah, Ibnu Hurri, and Leonita Siwiyanti. 2021. “Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini.” *Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini* 5(2): 142–54.

Setiawan, A. 2019. “Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah.” *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, dan Kemasyarakatan* 10(2): 223–40.
<https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/39>.

Syahrani, Yunita. 2022. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BARNAMAJ D & C (DVD Learning &

Challenge Book) DALAM MEMBENTUK KEPERIBADIAN SISWA 1 Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang 2 Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang 3 Mahasiswa Univer.” 16(4): 1363–76.

Ummaya, Hafizia Risa, Naila Rida Kaylila, Ghina Meilinda, and Ani Nur Aeni. 2022. “Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 2(5): 219–24.

Zahrotun, Lisna. 2015. “Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun.”