



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 1768 - 1773

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Digital (API) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTs Pada Materi Hutang Piutang

Helnanelis¹, Khairul Anam²✉

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten^{1,2}

E-mail: helnanelis123@gmail.com¹, khairulanamayah10@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan zaman yang begitu cepat merupakan sebuah tantangan bagi setiap individu manusia dalam mempertahankan dan mengembangkan dirinya, agar mampu berdaya saing dengan individu yang lain, baik dari segi aspek ekonomi, politik, sosial, pendidikan dan lain sebagainya. Namun yang lebih menarik dalam pembahasan ini ialah tentang pendidikan, tempat para pendidik dan peserta didik berproses untuk dapat mempersiapkan dirinya dikemudian hari. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pandangan dan arah yang baru kepada pendidik untuk dapat mengembangkan strategi pembelajarannya ke arah digital. Sehingga dalam penelitian ini penulis menggunakan metode literatur, dengan membaca dan meneliti penelitian yang sebelumnya pernah ada lalu mengembangkannya dan ini merupakan sebuah penelitian *Reserch adn Development* (R&D). Maka dari itu diperlukan sebuah inovasi-inovasi yang baru dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti aplikasi digital yang belakangan ini para pendidik dituntut untuk dapat merancang dan mengoprasikannya dalam pembelajaran. Hal ini merupakan sebuah tantangan sekaligus peluang untuk para pendidik agar dapat meningkatkan kualitas kependidikannya serta sebuah solusi terbaru dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah para peserta didik untuk dapat memahami pembelajaran yang disampaikan didalam kelas. Sehingga Aplikasi Digital ini merupakan sebuah solusi dalam dunia pendidikan, karena pendidik dan peserta didik dapat mengakses dan menjalankan materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kata Kunci: Pengembangan, Aplikasi Digital, Pendidikan.

Abstract

The rapid development of the times is a challenge for every individual human being in maintaining and developing himself, in order to be able to compete with other individuals, both in terms of economic, political, social, educational and so on. However, what is more interesting in this discussion is about education, where educators and students process themselves to be able to prepare themselves in the future. This research aims to provide new views and directions for educators to be able to develop their learning strategies towards digital. So in this study the authors used the literature method, by reading and researching research that had previously existed and then developing it and this was a Research and Development (R&D) study. Therefore, new innovations are needed in the world of education, one of which is by using technology in the learning process, such as digital applications, which educators are currently required to be able to design and operate in learning. This is a challenge as well as an opportunity for educators to be able to improve the quality of their education as well as a new solution in the learning process so that it makes it easier for students to be able to understand the lessons conveyed in class. So that this Digital Application is a solution in the world of education, because educators and students can access and run learning materials anywhere and anytime without being limited by space and time.

Keywords: Development, Digital Application, Education.

Copyright (c) 2023 Helnanelis, Khairul Anam

✉ Corresponding author :

Email : khairulanamayah10@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5572>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru, salah satu permasalahan pendidikan yang menjadi prioritas untuk segera dicari permasalahan adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran (Rusman 2013, 11). Secara umum belajar adalah perubahan individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan, perkembangan tubuhnya atau pun karakteristik seseorang lahir (M. Yusuf T and Muhamainnah Amin 2016, 87).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menunjukkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Muhibbin Syah 2010, 1). Hal ini menunjukkan bahwasannya seorang peserta didik harus mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran dan seorang pendidik hanya menjadi fasilitator dalam membantu peserta didik.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi para ahli mengembangkan cara belajar yang efektif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Baik dalam bentuk pembelajaran, pendekatan, metode, strategi, teori belajar dan sebagainya (Siti Rahmi Yuliani 2018, 1846). Berbagai pihak terkait dengan pendidikan terutama guru, dituntut agar bisa menguasai serta memahami materi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Proses pendidikan ialah upaya untuk mengaktualisasikan dan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal sesuai dengan minat bakatnya masing-masing, baik formal maupun non formal. Apalagi menanamkan nilai-nilai keagamaan, budi pekerti serta pengetahuan, tidak semudah memballikan telapak tangan, tetapi bisa dilakukan melalui media yang lain. Media sendiri memiliki definisi yang luas dalam berbagai bidang salah satunya dalam dunia pendidikan disebut media pendidikan atau media pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media dalam agama Islam sudah tidak asing lagi, karena sarana yang digunakan untuk menyampaikan ajaran Allah sebagaimana yang telah di contohkan oleh Nabi Muhammad SAW. Yaitu melalui media perbuatan Nabi sendiri, dengan memberi contoh keadaan yang baik serta selalu menunjukkan sifat terpuji sehingga para umat dan pengikutnya mengikuti apa yang dicontohkan oleh Nabi.

Dan jika dikaitkan dengan keadaan saat ini metode atau media yang pernah di lakukan Nabi jika diimpelentasikan dengan keadaan saat ini mungkin akan sulit dalam merealisasikan tujuan dalam pendidikan itu sendiri. Maka dari itu diperlukan sebuah inovasi baru dalam mengembangkan metode dan media dalam pembelajaran, salah satu media yang digunakan yaitu *aplikasi digital*, karena sangat erat sekali hubungannya dengan kemajuan teknologi. Aplikasi digital dapat diterapkan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, didalam aplikasi digital tersebut terdapat berbagai fitur-fitur yang dapat dibuka dan diakses oleh seseorang sehingga dapat mempermudahnya dalam melakukan pekerjaan. Pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam membantu pendidik untuk menyampaikan suatu materi dan aplikasi digital akan menjadi salah media yang bisa digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Dalam kajian literatur yang penulis lakukan terdapat beberapa kajian pustaka terdahulu yang pernah melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizal Septa Wahyu Hartanto dan Hasan Dani, mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Teknik Bangunan dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Autocad*". Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan saat ini terletak dalam variabel y, yaitu membahas pengembangan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat

dalam variabel x, penelitian terdahulu membahas Software Autocad sedangkan penelitian penulis membahas Aplikasi Digital (Rizal Septa Wahyu Hartanto and Hasan Dani 2020, 1).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Titin dan Ega Safitri, mahasiswa Universitas Tanjungpura, dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon*". Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan saat ini terletak dalam variabel y, yaitu membahas pengembangan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat dalam variabel x, penelitian terdahulu membahas Video Animasi Powtoon sedangkan penelitian penulis membahas Aplikasi Digital (Titin and Ega Safitri 2022, 1).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Relis Agustien, Nurul Umamah dan Sumarno, mahasiswa Universitas Jember, dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*". Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan saat ini terletak dalam variabel y, yaitu membahas pengembangan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat dalam variabel x, penelitian terdahulu membahas Video Animasi Dua Dimensi sedangkan penelitian penulis membahas Aplikasi Digital (Relis Agustien, Nurul Umamah, and Sumarno 2018, 1).

Pelajaran seperti inilah yang membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar, sumber belajar yang berupa buku cetak atau paket kurang diskusi siswa terlalu padat bacaan, tampilannya kurang menarik, membuat motivasi siswa rendah. Peserta didik juga mengeluhkan bahwa masih kurangnya penguasaan materi dan masih sulit menjawab soal-soal yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Karena itulah agar memudahkan pembelajaran bagi siswa peneliti berinisiatif membuat media pengajaran berbasis aplikasi digital untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan islam yang berfokus pada materi sejarah dakwah nabi Muhammad di Makkah. Atas dasar tersebut peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Digital (API) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTs Pada Materi Hutang Piutang".

METODE

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan sebuah istilah yang digunakan dalam menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan atau menciptakan produk yang lebih baik lagi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*, atau dikenal dengan ADDIE.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah para tenaga pendidik, yang harus dapat merancang dan menjalankan Aplikasi Digital (API) dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini memerlukan waktu kurang lebih enam bulan, yang dilakukan di Sekolah/Madrasah yaitu MTs Al-Khairiyah Keracak. Tahapan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Perancangan Aplikasi Digital (API), yaitu para pendidikan melakukan perancangan API, yang bertujuan untuk mempersiapkan apa saja fitur yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan didalam kelas.
2. *Pre-Test*, yaitu proses tes yang dilakukan sebelum API diterapkan atau digunakan dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa tentang mata pelajaran yang akan dipelajari.
3. Proses Pembelajaran Menggunakan API, setelah *Pre-Test* dilakukan maka tahap selanjutnya adalah pengimplementasian API dalam pembelajaran.
4. *Post-Test*, yaitu proses tes yang dilakukan setelah API diterapkan atau digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi, yaitu proses untuk mengetahui apakah API memiliki efektivitas yang baik dalam membantu proses pembelajaran didalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses mengkaji literatur tentang pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi Digital terdapat beberapa kendala yaitu, literatur yang dibutuhkan tentang pengembangan media pembelajaran Aplikasi Digital ini masih sangat minim.

Pengembangan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim pesan. Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penelitian media pembelajaran dengan harapan dapat mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yaitu:

1. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum. Ataukah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong.
2. Karakteristik media pembelajaran. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya.
3. Alternatif pilihan media. Yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan.

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi lebih dari itu. Klarifikasi bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya, semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut.

1. Dilihat dari jenisnya
 - a. Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai masalah dalam pendengaran.
 - b. Media Visual adalah yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar seperti, foto, lukisan, dan cetakan.
 - c. Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Aplikasi Digital (API)

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aplikasi adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

Sedangkan kata digital secara etimologis berasal dari kata Yunani *digitus* yang berarti jari tangan atau kaki seseorang yang jumlahnya sepuluh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi digital merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan sebuah teknologi yang berbasis online untuk menjalankan sistem dan dapat diakses melalui jaringan tertentu. Berikut ini beberapa aplikasi yang dapat membantu pendidik dalam merancang dan mengoperasikan Aplikasi Digital dalam pembelajaran diantaranya:

1. *Appy Pie*

Cara membuat aplikasi online yang pertama yaitu dengan menggunakan *AppyPie*. Pilih kategori aplikasi yang akan dibuat terlebih dahulu. Cukup melakukan *drag and drop*, cara ini sangat mudah sehingga membuat siapa pun yang tidak mengerti tentang koding, dapat membuat aplikasi. Setelah memilih kategori yang diinginkan, langkah selanjutnya memilih tema untuk tampilan aplikasinya. Kemudian ikuti instruksi sampai melakukan publish aplikasi.

2. *App Yet*

Cara membuat aplikasi online dengan menggunakan *App Yet*. *App Yet* merupakan salah satu situs yang digunakan untuk membuat aplikasi smartphone secara online. Dengan menggunakan 100 persen kode native, sehingga dapat dengan mudah membuat aplikasi secara online dan tidak perlu mengerti bahasa pemrograman. *App Yet* mendukung pembuatan aplikasi seperti HTML5, RSS, Youtube, Podcast, Twitter dan lainnya. Untuk membuat aplikasi online dengan AppYet, Hanya cukup memberi nama aplikasi serta memberi namapackage untuk aplikasi Android. Setelah itu, tambahkan modules yang tersedia. Modules terkait dengan jenis aplikasi yang ingin Anda buat.

Jika seorang pendidik sudah mampu merancang dan mengoperasikan Aplikasi Digital dalam pembelajaran maka hal ini merupakan sebuah solusi terbaru untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pendidikan yang dialami oleh lembaga pendidikan dalam mencapai tujuannya.

Kajian mengenai kelayakan dan peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran Aplikasi Digital (API). Pengujian kelayakan media pembelajaran dengan Aplikasi Digital dilakukan dengan cara melakukan validasi media dengan ketentuan mendapat presentasi rata-rata nilai lebih dari 60%-100% dengan kualitatif baik hingga sangat baik (Riduwan 2013, 1). Di dalam penilaian hasil validasi tersebut harus memenuhi beberapa aspek yaitu kesesuaian visual dengan materi, efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi, kejelasan visual, audio, audio visual dan ketajaman gambar.

Kajian mengenai respon terhadap media pembelajaran dengan Aplikasi Digital berisi tentang seberapa besar ketertarikan responden terhadap API. Semakin besar nilai hasil rata-rata nilai presentase ketertarikan responden terhadap media pembelajaran API menunjukkan indikator bahwa media berfungsi untuk menyampaikan segala bentuk pesan atau informasi secara maksimal.

Dan dari hasil uji coba kelayakan API dalam pembelajaran menunjukkan sebuah hasil yang positif yaitu, pada saat dilakukan *Pre-Test* mengenai mata pelajaran hutang piutang nilai para siswa rata-rata dibawah 60, sedangkan ketika API ini mulai diterapkan dalam pembelajaran hutang piutang, menunjukkan nilai positif dengan meningkatnya nilai para siswa, dengan rata-rata nilai 80 ke atas. Hal ini menunjukkan sebuah arah pendidikan yang positif, karena dengan adanya API dalam pembelajaran para siswa dapat dengan mudah mengakses pembelajaran, mengisi soal-soal dan cara menjawab soal tersebut dengan mudah.

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dalam proses pembelajaran maka diperlukan sebuah inovasi yang baru seperti Aplikasi Digital (API). Aplikasi digital merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan sebuah teknologi yang berbasis online untuk menjalankan sistem dan dapat diakses melalui jaringan tertentu. Dan terdapat beberapa aplikasi yang dapat membantu membuat aplikasi digital yaitu, *Appy Pie dan App Yet*. Jika kemudian aplikasi ini dapat dioperasikan maka akan dapat membantu dan mempermudah para pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajarannya sehingga menarik untuk terus dipelajari. Terlebih lagi dalam materi Fiqih yang kadang membosankan maka dari itu muncul inovasi terbaru ini untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam

1773 *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Digital (API) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTs Pada Materi Hutang Piutang – Helnanelis, Khairul Anam*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5572>

pembelajaran fiqih (hutang piutang). *Pre-Test* mengenai mata pelajaran hutang piutang nilai para siswa rata-rata dibawah 60, sedangkan ketika API ini mulai diterapkan dalam pembelajaran hutang piutang, menunjukkan nilai positif dengan meningkatnya nilai para siswa, dengan rata-rata nilai 80 ke atas.

DAFTAR PUSTAKA

- M. Yusuf T, And Muhamainnah Amin. 2016. “Pengaruh Mind Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Jurnal Tadris* 01: 01.
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda.
- Relis Agustien, Nurul Umamah, And Sumarno. 2018. “View Of Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips.” 2018. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/Jeuj/article/view/8010/5647>.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rizal Septa Wahyu Hartanto, And Hasan Dani. 2020. “The Journal Of Universitas Negeri Surabaya.” <https://ejournal.unesa.ac.id>.
- Rusman. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Siti Rahmi Yuliani. 2018. “Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Terhadap Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Kemampuan Diri (Self Efficacy)” 12: 6.
- Titin, And Ega Safitri. 2022. “Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon | Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat,” December. <https://www.journal.iel-education.org/index.php/jippmas/article/view/12>.