



Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD

Novianti✉, Universitas Pendidikan Indonesia

Mira Amelia, Universitas Pendidikan Indonesia

Melly Sri Wahyuni, Universitas Pendidikan Indonesia

Ani Nur Aeni, Universitas Pendidikan Indonesia

✉ 2005290@upi.edu

Abstract: The rapid development of technology that is in harmony with science is endless. Many technological changes from conventional to digital. So it takes technological-based educational media innovation that can facilitate Islamic learning for children. The Ibuildapp- based Fun Edu'kids Islamic application provides da'wah material about the story of the prophet's example with various forms, namely video, audio, and images for the fifth grade da'i da'iyyah of elementary school. Objective research to improve the insight and skills of da'i da'iyyah in preaching by bringing a developmental impact on the character of the younger generation so that later it grows into a noble and virtuous human being. This research applies the Design and Development (D & D) model method. Methods on data collection using questionnaires through google form.

Keywords: Da'wah, Application, Technology

Abstrak: Berkembang pesatnya teknologi yang selaras dengan ilmu pengetahuan dengan tiada hentinya. Banyak perubahan teknologi dari konvensional menjadi digital. Maka dibutuhkan inovasi media edukatif berbasis teknologi yang dapat mempermudah belajar islam untuk anak. Aplikasi Fun Edu'kids Islamic berbasis Ibuildapp menyediakan materi dakwah tentang kisah keteladanan para nabi dengan berbagai bentuk yaitu video, audio, dan gambar untuk para da'i da'iyyah kelas lima SD. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan da'i da'iyyah dalam berdakwah dengan membawa dampak perkembangan terhadap karakter generasi muda supaya kelak tumbuh menjadi manusia yang berkhilaf mulia dan berbudi pekerti luhur. Penelitian ini menerapkan metode model Design and Development (D&D). Metode pada pengumpulan data menggunakan angket melalui google form.

Kata kunci: Dakwah, Aplikasi, Teknologi

Received 7 Mei 2022; Accepted 19 Mei 2022; Published 20 Mei 2022

Citation: Novianti, Amelia, M., Wahyuni, M.S., & Aeni, A.N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2 (02), 275-283.



Copyright ©2022 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Salah satu acuan dalam meningkatkan pendidikan erat kaitannya dengan kualitas sumber daya manusianya. Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kecerdasan dan membentuk karakteristik seseorang. Penelitian ini fokus pada permasalahan yang didapatkan berdasarkan fakta di lapangan. Pesatnya perkembangan teknologi seperti penggunaan smartphone kini sudah dapat digunakan mulai dari orang tua hingga anak-anak, kemunculan kecanggihan teknologi pada *smartphone* digunakan bukan hanya sekedar untuk berkomunikasi, tetapi digunakan juga untuk foto suatu objek, mendengarkan musik, video, mengakses internet, dan bermain game sebagai hiburan (Khalifa, 2016). Seluruh masyarakat khususnya generasi muda atau anak-anak usia sekolah memiliki kegemaran dalam bermain *game*, hal tersebut sudah menjadi salah satu gaya hidupnya baik yang tinggal di kota maupun di desa (Samuel, 2010). Kebiasaan gaya hidup tersebut dapat memberikan dampak negatif khususnya terhadap perilaku siswa seperti lupa belajar, lalai beribadah, bahkan kesehatannya sendiri. (Rahmad, 2015). Selain itu, memiliki sisi positif teknologi dapat dimanfaatkan pada pembuatan media pembelajaran, kebutuhan akan media pembelajaran sebagai pembawa informasi berdasarkan sumber terencana yang dapat memberikan suasana lingkungan pembelajaran yang efesien, kondusif, dan efektif (Munadi, 2013). Menurut (Awalia dkk, 2019) salah satu yang menjadi faktor kurang pahamnya peserta didik dalam memahami materi ajar adalah karena media pembelajaran yang kurang dimanfaatkan. Berkaitan dengan hal tersebut penelitian ini memiliki dua fokus permasalahan utama yaitu yang pertama berkaitan dengan perubahan gaya hidup peserta didik akibat kemajuan teknologi pada penggunaan *smartphone* dengan terbiasa bermain *game online* berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Lalu, fokus kedua seorang guru diharuskan untuk memiliki keterampilan dan kreativitas dalam membuat sebuah alat media pembelajaran menarik agar kegiatan belajar lebih menyenangkan dan mempercepat pemahaman siswa dalam menerima materi ajar.

Penelitian pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti contohnya seperti Jhon Enstein,dkk yang membahas tentang media pembelajaran berupa *game* edukasi dengan materi akar dan bilangan berbasis *genially*, peneliti Mutiara Imtisyal Ammatulloh,dkk yang membahas tentang media pembelajaran *m-learning* menggunakan android sebagai pembentukan karakteristik peserta didik SD yang bernama aplikasi *civics caring*, peneliti Debora Dwi yang membahas tentang media pembelajaran Bernama wewlog dengan materi laju reaksi menggunakan *project based learning*, dan lain sebagainya. Sementara penelitian yang kami lakukan yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Fun Edu'Kids Islamic yang ditujukan kepada siswa kelas V SD. Adapun cakupan materi yang dibahas yaitu mengenai keteladanan para nabi sebagai pembentukan karakter dalam meneladani akhlak baiknya untuk diterapkan dikehidupan sehari-hari seperti bertanggung jawab, rendah hati, beriman, dan lain-lain. Adapun inovasi yang kami lakukan terhadap penelitian sebelumnya yaitu adanya tambahan fitur video animasi sebagai sajian materi dari kurangnya fitur yang digunakan pada penelitian terdahulu, sehingga dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang tidak hanya disajikan melalui gambar dan audio saja. Selain itu, adanya soal-soal yang menyesuaikan dengan materi pembelajaran sebagai bentuk evaluasi siswa terhadap pemahaman materi ajar yang telah disajikan. Sehubungan dengan beberapa penelitian tersebut maka pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini memiliki peran untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

Pentingnya penelitian ini menjadi dasar acuan rencana dari pendidikan nasional di Indonesia yang tercatat pada UU no 20 tahun 2003 tepatnya pada pasal 3 membahas tentang mengupayakan dalam meningkatkan kecerdasan tidak hanya secara intelektual melainkan kemampuan dan tindakannya. Selain itu, membentuk untuk menjadikan

manusia yang beriman kepada Tuhannya, memiliki jiwa kreatif, bertanggung jawab dan rasa demokratis. Berdasarkan tujuan nasional itu pendidikan islam pun memiliki hal yang sama yaitu menurut (Fathul Jannah, 2013) pendidikan yaitu segala sesuatu yang bertitik acuan pada hadist dan al-qur'an untuk membentuk perilaku yang islami atau memiliki akhlak yang mulia dan memiliki iman. Oleh karena itu, kebutuhan akan ilmu pengetahuan yang dikemas dengan inovatif dan memanfaatkan teknologi diharapakan mampu membantu memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia.

Penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu mengenai sebuah pengembangan aplikasi yang digunakan sebagai alat media pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan (Bunyamin, H., & Gunawan, G.-G., 2015) meneliti tentang Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Materi Kisah 25 Nabi Dan Rasul, penelitian ditujukan kepada seluruh orang yang berada di Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Selain itu, ada juga penelitian lainnya yaitu (Handayani, S. L. & Dewi, F. F. , 2021) dengan penelitian membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon dengan materi sumber energi alternatif yang disajikan berupa video animasi *en-alter sources*, tempat penelitiannya di SDN Sukamakmur 3 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV. Hasil penelitian ini dinilai dari aspek bahasa, penyajian, dan tulisan, menghasilkan respon dari 18 orang siswa yaitu sebesar 86,9% menyatakan sangat baik sehingga aplikasi tersebut layak untuk digunakan.

METODE

Metode yang diterapkan untuk melakukan kegiatan penelitian ini yaitu D&D yang dapat diartikan secara sistematis oleh (Richey & Klein, 2007), dan model penelitian ini mengeksplorasi proses dari desain, pengembangan hingga evaluasi produksi atau memperbarui alat atau produk dan model, baik yang berkaitan dengan pembelajaran maupun diluar dari konteks pembelajaran. Tahapan yang diterapkan dalam menggunakan metode penelitian tersusun secara sistematis menurut (Peffers, dkk., 2010) terdapat enam tahapan yang dapat dipetakan pada bagan berikut ini.



GAMBAR 1. Tahapan penelitian

Tahap I identifikasi masalah (*Identify the problem*) yakni mengidentifikasi hubungan antar riset dengan suatu masalah secara luas. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dan pesatnya perkembangan teknologi yang memiliki dampak negatif pada proses pembelajaran.

Tahap II mendeskripsikan tujuan (*describe the objectives*) yakni merancang dan mengembangkan suatu media belajar sebagai solusi permasalahan yang ditemukan. Yang menjadi tujuan utama dari penelitian ini yakni untuk menciptakan inovasi baru dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran aplikasi digital sebagai alat untuk membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswanya.

Tahap III rancangan dan pengembangan produk (*design and develop the artifact*). Dalam proses ini peneliti menggunakan platform melalui website ibuildapp sebagai sarana dalam pembuatan aplikasi.

Tahap IV melakukan pengujian produk (*test the artifact*). Pengujian produk ini dilakukan dengan dua langkah yaitu uji coba oleh seorang ahli dan siswa kelas V di SDN Tegalkalong untuk melihat keefektifan dan kelayakan produk yang telah dibuat.

Tahap V proses ini melakukan evaluasi dari hasil uji (*evaluet the testing results*). Peneliti menguji cobakan produk secara langsung ke para ahli dan pengguna untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi desain media yang dikembangkan. Dalam proses ini peneliti melakukan evaluasi produk yang ditemukan saat uji coba.

Tahap VI mengkomunikasikan hasil percobaan (*communicating the testing results*) pada tahapan ini peneliti melakukan presentasi untuk mengkomunikasikan hasil temuan dari hasil observasi.

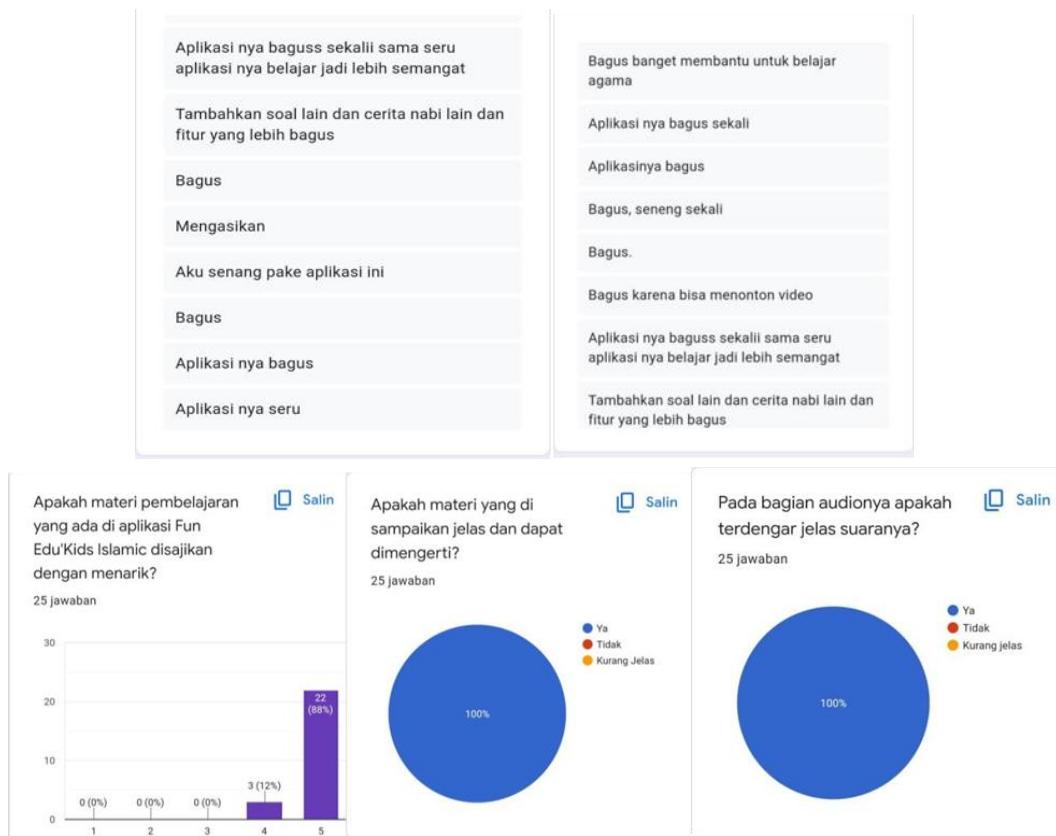
Penelitian ini melibatkan partisipan yaitu Ibu Ani Nur Aeni, M. Pd. sebagai dosen pada mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAI), guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta siswa sebagai calon pengguna dari produk yang dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan juga siswa kelas V tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegalkalong yang beralamat di Jln. Sebelah April no 56 Desa Talun, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.

Penelitian D&D lebih cenderung mengambil pendekatan kualitatif secara umum. Maka dengan itu, peneliti pada penelitian ini menggunakan teknik kualitatif. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif terlibat secara aktif di lapangan, yang dilakukan secara agresif dan teratur. Pendekatan penelitian kualitatif memerlukan perhatian peneliti terhadap detail selama proses penelitian, serta kebutuhan untuk merefleksikan berbagai fakta yang dikumpulkan di lapangan. Alhasil, saat menulis laporan penelitian, dilakukan dengan sangat mendalam. Penelitian kualitatif harus dilakukan dari 'perspektif emic', yang berarti pengumpulan data bukan 'bagaimana seharusnya', yaitu tidak berdasarkan apa yang peneliti pikirkan, tetapi pada apa yang terjadi di lapangan, pada apa yang dirasakan sumber data, pengalaman, dan pemikiran. (Sugiyono, 2016). Selanjutnya, penelitian D&D biasanya dilakukan secara berurutan tahapan dan proses yang didasarkan pada metodologi ilmiah.

Dalam penelitian D&D terdapat berbagai alternatif metodologi penelitian yang salah satunya peneliti pilih yaitu metode deskriptif berdasarkan expert review. Pendekatan deskriptif adalah metode studi untuk menggambarkan dan menjawab kesulitan atau masalah dalam suatu fenomena atau kejadian saat ini. Evaluasi ahli dilakukan untuk memvalidasi atau mengevaluasi produk media pembelajaran interaktif yang dibuat langsung oleh peneliti. Penelitian yang telah dilakukan diharapkan mampu membuat media pembelajaran terkait dengan masalah yang timbul selama proses pembelajaran di sekolah dasar secara relevan, khususnya dalam bidang menyimak pemahaman fiksi dan bermanfaat bagi khazanah keilmuan pendidikan dasar sebagai Begitu pula dengan dunia pendidikan di Indonesia.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian yang menjadi sasaran dalam penggunaan media pembelajaran Fun Edu'Kids Islamic yakni siswa kelas V sekolah dasar. Dimana siswa merasa lebih tertarik melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan website aplikasi berbasis android, hal tersebut terbukti dengan berdasarkan kajian hasil kuesioner atau angket yang disebarluaskan kepada 25 peserta didik kelas V di SDN Tegalkalong sebagai berikut :



GAMBAR 2. *Responden peserta didik*

Hasil dari analisis responden tersebut kemudian dijadikan sebagai sebuah dasar atau landasan dalam pembuatan media pembelajaran Fun Edu'Kids Ismanic yang selanjutnya membuat dokumen sebagai berikut :

1. Storyboard

Storyboard merupakan rancangan gambaran dari konten aplikasi yang di dalamnya membuat kolom audio, kolom visual, dan kolom keterangan. Fungsi dari storyboard digunakan untuk mendukung isi detail dari konten-konten pada aplikasi.

2. Rancangan pembelajaran

Pembuatan rancangan pembelajaran ini digunakan untuk mempertimbangkan mengenai pemilihan bahan materi yang tepat dalam proses pembuatan Fun Edu'Kids Islamic berdasarkan ketentuan dan disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di kelas V SD.

3. Desain visual 2D

Selanjutnya, mempersiapkan sebuah desain visual berbentuk 2 dimensi atau sering disebut 2D sebagai bahan atau dasar dalam tahapan selanjutnya, yang terdiri atas background, logo untuk aplikasi, icon, serta animasi-animasi sebagai pendukung materi yang terdapat dalam aplikasi.

4. Aset audio

Mempersiapkan sebuah audio untuk keperluan aplikasi sebagai background pada materi yang disampaikan di aplikasi.

Pada proses perancangan aplikasi Fun Edu'Kids Islamic ini menggunakan pengembangan media pembelajaran android berbasis teknologi digital islam. Gagasan yang peneliti angkat adalah inovasi dengan menerapkan Fun Edu'Kids Ismanic sebagai media pembelajaran berbasis islam secara digital yang dibuat dengan menggunakan Ibuildapp. Gaya pembelajaran pada aplikasi ini beragam yang meliputi visual dan auditori mengenai materi tentang kisah keteladanan para nabi untuk kelas V sekolah dasar. Aplikasi ini dibuat agar menjadi solusi yang kita buat untuk meningkatkan efektivitas dan

praktis dalam meningkatkan pengetahuan serta keterampilan da'i da'iyah dalam belajar berdakwah di era digitalisasi seperti sekarang ini.

Dengan adanya aplikasi Fun Edu'kids Islamic ini bisa menjadi wadah yang membentuk karakter positif bagi peserta didik secara islami serta membuat peserta didik lebih bijak dalam memahami dan menggunakan teknologi informasi yang kian pesat serta tentunya meningkatkan pengetahuan yang lebih luas tentang bagaimana kisah keteladanan para nabi sebagai bahan materi berdakwah dalam efektivitas dan efisiensi media pembelajaran islami sebagai pembentukan karakter positif yang berakhlakul karimah sebagai bentuk amar makruf nahi munkar. Skema dari website aplikasi ini memiliki fitur yang sangat menarik, tampilan layar menu yang terdapat dalam website aplikasi sebagai berikut :



GAMBAR 3. *Menu fun edu'kids Islamic*

- Video, berisi tayangan video mengenai kisah keteladanan para nabi
- Gambar, di dalamnya terdapat cerita bergambar yang memuat nilai dan pesan moral sehingga dapat ditiru oleh siswa.
- Audio, berisi audio mengenai kisah keteladanan para nabi.
- Soal-Soal, berisi pertanyaan yang menyangkut kisah para nabi yang memuat pesan dan moral sehingga dapat ditiru oleh siswa.
- E-mail berisi link yang digunakan untuk menampung tanggapan peserta didik sebagai responden.
- Review, berisi link yang digunakan untuk menampung tanggapan mengenai aplikasi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini melakukan perbandingan dengan penelitian sebelumnya sebagai dasar acuan dalam kegiatan penelitian. Aspek pertama, penelitian oleh peneliti (Bunyamin, H. & Gunawan, G.-G., 2015) meneliti tentang pengembangan aplikasi berbasis android yang mengandung materi tentang kisah dari 25 nabi dan rasul, tujuan penelitian ditujukan kepada seluruh orang yang ada di lingkungan sekitar STTG atau Sekolah Tinggi Teknologi Garut, penelitian ini bertujuan sebagai wadah dalam menambah wawasan untuk mendalami akhlak yang baik dari para nabi dan rasul yang disajikan dengan beragam bentuk yakni bentuk teks, suara, dan gambar disesuaikan dengan gaya belajar anak yang berbeda-beda.

Sementara penelitian yang kami lakukan yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Fun Edu'Kids Islamic yang ditujukan kepada siswa kelas V SD. Adapun cakupan materi yang dibahas yaitu mengenai keteladanan para nabi sebagai pembentukan karakter dalam meneladani akhlak baiknya untuk diterapkan dikehidupan sehari-hari seperti bertanggung jawab, rendah hati, beriman, dan lain-lain. Adapun inovasi yang kami lakukan terhadap penelitian sebelumnya yaitu adanya tambahan fitur video animasi sebagai sajian materi dari kurangnya fitur yang digunakan pada penelitian tersebut sehingga dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang tidak hanya disajikan melalui gambar dan audio saja.

Penelitian yang kami lakukan adanya keterbaruan inovasi dalam aplikasi yang kami buat adalah adanya berbagai bentuk sajian materi tidak hanya berupa video, tetapi ada juga sajian materi berupa audio dan gambar sehingga siswa dapat memilih sajian materi yang diinginkan sesuai dengan gaya belajarnya. Selain itu, adanya soal-soal yang menyesuaikan dengan materi pembelajaran sebagai bentuk evaluasi siswa terhadap pemahaman materi ajar yang telah disajikan. Latar belakang penelitian ini yakni dilihat dari berkembang pesatnya teknologi yang selaras dengan ilmu pengetahuan dengan tiada hentinya. Banyak perubahan teknologi dari konvensional menjadi digital. Maka dengan itulah dibutuhkan sebuah inovasi media edukatif berbasis teknologi yang dapat mempermudah belajar islam untuk anak. Aplikasi *Fun Edu'kids Islamic* berbasis Ibuildapp menjadi inovasi yang kami buat dan diharapkan dapat menunjang proses belajar para *da'i da'iyah* dalam menuntut ilmu untuk berdakwah.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni dengan model *Design and Development* (D&D). Menurut Richey dan Klein (2007, hlm. 1) mengatakan bahwa model D&D merupakan, "a form of systematic study of a design, development, and evaluation process aimed at establishing an empirical basis for creating instructional and non-instructional products and tools and also creating a new or improved model that governs their development". Jadi model D&D adalah sebuah model dalam penelitian yang bersifat sistematis terhadap suatu proses dalam sebuah desain, pengembangan, serta evaluasi yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk serta alat instruksional ataupun alat non-instruksional serta model baru yang terdiri atas beberapa tahapan mulai dari identifikasi masalah terutama permasalahan yang dihadapi di sekolah dasar sampai dengan tahapan mengkomunikasikan hasil percobaan. Pelaksanaan uji coba dilakukan kepada siswa dan diteruskan dengan penilaian dari ahli atau validasi, penilaian ini diberikan oleh satu dosen mata kuliah seminar pendidikan agama islam dengan 6 kategori penilaian yaitu kesesuaian materi, kualitas tampilan, konten materi, kemenarikan, kualitas suara, dan kemudahan. Penilaian dari ahli dapat dituliskan sebagai berikut:

TABEL 1. Hasil validasi tanggapan ahli

No.	Aspek yang dinilai	Percentase	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	100%	Sangat Baik
2.	Kualitas Tampilan	100%	Sangat baik
3.	Konten Materi	100%	Sangat baik
4	Kemenarikan Aplikasi	100%	Sangat baik
5	Kualitas Suara	100%	Sangat baik
6	Kemudahan	100%	Sangat baik
Rata-rata		100%	Sangat baik

Berdasarkan hasil validasi tanggapan dari para ahli dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Fun Edu'Kids Islamic layak untuk digunakan kepada siswa kelas V SD. Namun, berdasarkan penilaian tersebut kami mendapatkan kritik dan saran yaitu mencantumkan kompetensi dasar pada aplikasi dan memperbaiki kesalahan pengucapan pada salah satu audio.

Setelah itu, produk media pembelajaran *Fun Edu'kids Islamic* diuji cobakan yang bertujuan mengetahui respon dari pengguna yaitu peserta didik kelas V SDN Tegal Kalong.

Penilaian dari pengguna diperoleh dari data kuesioner atau angket yang sebelumnya telah disebarluaskan dengan sampelnya yang diisi oleh 25 siswa di SDN Tegalkalong Sumedang Utara. Hasil dari uji coba ini terhadap Fun Edu'Kids tersebut didasarkan pada 3 aspek yaitu diantaranya:

TABEL 2. Hasil validasi tanggapan pengguna

No.	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
1.	Kemenarikan Aplikasi	88%	Baik
2.	Pemahaman Siswa	100%	Sangat baik
3.	Kejelasan Audio	100%	Sangat baik
	Rata-rata	96%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 hasil uji coba Fun Edu'Kids Islamic di SD Tegalkalong dengan partisipan siswa kelas V sebanyak 25 orang dengan 3 aspek penilaian dengan jumlah persentase 288% dengan rata-rata 96% memiliki kategori sangat baik dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Fun Edu'Kids Islamic layak untuk digunakan kepada siswa kelas V SD. Melalui hasil uji coba tersebut, kami dapat menemukan kekurangan yang dapat dijadikan evaluasi dan inovasi pada penelitian selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasar pada hasil implementasi serta beberapa pembahasan yang sudah dilakukan pada penelitian ini, maka dengan itu bisa disimpulkan bahwa :

1. Metode penelitian pada penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *Fun Edu'kids Islamic* berbasis Ibuildapp ini pada materi kisah keteladanan para nabi di kelas V SD dengan menerapkan menggunakan model Design and Development (D&D) menciptakan proses desain yang akurat pada media pembelajaran digital pada tingkat sekolah dasar dengan menggunakan bantuan website Ibuildapp sebagai layanan pembuatan aplikasi sederhana.
2. Gagasan inovasi pada penelitian ini adalah dengan menyajikan berbagai bentuk sajian materi berupa video, audio, dan gambar serta adanya soal-soal sebagai bahan evaluasi siswa terhadap pemahaman materi.
3. Berdasarkan perbandingan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh (Bunyamin, H. & Gunawan, G.-G., 2015) meneliti tentang Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Materi Kisah dari 25 Nabi Dan Rasul dapat dikatakan bahwa penelitian yang kami lakukan yakni dengan mengoptimalkan sajian materi pembelajaran yaitu berupa video, audio, gambar, dan soal-soal sebagai kurangnya fitur yang digunakan dalam media pada penelitian sebelumnya.
4. Secara keseluruhan tanggapan baik dari ahli materi maupun ahli pengguna, bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Fun Edu'Kids Islamic memiliki penilaian "Baik". Namun, berdasarkan hasil uji coba ke lapangannya masih didapati gangguan teknis pada aplikasi dikarenakan system sehingga perlu adanya upgrade aplikasi yang membutuhkan biaya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afifuddin, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT. TARBAWI, 6(2). <https://doi.org/10.36781/tarbawi.v6i1.2970>
2. Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(8), 1408-1419.

3. Ardiansyah, A. (2020). Pengembangan Tutorial Merancang Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Guru PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1).
4. Basit, A. (2017). Dakwah antar individu: teori dan aplikasi. CV. TENTREM KARYA NUSA.
5. 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.
6. Egziabher, T. B. G., & Edwards, S. (2013). Media Pembelajaran. Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture, 53(9), 1689–1699.
7. Gun Gunawan, G., & Bunyamin, H. (2016). Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 298–295. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.298>
8. Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>
9. Kosim, N. (2015). Pengembangan Dan Aplikasi Pembelajaran Pai Di Sd. Qathrunâ, 2(2).
10. Kurniawan, N., & R, R. (2021). PROFIL NABI MUHAMMAD SAW DAN NILAI-NILAI PENDIDIKANNYA. *Berajah Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.14>
11. La'ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Fabiola, dll. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. Terampil: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1).
12. LESTARI, Y., Jisman, J., & Syaifulah, M. (2019). Dampak Game Online Terhadap Prilaku Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi <http://repository.uinjambi.ac.id/1473/%0Ahttp://repository.uinjambi.ac.id/1473/1/Y ULIA LESTARI-TP151487 - Dinni Computer.pdf>
13. Pratiwi, M. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Universitas Pendidikan Indonesia, 2013, 139–142.
14. Riyan, M. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI. *Diksi*, 29(2).
15. Simanjuntak, D. D. P. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Menggunakan Media Pembelajaran Weblog Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 273-281.
16. Sulaeman, A., Darodjat, D., & Makhrus, M. (2020). Information and Cmmunication Technology dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam*. <https://doi.org/10.30595/islamadina.v0i0.7258>

PROFIL SINGKAT

Novianti adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

Mira Amelia adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

Melly Sri Wahyuni adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.