



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 3972 - 3981

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar

Putri Laisya Abdurrochim<sup>1✉</sup>, Yuniar Khairunnisa<sup>2</sup>, Mughni Nurani<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail: [putrilaisya@upi.edu](mailto:putrilaisya@upi.edu)<sup>1</sup>, [yukaa4494@upi.edu](mailto:yukaa4494@upi.edu)<sup>2</sup>, [mughninurani@upi.edu](mailto:mughninurani@upi.edu)<sup>3</sup>, [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan latar belakang urgensinya media pembelajaran digital pada proses pembelajaran. Dengan penggunaan aplikasi BEAT PAI sebagai upaya untuk memotivasi siswa pada mata pelajaran PAI, sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi BEAT PAI terhadap hasil belajar PAI kelas 5 SD, serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 5 SD sebelum dan setelah penggunaan aplikasi BEAT PAI. Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian Model *Design and Development* (D&D). Penelitian ini memiliki populasi yaitu siswa kelas 5 SD sebanyak 30 orang, SD ini terletak di Kubang Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan dan kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi BEAT PAI dalam proses pembelajaran adalah sebesar 4.44 dan angket guru menunjukkan kelayakan dalam aspek materi sebesar 4.8 dan aspek media sebesar 4.5. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi BEAT PAI berbasis android yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran PAI di SD.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, aplikasi BEAT PAI, dan hasil belajar.

### Abstract

*This exploration was led against the foundation of the criticalness of advanced learning media in the learning system. By involving the BEAT PAI application as a work to persuade understudies in PAI subjects, in order to make a tomfoolery and intuitive learning environment. This review means to decide the impact of utilizing the BEAT PAI application on PAI learning results for fifth grade primary school understudies, as well as to decide contrasts in PAI learning results for fifth grade understudies when utilizing the BEAT PAI application. This examination utilizes the Model Plan and improvement (D&D) kind of exploration technique. This review has a populace of 30 grade 5 primary school understudies, this primary school is situated in Kubang, Majalaya Locale, Bandung Regime. The outcomes showed that the achievability and understudy fulfillment with the utilization of the BEAT PAI application in the learning system was 4.44 and the instructor's poll showed the practicality in the material part of 4.8 and the media part of 4.5. In view of the aftereffects of these investigations, it shows that the utilization of the Android-based BEAT PAI application that has been created by us is reasonable for use during the time spent PAI learning exercises in grade school.*

**Keywords:** learning media, BEAT PAI application, and learning outcomes.

Copyright (c) 2022 Putri Laisya Abdurrochim, Yuniar Khairunnisa, Mughni Nurani, Ani Nur Aeni

✉Corresponding author :

Email : [putrilaisya@upi.edu](mailto:putrilaisya@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

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. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Kumala (2016) yakni media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dalam hal ini materi pembelajaran dari guru yang berperan sebagai *sender* kepada siswa yang berperan sebagai *receiver*, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Sehingga tidak jarang selalu ada asumsi bahwa pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan efektivitas pembelajaran. Namun keberhasilan pembelajaran bukan hanya terpaku pada penggunaan media pembelajarannya saja, tetapi guru juga dalam mengembangkan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa, tuntutan zaman dan materi yang akan diajarkan.

Di era disrupsi ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan terus dilakukan agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat sesuai dengan perkembangan zaman. Sejatinya, perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut disebabkan oleh kebutuhan manusia yang semakin besar pula (Pratiwi & Suryanti, 2020). Maka dari itu, tidak heran para pendidik dituntut untuk menguasai semua perkembangan teknologi yang ada di era ini. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (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. Sayangnya hal tersebut tidak berbanding lurus dengan keadaan dan fakta yang ada di lapangan, masih banyak guru yang belum paham dan bahkan tidak paham bagaimana seharusnya proses pembelajaran di era modern sehingga kebanyakan dari mereka masih menggunakan media pembelajaran berupa buku bacaan dan bentuk-bentuk media pembelajaran lama lainnya, padahal kemudahan dalam mengakses internet harusnya juga mempermudah guru untuk mencari dan membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Fauzi, 2020) yakni seorang guru harus dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi dan terus beradaptasi dengan perubahan tersebut, karena hal tersebut akan berpengaruh terhadap keberlangsungan proses pembelajaran.

Sejatinya pendidikan mengalami perubahan yang sangat besar, karena penyedia ilmu pengetahuan sekarang bukan hanya dari guru saja tetapi bisa diakses dan didapat dengan mudah, kapan saja dan dimana saja (efisien). Dengan perluasan akses tersebut, guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang sangat tinggi dan harus memiliki *soft skill* yang kuat. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Cann (2006) memperkuat hal tersebut dengan menyatakan bahwa guru harus memiliki beberapa keterampilan (*skill*) diantaranya berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif (Fatmawati et al., 2021). Selain itu, guru juga harus bisa terampil dan mahir menggunakan teknologi dan informasi agar sesuai dengan *Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standard (IP-21CSS)*, *Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standard (IP-21CSS)* sendiri adalah rumusan konsep pembelajaran dan berpikir di abad 21 yang dibuat dari rumusan *Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning (P21)* dan ditambah hasil kajian dari UU Sisdiknas, Nawacita, dan RPJMN (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional) Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi. Kompetensi dan keterampilan tersebut harus bisa guru miliki agar tujuan pembelajaran dan tuntutan kurikulum dapat terlaksana serta proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan baik, efisien, efektif dan juga interaktif. Kompeten dan terampil dalam hal ini berarti bahwa pemilihan strategi, pendekatan, model, metode ataupun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang nantinya akan mengembangkan motivasi dan

minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta membuat kesan pembelajaran yang berbeda dari proses pembelajaran sebelumnya namun tidak membuat siswa melupakan pembelajaran sebelumnya.

Di kurikulum 2013 yang bersifat terpadu, penggunaan media pembelajaran modern sangatlah diperlukan. Apalagi di tahun 2022 ini, ada kurikulum baru yang dinamai kurikulum paradigma baru yang dicanangkan akan mulai diterapkan namun masih dalam skala terbatas. Walaupun begitu, tentu semua sekolah harus bersiap terutama dalam pembelajaran PAI. Pendidikan Agama Islam memiliki kedudukan yang penting dalam sistem pendidikan nasional, karena sering disebut sebagai pendidikan mental moral spiritual bangsa yang bertanggung jawab dan berpengaruh terhadap pembentukan sikap dan kepribadian yang sesuai dengan tuntutan bangsa, moral dan agama sehingga tidak heran jika PAI termasuk ke dalam muatan wajib kurikulum (Kosim, 2015). Pembelajaran PAI yang kental akan konsep-konsep ketuhanan yang bersifat abstrak membuat siswa kesulitan untuk membayangkan dan mengkonstruksikan pikirannya sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang bisa merangsang dan membantu siswa mengkonstruksi dan memahami konsep-konsep yang ada di dalam agama Islam. Walaupun siswa kelas tinggi sudah bisa mulai mengontruksi pikirannya sendiri, tetap diperlukan alat untuk memancing agar mereka dapat membayangkan dan memahami konsep-konsep tersebut. Namun proses pembelajaran PAI cenderung dilakukan *teacher center*, dimana siswa hanya mendengarkan dan menulis apa yang guru jelaskan tanpa diberi kesempatan untuk mengemukakan apa yang menjadi pertanyaan ada di dalam pikirannya dan apa yang membuatnya bingung, padahal hal tersebut bisa sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa yang mengalami penurunan dalam pembelajaran PAI.

Hasil belajar sejatinya adalah capaian pemahaman, kemampuan dan keterampilan yang akan dimiliki dan diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar ini bukan hanya pada kemampuan kognitifnya saja, tetapi juga dapat memberikan perubahan perilaku dan membentuk keterampilan peserta didik sehingga bisa menguasai keterampilan baru ataupun mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. 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. Tinggi rendah dan naik turunnya hasil belajar yang diraih oleh siswa dapat dipengaruhi oleh kondisi dan faktor-faktor tertentu, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal. Namun, salah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu faktor yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sehingga pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik semua siswa, tujuan pembelajaran, dan perkembangan zaman sangatlah diperlukan. Karena peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya berasal dari kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik saja, tetapi juga ada pengaruh-pengaruh lainnya seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan hal-hal lainnya yang berkaitan erat dengan keberlangsungan proses pembelajaran (Kristin, 2019). Bahkan beberapa peneliti menganggap media pembelajaran sebagai alat yang menentukan tinggi rendah dan naik turunnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Karena media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan mempermudah proses pembelajaran (visualisasi), dan menciptakan interaksi dan suasana yang lebih menyenangkan baik bagi siswa maupun bagi guru, sehingga guru harus bisa menggunakan dan membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, serta memberikan kesan tersendiri bagi siswa. Ketika proses pembelajarannya yang diciptakan dalam maka materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan juga akan selalu dipahami oleh siswa, sehingga tidak hilang begitu saja ketika ada materi baru. Selaras dengan apa yang disimpulkan oleh (Audie, 2019) bahwa pemanfaatan media pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan lebih interaktif dan tidak memakan banyak waktu pembelajaran, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran berbasis aplikasi android yang diberi nama BEAT PAI yang merupakan singkatan dari “Belajar Asyik Tentang” PAI, aplikasi BEAT PAI 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 tinggi karena didalamnya memuat dan mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk *ebook* yang interaktif, selain itu siswa juga dapat melihat tayangan video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan apa yang digemari siswa, 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 5 sekolah dasar. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fatmawati et al., 2021) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android berhasil dan tepat untuk memajukan hasil belajar siswa dan memiliki pengaruh positif dalam proses pembelajaran karena akan memberikan kesan pembelajaran yang lebih mendalam.

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android*, belum banyak penelitian yang mengembangkan dan mengkaji hal tersebut sehingga pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI merupakan sebuah pembaruan atau inovasi baik dalam proses pembelajaran maupun dari segi penelitian yang dilakukan. Meskipun begitu, di beberapa studi sebelumnya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android sudah ada namun memang tidak begitu banyak seperti penelitian yang dilakukan oleh (Widiastika et al., 2020) yang mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dengan menggunakan *software* Smart App Creator, lalu ada juga penelitian yang dilakukan oleh (Muttaqin et al., 2021) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan menggunakan Smart App Creator. Temuan dari dua penelitian tersebut adalah sama-sama membuat aplikasi pada *software* Smart App Creator dan juga mendapatkan hasil penelitian layak dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dan studi-studi sebelumnya terletak pada pembuatan dan bahan-bahan atau fitur yang ada di dalam aplikasi yang dibuat, di penelitian sebelumnya pembuatan aplikasi dilakukan di *software* Smart App Creator sedangkan pada penelitian ini menggunakan *google sites*, fitur-fitur didalamnya juga berbeda pada studi sebelumnya fitur didalamnya berisikan materi, video pembelajaran dan juga evaluasi sedangkan dalam aplikasi yang peneliti buat didalamnya berisikan *ebook* interaktif, video pembelajaran dan juga evaluasi yang dikemas menjadi game dan kuis interaktif.

Media pembelajaran berbasis aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI ini berisikan video pembelajaran berbentuk animasi, *ebook* interaktif, dan kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk *games*, seperti *quiziz* dan *wordwall*. Media pembelajaran ini dibuat dan dikembangkan dengan memperhatikan perkembangan zaman dan tingginya pengaruh penggunaan teknologi dalam kehidupan. Adanya *ebook* interaktif dalam bagian aplikasi ini merupakan wujud dari akibat munculnya teknologi berbasis internet yang ikut menyebabkan adanya fitur *ebook*. (Gogahu & Prasetyo, 2020) mengungkapkan bahwa tingkat motivasi membaca peserta didik terhadap *ebook* lebih tinggi daripada peserta didik yang tidak membaca *ebook*. Hal ini menunjukkan jika penggunaan *ebook* akan memberikan pengaruh yang positif ataupun negatif terhadap minat membaca peserta didik. Video animasi pun menjadi media yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi (Dewi & Handayani, 2021). Penggunaan media pembelajaran *online* dengan *game wordwall* sangat praktis dan layak untuk digunakan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Aisyah, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap guru didapatkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran PAI di kelas 5 SD guru lebih sering hanya menggunakan metode ceramah maupun tanya jawab

saja dan dalam penyampaian materinya guru jarang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran sehingga proses siswa dalam memahami materi pun tidak berjalan dengan efektif yang pada akhirnya hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan kepada guru didapatkan hasil sebesar 4.8 dalam aspek materi dan aspek media sebesar 4.5 dari poin 5. Hasil yang didapatkan dari angket siswa pun tidak jauh berbeda dengan guru, yaitu sebesar 4.34 dari poin 5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI dapat dijadikan media pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan siswa dalam memahami materi dan menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) menggunakan video animasi dalam pembelajarannya yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Video animasi ini dirancang menggunakan *software canva* yang digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA. Hasil analisis mereka menyatakan bahwa upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang kurang maksimal, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran digital. Dalam aplikasi yang kami rancang didalamnya memang terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik salah satunya yaitu video pembelajaran. Aplikasi yang kami rancang memanfaatkan platform *google sites* yang nantinya di convert menjadi sebuah aplikasi digital yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Penelitian kami hampir sama dengan penelitian lain yang dilakukan oleh (Aminah et al., 2021) yang mana memanfaatkan *google site* dalam merancang media pembelajaran tetapi yang menjadi pembeda yaitu untuk luaran produk mereka hanya *website google site* yang berisi materi matematika bukan aplikasi berbasis android. *Google site* yaitu salah satu aplikasi yang dikeluarkan oleh *google*, yang mana didalamnya menggabungkan antara perintah menulis dan membaca dan media *google site* bisa menjadi sebuah pilihan media yang dijadikan sebagai pengirim konsep suatu materi di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurhasisa, 2020) menggunakan software Macromedia Flash 8 yang didalam aplikasi tersebut terdapat fitur untuk membuat *Compact Disk (CD)* interaktif dan membuat animasi 3D pada *web*. Animasi 3D tentu saja dapat menarik perhatian siswa dalam pembuatan media pembelajaran, perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh kami yaitu dalam aplikasi kami belum terdapat fitur membuat animasi 3D dan CD interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penerapan Macromedia Flash 8 dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep peserta didik, secara drastis dapat dilihat bahwa perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan media dalam hal ini Macromedia Flash 8 dengan pembelajaran *expository*.

Sejatinya penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar bisa melihat pengaruh media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa, sehingga nantinya bisa diketahui keefektifan, keefisienan dan keberhasilan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan ini. BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI hadir sebagai inovasi pembelajaran, yang nantinya akan mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan juga interaktif. Selain itu, pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI ini pun dapat memberikan gambaran terbaru perihal proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model *Desain and Development* atau yang lebih dikenal sebagai desain dan pengembangan. Didalamnya mencakup kegiatan membuat desain, melakukan pengembangan dan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan dengan maksud untuk memutuskan dasar empiris dalam kegiatan mengembangkan produk, dengan langkah-langkah diantaranya adalah identifikasi masalah, menjabarkan tujuan, mendesain dan mengembangkan produk, menguji coba produk, mengevaluasi hasil uji coba dan

mengomunikasikan hasil uji coba. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kubang dan dilakukan pada pembelajaran genap tahun 2021/2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang berada dijenjang kelas 5 SDN Kubang yang jumlah siswanya adalah 30 orang. Instrumen data yang dikumpulkan dan digunakan pada penelitian ini yaitu angket, angket tersebut berisikan *pre-test* dan *post-test* yang digunakan yaitu untuk mengetahui dan melihat bagaimana hasil belajar siswa sesudah dan sebelum menggunakan aplikasi BEAT PAI serta penilaian siswa terhadap aplikasi yang dibuat. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik uji normalitas gain, uji normalitas gain sendiri adalah uji penelitian yang dilaksanakan untuk mencari tahu bagaimana efektivitas perlakuan dalam konteks ini aplikasi yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Uji normalitas gain yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan rumusan Meltzer:

$$N.Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan :

$S_{post}$  = Skor *post-test*

$S_{pre}$  = Skor *pre-test*

$S_{maks}$  = Skor maksimal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kubang dengan siswa kelas 5 sebanyak 30 siswa pada tanggal 17 Maret 2022. Berdasarkan pelaksanaan uji coba terbatas diperoleh hasil angket siswa yang menunjukkan kelayakan dan kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi BEAT PAI dalam proses pembelajaran adalah sebesar 4.34 dari 5.

**Tabel 1. Angket Respon Siswa Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI**

Pernyataan	SS (skor 5)	S (Skor 4)	C (Skor 3)	TS (Skor 2)	STS (Skor 1)	<i>f.x</i>
	Jumlah ( <i>f</i> )	Jumlah ( <i>f</i> )	Jumlah ( <i>f</i> )	Jumlah ( <i>f</i> )	Jumlah ( <i>f</i> )	
Desain dalam media pembelajaran berbasis Android BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI menarik	17	10	2		1	131
Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI	12	14	2	1	1	124
Animasi yang digunakan sebagai gambaran contoh dalam media pembelajaran berbasis Android BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI ini mempermudah anda untuk memahami	22	4	3	1		137

Pernyataan	SS (skor 5)	S (Skor 4)	C (Skor 3)	TS (Skor 2)	STS (Skor 1)	<i>f.x</i>
	Jumlah ( <i>f</i> )	Jumlah ( <i>f</i> )	Jumlah ( <i>f</i> )	Jumlah ( <i>f</i> )	Jumlah ( <i>f</i> )	
materi tentang cita-citaku menjadi anak shalih						
Media pembelajaran berbasis aplikasi android BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI ini membuat anda dan bermotivasi dan bersemangat dalam mempelajari materi cita-citaku menjadi anak shalih.	24	4	1	1		141
Penyampaian materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android ini disampaikan dengan menarik, interaktif dan juga mudah dipahami.	11	14	4	1		125
Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini memuat latihan-latihan yang dapat menguji dan melihat seberapa jauh pemahaman yang dipahami.	12	13	2	2	1	123
Ukuran, warna dan bentuk font yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	20	5	3	1		131
	Jumlah					912
	Rata-Rata					4.34

Berdasarkan perolehan hasil tersebut, maka ditarik kesimpulan jika penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI layak dan efektif untuk dipakai dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran berbasis aplikasi *android* BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI ini dapat memberikan kesan pembelajaran yang berbeda dan lebih mendalam dari biasanya apalagi tadinya proses pembelajaran PAI di SD Negeri Kubang hanya mengandalkan pembelajaran konvensional saja sehingga siswa hanya mendengarkan dan mendapatkan pembelajaran dari penjelasan guru.

Selain dilakukan kepada siswa, angket juga dilakukan kepada guru yang didalamnya berisikan beberapa pernyataan terkait kelayakan aspek materi dan media, yang mendapatkan hasil sebesar 4,8 dari 5 dalam aspek materi serta aspek media sebesar 4.5 dari 5. Dari hasil angket guru yang diperoleh menunjukkan jika media pembelajaran berbasis aplikasi *android* BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI yang dibuat layak dan efektif

untuk digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan bisa menjadi solusi atau inovasi bagi permasalahan pembelajaran yang terjadi di SD Negeri Kubang.

Uji kelayakan media dilakukan pada siswa perorangan dengan dilakukan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan maksud untuk mengetahui keefektifitasan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) PAI terhadap progres meningkatnya hasil belajar siswa. *Pre-test* yang dilaksanakan pada awal pembelajaran digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dan *post-test* dilaksanakan di akhir pembelajaran. *Pre-test* dan *post-test* masing-masing memuat 15 soal pilihan ganda. Uji normalitas digunakan untuk pengolahan hasil *pre-test* dan *post-test*, pengolahan tersebut disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Gain**

No	Nilai		Hasil Uji Normalitas Gain	Kriteria
	Pre-test	Post-test		
1	40	60	0,33	Sedang
2	66,66	73,33	0,20	Rendah
3	66,66	100	1	Tinggi
4	46,66	66,66	0,37	Sedang
5	53,33	60	0,14	Rendah
6	66,66	100	1	Tinggi
7	40	60	0,33	Sedang
8	60	53,33	-0,16	Rendah
9	66,66	93,33	0,79	Tinggi
10	33,33	46,66	0,19	Rendah
11	33,33	73,33	0,59	Sedang
12	86,66	73,33	-0,99	Rendah
13	46,66	40	-0,12	Rendah
14	53,33	86,66	0,71	Tinggi
15	66,66	86,66	0,59	Sedang
16	66,66	86,66	0,59	Sedang
17	40	60	0,33	Sedang
18	40	73,33	0,56	Sedang
19	60	80	0,5	Sedang
20	13,33	33,33	0,23	Rendah
21	73,33	100	1	Tinggi
22	73,3	100	1	Tinggi
23	40	93,33	0,89	Tinggi
24	60	60	0	Rendah
25	60	86,66	0,67	Sedang
26	40	80	0,67	Sedang
27	60	46,66	-0,33	Rendah
28	73,33	100	1	Tinggi
29	33,33	73,33	0,60	Sedang
30	60	66,66	0,16	Rendah

Dengan melihat hasil uji normalitas gain pada tabel 2, maka dihasilkan sebanyak 10 siswa masih mendapatkan kategori rendah, 12 siswa mendapatkan kategori sedang, dan 8 siswa mendapatkan kategori tinggi. Sebanyak 27 siswa mendapatkan nilai yang tidak tuntas saat mengerjakan *pre-test*. Hasil yang rendah ditunjukkan oleh hasil *pre-test* siswa dengan rata-rata nilai 53,99, sedangkan KKM pada mata pelajaran PAI adalah 70. Setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi BEAT PAI berbasis



android hasil belajar siswa meningkat. Pengujian hasil belajar dilakukan dengan *post-test* yang memperoleh rata-rata nilai sebesar 73.78. Hal tersebut menyatakan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan nilai sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi, meski masih terdapat beberapa siswa yang nilainya belum tuntas.

Selain itu Wahyuningtyas & Sulasmono (2020:27) juga menyimpulkan siswa akan lebih mudah memahami materi dengan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran yang nantinya akan mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran pun tidak akan terpaku pada penyampaian guru saja tetapi berfokus pada siswa sehingga sesuai dengan apa yang diamanahkan kurikulum 2013 yang bertujuan membuat siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi dan dalam proses pembelajaran guru tidak dijadikan sebagai sumber satu-satunya. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khotimah, 2021) yang menyimpulkan bahwa pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran karena akan mempermudah dan membuat kesan pembelajaran yang berbeda bagi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa karena dapat menyajikan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan daripada membosankan, maka solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Khotimah, 2021).

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi BEAT PAI berbasis *android* sebagai media pembelajaran termasuk ke dalam kategori efektif untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar karena membuat hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI menjadi meningkat. Dengan menggunakan aplikasi BEAT PAI membuat siswa lebih interaktif dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai, sesuai dengan K13 yg berasumsi bahwa dalam pembelajaran tidak hanya guru yang menjelaskan materi. Dengan hal ini diperkuat dengan meningkatnya hasil pre-test dan post-test yang pada awalnya 53,99 menjadi 73,78 setelah memakai aplikasi BEAT PAI.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini kami peruntukkan kepada pihak-pihak yang telah membantu kami selama proses penelitian terkhusus kepada SD Negeri Kubang yang telah mempersilahkan kami untuk melakukan penelitian di sana, siswa kelas 5 SD Negeri Kubang yang telah bersedia menjadi subjek penelitian kami, dan pihak-pihak lainnya yang telah terlibat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2019). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Aminah, N., Amami, S., Wahyuni, I., Rosita, C. D., & Maharani, A. (2021). *Pemanfaatan Teknologi melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Site bagi Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Cirebon. 1*, 23–29.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, Marhamah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

3981 *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar – Putri Laisya Abdurrochim, Yuniar Khairunnisa, Mughni Nurani, Ani Nur Aeni*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>

Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i2.28862>

Fauzi, A. E. N. (2020). *Pelatihan Guru dalam Menghadapi Era Globalis*. 190121600825.

Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.

Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>

Kumala, F.N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Infografika.

Kosim, N. (2015). Pengembangan Dan Aplikasi Pembelajaran Pai Di Sd. *Qathrunâ*, 2(2), 121–142.

Kristin, F. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>

Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ipa untuk siswa kelas VI SD program studi pendidikan dasar universitas pendidikan ganesha. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15.

Nurhasisa. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Bagi Peserta Didik Kelas XI SMAN 3 Pinrang*.

Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Ilmiah Curere*, 4(1), 33–42.

Pratiwi, A. D., & Suryanti. (2020). Pengembangan Media Game Edukatif “Lecy Explore” Berbasis Android untuk Siswa Kelas IV SD Materi Siklus Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya. *Jurnal PGSD*, 8(6), 1251–1262.

Sari, R. R., Febrini, D., & Walid, A. (2021). Tantangan Guru Pai Dalam Menghadapi Era Perubahan Globalisasi Teknologi Industri 4.0 di SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 26–34.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>