

PENGEMBANGAN APLIKASI PERANQO (PENERAPAN INFAQ & SHODAQOH) BERBASIS SAC PADA PEMBELAJARAN PAI DI SD

Aprilia Kasih Lestari¹, Arcelia Vernanda², Firda Nurfadilah³, Ani Nur Aeni⁴
^{1,2,3,4}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹aprilialestari145@upi.edu, ²arceliavernanda06@upi.edu,
³firdanurfadilah678@upi.edu, ⁴aninuraeni@upi.edu

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of involvement of innovative learning media. Effective and innovative forms of learning in the 21st century are packaged in digital technology. When digital technology enters the realm of education, the role of teachers as a supporting factor for success must be maximized. Teachers have a reputation as agents of change who provide moral and religious education. However, the reality is that Islamic religious education in elementary schools has not been fully maximized, some of the students have a level of knowledge, skills and attitudes that do not reflect good morals according to Islamic teaching because they do not understand and interpret the learning material. The impact that occurs is that students easily forget the teaching material that has been received and find it difficult to apply it in everyday life. Especially in Islamic religious learning material regarding infaq and sadaqah. The purpose of this study, to determine how influential the development of the SAC-based PERANQO (Penerapan Infaq dan Shodaqoh) application in learning. The subjects of this study were grade 5A students of SDN Panyingkiran II. The results showed that the PERANQO application was effective.

Keywords: Application, SAC, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya keterlibatan media pembelajaran inovatif. Bentuk pembelajaran yang efektif dan inovatif di abad 21 terkemas dalam teknologi digital. Ketika teknologi digital memasuki ranah pendidikan, maka peran guru sebagai faktor penunjang keberhasilan harus maksimal. Guru memiliki reputasi sebagai agen perubahan yang memberikan pendidikan moral dan agama. Namun realitanya pendidikan agama islam di SD belum sepenuhnya maksimal, sebagian dari peserta didik memiliki tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang kurang mencerminkan akhlak baik sesuai pengajaran islam karena kurang memahami dan memaknai materi pembelajaran. Dampak yang terjadi yaitu peserta didik mudah lupa akan bahan ajar yang sudah diterima dan sulit menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Terutama pada materi pembelajaran agama islam mengenai infak dan sedekah. Tujuan dari penelitian ini, untuk mengetahui seberapa berpengaruh pengembangan aplikasi PERANQO (Penerapan Infaq dan Shodaqoh) berbasis SAC dalam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5A SDN Panyingkiran II. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi PERANQO efektif digunakan.

Kata Kunci: Aplikasi, SAC, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan suatu upaya untuk menciptakan dan mencerdaskan kehidupan bangsa yang berbudi pekerti, berbakti, cerdas, santun dan mampu menghadapi permasalahan sosialnya. Merujuk pada UU No.20 Tahun 2003 Pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Maulani et al. 2022). Pendidikan dasar merupakan landasan pertama bagi seorang individu dan mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan masa depan suatu negara atau bangsa.

Pembentukan karakter, nilai moral dan agama adalah bagian dari aspek perkembangan yang sangat penting untuk ditingkatkan di sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran wajib yang mendukung pembentukan karakter serta akhlak mulia yaitu

pendidikan agama Islam. Pendidikan agama merupakan sarana transformasi pengetahuan dalam aspek keagamaan (aspek kognitif), sebagai sarana transformasi norma serta nilai moral untuk membentuk sikap (aspek afektif), yang berperan dalam mengendalikan perilaku (aspek psikomotorik) sehingga tercipta kepribadian manusia seutuhnya (Febrista and Efrizon 2021). Namun sayangnya pendidikan agama islam di sekolah dasar belum maksimal, ada sebagian dari peserta didik memiliki tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang tidak mencerminkan akhlak baik sesuai pengajaran islam. Hal ini dapat terjadi ketika kurangnya keterlibatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik mudah lupa pembelajaran yang sudah disampaikan guru sehingga mereka kurang memahami materi agama islam dan sulit menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan ini juga terjadi di SDN Panyingkiran II Kel. Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Kemampuan memahami materi pembelajaran dan sikap religius peserta didik kelas 5

masih belum mencapai tujuan pembelajaran. Faktor penyebab yang ditemukan yakni minim keterlibatan media pembelajaran interaktif, perlu bagi guru untuk menciptakan inovasi seperti pembelajaran dengan teknologi digital. Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat memunculkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga akan meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. 5 Penggunaan media pembelajaran berbasis digital biasanya akan menarik perhatian anak, terlebih banyak gambar dan animasi yang lucu yang terdapat dalam media pembelajaran membuat anak lebih tertarik dan antusias untuk belajar (Aeni et al. 2023).

Namun realitanya pendidikan agama islam di SD belum sepenuhnya maksimal, sebagian dari peserta didik memiliki tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang kurang mencerminkan akhlak baik sesuai pengajaran islam karena kurang memahami dan memaknai materi pembelajaran. Dampak yang terjadi yaitu peserta didik mudah lupa akan bahan ajar yang sudah diterima dan sulit menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Terutama pada materi pembelajaran agama

islam mengenai infak dan sedekah. Dibutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi untuk membedakan, memaknai serta mengamalkan infak dan sedekah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya permasalahan tersebut perlu adanya pemecahan masalah agar hal tersebut dapat diperbaiki dan ditingkatkan karena permasalahan ini bertentangan dengan standar keharusan yang sudah dimuat dalam indikator pembelajaran dan ketercapaian peserta didik. Maka dari itu perlu inovasi untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik dalam pendidikan agama islam.

Inovasi pembelajaran PAI di Sekolah Dasar akan mengatasi masalah - masalah seperti penyampaian pembelajaran yang kurang menarik, siswa cepat bosan dan memilih untuk melakukan kegiatan lain daripada memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, serta siswa tidak memiliki pengalaman belajar yang mendalam dari materi yang sudah disampaikan. Siswa kurang memahami pembelajaran karena guru hanya mengajak siswa untuk mendengarkan dan mengingat tanpa menggambarkan secara

konkret. Hal ini berdampak terhadap rendahnya kemampuan siswa memahami konsep yang berkaitan dengan PAI, yang dimana pembelajaran PAI sangat dibutuhkan untuk diterapkan di dalam kehidupan sehari - hari yang dapat membentuk karakteristik siswa dan mendidik siswa dalam mewarisi ajaran agama islam dan menjadi generasi yang memiliki pengetahuan akan nilai - nilai ajaran agama islam yang beriman dan beramal sholeh.

Di era globalisasi ini zaman sudah sangat berkembang, pesatnya kemajuan teknologi berpengaruh juga terhadap pendidikan. Teknologi pendidikan tentunya dapat digunakan sebagai solusi dari permasalahan pendidikan karena kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk mau belajar (Dirgantara et al. 2022). Permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN Panyingkiran II dapat diatasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi melalui pengembangan aplikasi berbasis android SAC (*Smart Apps Creator*). *Smart Apps Creator* dijadikan solusi karena pembuatan media pembelajaran ini berbasis digital

dalam bentuk aplikasi tanpa menggunakan kode - kode pemrograman. Sehingga, orang yang tidak mempunyai *basic* pemrograman juga bisa menggunakannya, dalam kasus ini hasil dari aplikasi tersebut dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini kami mengemas materi Sedekah dan Infak pembelajaran PAI kelas V di SD melalui aplikasi berbasis SAC. Aplikasi berbasis SAC ini yaitu "PERANQO" Penerapan Infak dan Shodaqoh. PERANQO dapat diakses dimanapun dan kapanpun, aplikasi ini dapat diunduh dengan mudah melalui *handphone android* serta mempunyai beberapa keunggulan diantaranya, aksesibilitas yang cepat dan mudah, mengedukasi, terdapat pembahasan yang dikemas dengan menarik, terdapat games serta contoh penerapan infak dan sedekah, mengeluarkan audio yang jernih, dan dapat diakses jarak jauh atau saat proses pembelajaran di sekolah sedang tidak dilaksanakan. Hal yang harus dilakukan dalam membuat produk ini yaitu merumuskan unsur - unsur dan bahan ajar yang meliputi tujuan, sasaran, materi, sistematika penyajian, petunjuk belajar dan

evaluasi. Tujuan dapat dirumuskan secara jelas dengan menggunakan kriteria ABCD (*audience, behavior, criterion, dan degree*). Sasaran yang ditunjukkan harus dijelaskan secara spesifik, untuk siapa bahan ajar ditunjukkan, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa, sehingga tepat sasaran. Kelengkapan fitur yang ada pada SAC berbasis android menjadi alasan yang kuat bagi kami untuk mengembangkan produk. Evaluasi terdapat pada bagian games (Khasanah and Rusman 2021).

Peneliti memilih mengembangkan aplikasi PERANQO berbasis SAC di sekolah dasar untuk menjawab rumusan masalah penelitian tentang permasalahan yang terjadi pada peserta didik dalam mempelajari materi infak dan sedekah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), validitas media pembelajaran digital "PERANQO" *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran PAI dan tingkat keberhasilan produk media pembelajaran digital "PERANQO" *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran PAI.

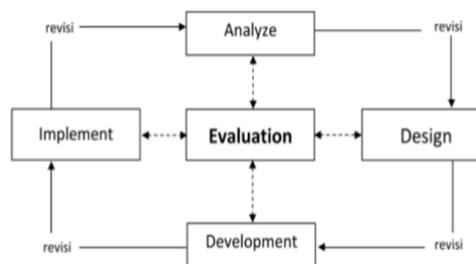
B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Design and Development* (D&D) untuk menghasilkan produk yang efektif. *Design and Development* metode Richey and Klein adalah perancangan dan penelitian yang merupakan kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk dengan mengevaluasi kinerja produk, alat-alat, dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran (Febrista and Efrizon 2021).

Model penelitian yang digunakan merupakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu (1) tahap *analyze/analisis*; (2) tahap *design/desain*; (3) tahap *development/pengembangan*; (4) tahap *implement/implementasi*, dan (5) tahap *evaluate/evaluasi*. Pada tahap pertama peneliti melakukan analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dari objek penelitian, kemudian mencari permasalahan dari CP tersebut. Pada tahap kedua peneliti membuat *prototype* produk yang berisikan konsep aplikasi, rancangan desain aplikasi, isi materi, soal quiz, lagu, dan pengisi suara. Pada tahap ketiga peneliti mengembangkan desain

yang telah dibuat menjadi aplikasi interaktif yang memiliki berbagai fitur melalui basis aplikasi *Smart Apps Creator*. Pada tahap keempat peneliti melakukan uji coba produk untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dibuat. Pada tahap terakhir peneliti membagikan angket validasi produk berbasis skala likert kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan timbal balik atas produk yang telah dibuat.

Skala Likert adalah sebuah skala psikometri yang digunakan dalam kuesioner untuk mendapatkan pilihan peserta dan tingkat persetujuan dengan suatu pernyataan (Saputra and Nugroho 2017). Terdapat beberapa pertanyaan atau pernyataan dengan pilihan jawaban beragam dari yang sangat positif hingga negatif. Biasanya berupa sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Karena skala likert ini akan digunakan untuk memvalidasi produk, maka ukurannya diganti menjadi layak.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Produk Model ADDIE

Tabel 1. Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Interpretasi	Tingkat Ketercapaian
5	Sangat Layak	81-100%
4	Layak	61-80%
3	Cukup Layak	41-60%
2	Kurang Layak	21-40%
1	Tidak Layak	0-20%

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panyingkiran II Sumedang pada periode Februari-Maret. Yang menjadi subjek dari penelitian ini merupakan siswa kelas 5A SDN Panyingkiran II Sumedang. Partisipan lain yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian ini merupakan satu orang guru PAI SDN Panyingkiran II, satu orang wali kelas 5A SDN Panyingkiran II, dan satu orang ahli media Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data dari pengamatan langsung di lapangan

dan hasil evaluasi validator. Data yang disusun dalam penelitian ini dikumpulkan melalui angket yang dibagikan kepada guru agama sebagai ahli materi, dan dosen sebagai ahli media. Angket merupakan serangkaian pertanyaan yang ditujukan kepada responden secara tertulis untuk mendapatkan data (Aeni, Aprilia, et al. 2022).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum sampai pada tahap pengembangan aplikasi Peranqo, penulis melakukan analisis pendahuluan untuk bahan masukan pada produk yang akan dibuat. Sehingga, produk yang dibuat selanjutnya adalah hasil dari analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan di awal tahap penelitian. Berikut adalah alur penelitian ini: (1) analisis kebutuhan, (2) pembuatan desain, (3) pengembangan produk, (4) uji coba produk, (5) uji validasi produk, dan (6) revisi produk.

Data yang selanjutnya peneliti sajikan merupakan data hasil penilaian yang diberikan kepada subjek, ahli materi, dan ahli media pada tahap uji coba dan uji validasi produk. Data tersebut berupa lembar penilaian berbentuk skala likert untuk

mengukur kelayakan produk yang dibuat. Uji coba dan uji validasi produk dilaksanakan di SDN Panyingkiran II Kel. Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat pada tanggal 8 Maret 2024. Lembar penilaian ini diberikan kepada responden sejumlah 17 subjek, 1 ahli materi, dan 1 ahli media. Berikut merupakan lembar validasi yang diberikan kepada responden.

Tabel 2. Lembar Validasi Siswa

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain	Apakah tampilan aplikasi PERANQO menarik?					
Materi	Apakah isi aplikasi PERANQO mudah dipahami?					
Aksesibilitas	Apakah aplikasi PERANQO mudah digunakan?					

Tabel 3. Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5

Kegunaan	<p>Aplikasi PERANQO dapat mempermudah proses pembelajaran.</p> <p>Aplikasi PERANQO dapat membantu memberi kejelasan materi secara konkret.</p> <p>Aplikasi PERANQO dapat digunakan secara praktis.</p> <p>Aplikasi PERANQO mudah diakses dan digunakan.</p>	<p>Yang Disempurnakan (EYD)</p> <p>Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda.</p> <p>Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.</p> <p>Konsisten menggunakan istilah dan nama ilmiah.</p>												
Tampilan	<p>Tampilan dan desain aplikasi PERANQO menarik.</p> <p>Warna, tulisan, dan gambar dalam aplikasi PERANQO terpadu.</p> <p>Gambar yang tersaji dalam aplikasi PERANQO sesuai dengan materi.</p> <p>Gambar yang disajikan jelas.</p> <p>Aplikasi PERANQO sesuai dengan tujuan Pembelajaran</p>	<p>Hasil Validasi tersebut akan dihitung dengan rumus:</p> $P = \frac{\sum R}{n} \times 100\%$ <p>Dengan: P= Persentase Angka R= Responden n= Frekuensi Jumlah</p> <p>Penilaian Peserta Didik terhadap Aplikasi Peranqo</p> <p>Tabel 4. Hasil Penilaian Siswa terhadap Aplikasi Peranqo</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Aspek</th> <th style="text-align: center;">Persentase</th> <th style="text-align: center;">Interpretasi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Desain</td> <td style="text-align: center;">97%</td> <td style="text-align: center;">Sangat Layak</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Materi</td> <td style="text-align: center;">100%</td> <td style="text-align: center;">Sangat Layak</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Pemakaian</td> <td style="text-align: center;">95%</td> <td style="text-align: center;">Sangat Layak</td> </tr> </tbody> </table>	Aspek	Persentase	Interpretasi	Desain	97%	Sangat Layak	Materi	100%	Sangat Layak	Pemakaian	95%	Sangat Layak
Aspek	Persentase	Interpretasi												
Desain	97%	Sangat Layak												
Materi	100%	Sangat Layak												
Pemakaian	95%	Sangat Layak												
Bahasa	<p>Aplikasi PERANQO menggunakan gaya ejaan yang sesuai dengan Ejaan</p>	<p>Berdasarkan penilaian yang diisi oleh peserta didik, dapat peneliti simpulkan bahwa dari media pembelajaran Peranqo dapat dibilang sangat layak dari segi desain, materi,</p>												

dan pemakaian. 97% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran Peranqo sangat menarik, seluruh siswa menyetujui bahwa media pembelajaran Peranqo mudah untuk dipahami, dan 95% siswa mengakui bahwa media pembelajaran Peranqo mudah untuk digunakan. Namun dari hasil respon siswa, ada beberapa siswa ada yang menyatakan sedikit kesulitan dalam meng-*install* aplikasi Peranqo di *handphone*-nya, dikarenakan keterbatasan aplikasi ini hanya dapat digunakan di hanphone android saja.

Kecakapan Aplikasi dan Penilaian Ahli terhadap Aplikasi Peranqo

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aplikasi Peranqo

Aspek	Persentase	Interpretasi
Fungsi	95%	Sangat Layak
Tampilan	100%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aplikasi Peranqo

Aspek	Persentase	Interpretasi
Fungsi	90%	Sangat Layak
Tampilan	97%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Peranqo mendapatkan hasil yang sangat baik baik. Dalam segi fungsionalitas, media pembelajaran Peranqo ini dinilai dapat membantu memberi kejelasan materi secara konkret. Media pembelajaran Peranqo ini juga sangat mudah untuk diakses, dimana dapat digunakan secara praktis dan dapat mempermudah proses pembelajaran. Poin yang diperoleh pada aspek ini ialah 92,5% dengan interpretasi sangat layak.

Selanjutnya untuk tampilan aplikasi Peranqo ini juga dinilai sangat layak karena setiap elemen yang ada di dalamnya berkesinambungan. Gambar dan isi materi yang terkandung di dalam media dinilai sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Warna, tulisan, dan gambar yang termuat di dalamnya juga dinilai sangat sesuai dan tidak bertabrakan. Tampilan konsep atau desain yang digunakan mendapat penilaian yang layak. Secara keseluruhan, poin yang didapat dalam aspek tampilan ini sebesar 98,5% dengan interpretasi sangat layak.

Terakhir, aspek bahasa memperoleh penilaian dengan interpretasi sangat layak sebesar 100%. Semua ahli setuju bahwa bahasa yang termuat dalam media pembelajaran merupakan bahasa yang sesuai dengan EYD, tidak menimbulkan makna ganda, jelas, mudah dipahami, dan konsisten dalam penggunaan istilah.

Peneliti mengakui masih ada yang perlu ditingkatkan dari media pembelajaran Peranqo. Semua penilaian tersebut menjadi kritik dan saran bagi peneliti untuk mengoptimalkan media pembelajaran Peranqo agar menjadi lebih baik lagi. Media pembelajaran berkembang mengikuti kemajuan. Tiada kata henti untuk dunia yang terus berinovasi, tak terkecuali pendidikan di dalamnya (Maula et al. 2023).

Desain, Pengembangan, Uji coba, dan Implementasi Aplikasi Peranqo

Aplikasi Peranqo sengaja peneliti rancang untuk mengakomodasi semua tipe pembelajar. Pemilihan warna dan konsep desain bioskop yang termuat dalam aplikasi dirancang agar siswa dengan tipe pembelajar visual dapat

merasakan semangat belajar. Penggunaan warna pada desain pun dibuat dengan kontras yang rendah agar tidak mengganggu fokus siswa. Dalam aplikasi peranqo, terdapat pula rekaman suara yang mengakomodasi tipe pembelajar audio. Media pembelajaran Peranqo dilengkapi dengan lagu, agar siswa lebih mudah menghafal dan memahami konsep materi. Proses pembelajaran terutama dengan menggunakan media lagu pasti akan meningkatkan minat dan motivasi siswa, hal ini dikarenakan anak lebih antusiasme dalam melihat hal-hal yang berbau video animasi (Aeni, Aulia, et al. 2022). Bagi tipe pembelajar audio visual, peneliti juga telah memasukkan gambaran implementasi infak dan sedekah dalam bentuk cerita yang dapat bersuara.

Aplikasi Peranqo dikembangkan secara bertahap melalui model ADDIE yang berkesinambungan. Proses yang ditempuh diawali dengan menganalisis permasalahan, membuat desain awal, mengembangkan desain menjadi aplikasi, melakukan uji coba, dan

melakukan evaluasi dari hasil uji coba.

Analisis permasalahan dilakukan dengan mewawancarai guru dan menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) pada jenjang kelas 5 SD yang merupakan objek dari penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi infak dan sedekah cukup riskan jika hanya disampaikan secara teoritis, karena biasanya siswa kurang mampu membedakan penerapan infak dan sedekah di keadaan sebenarnya. Dalam proses ini, peneliti memutuskan untuk membuat aplikasi berjudul 'Peranqo' yang berfokus pada penerapan infak dan sedekah.

Proses perancangan desain awal dilakukan dengan menentukan konsep dan isi dari aplikasi yang dibuat. Pada proses ini peneliti mulai membuat konsep dan merancang desain awal menggunakan aplikasi *canva*. Peneliti juga mencari isi materi, elemen pendukung, pengisi suara, dan soal-soal quiz dengan menggunakan beberapa referensi. Isi materi dan soal quiz yang dirancang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran PAI Kelas 5 SD.

Materi yang dikemas melalui tontonan cerita memiliki daya tarik yang lebih dibandingkan tulisan cerita dalam buku (Nur Aeni et al. 2022). Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti memutuskan menyampaikan isi materi dengan konsep yang menarik melalui potongan cerita, lagu, dan quiz. Desain yang dirancang oleh peneliti melibatkan pemilihan *background music* dan lagu dari isi materi untuk memudahkan siswa mengingat isi materi. Sejalan dengan apa yang dikatakan Roffiq dkk dalam penelitiannya, bahwa musik dapat memberikan manfaat bagi kecerdasan otak berupa rangsangan-rangsangan yang kaya untuk segala aspek perkembangan secara kognitif dan kecerdasan emosional (Roffiq, Qiram, and Rubiono 2017).

Selain itu, dalam penelitiannya Winatha dan Setiawan menemukan perbedaan motivasi dan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan pembelajaran *direct learning* dan yang menggunakan pembelajaran *game based learning*. Menerapkan pembelajaran berbasis *game* terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi

dan prestasi siswa (Winatha and Setiawan 2020).



Gambar 2. Desain Awal Melalui Aplikasi Canva

Pengembangan desain produk dilakukan dengan mengubah desain ke dalam bentuk aplikasi. Pada proses ini, peneliti mulai memindahkan desain awal, serta memasukkan isi materi, pengisi suara, lagu dan soal quiz ke dalam basis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Peneliti juga menambah fitur-fitur baru yang nantinya berguna bagi aplikasi Peranqo.



Gambar 3. Pengembangan Aplikasi Peranqo pada SAC

Pelaksanaan uji coba merupakan tahap realisasi dan validasi produk. Peneliti melakukan uji coba produk

dengan mengimplementasikan aplikasi Peranqo (Penerapan Infaq dan Shodaqoh) pada pembelajaran PAI di kelas 5A SDN Panyingkiran II pada tanggal 8 Maret 2024. Siswa yang terlibat dalam proses uji coba ini sejumlah 17 orang. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan uji coba pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi Peranqo sebagai medianya. Peneliti menjelaskan cara mendownload dan cara kerja penggunaan aplikasi Peranqo di *smartphone*. Peneliti juga mengajak siswa bernyanyi dan mengerjakan quiz yang termuat pada aplikasi Peranqo.



Gambar 4. Proses Uji Coba Produk



Gambar 5. Lagu pada Aplikasi Peranqo



Gambar 6. Games pada Aplikasi Peranqo

Proses evaluasi uji coba merupakan tahap penilaian dan timbal balik dari produk yang telah diujicobakan. Pada tahap ini peneliti meminta siswa, ahli materi, dan ahli media sebagai validator untuk menilai keefektifan aplikasi Peranqo melalui angket validator dengan skala likert.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan kelompok kami, pengembangan media pembelajaran digital berbentuk aplikasi berbasis android tentang pembelajaran infaq dan shodaqoh dapat membantu

menyelesaikan permasalahan yang ada di SDN Panyingkiran II. Permasalahan utama yang ditemukan di kelas 5 SDN Panyingkiran II dalam pembelajaran agama islam (PAI) adalah kurangnya keterlibatan media pembelajaran interaktif, peserta didik mudah lupa pembelajaran yang sudah disampaikan guru dan kurangnya pemahaman peserta didik dalam memaknai materi pembelajaran. Metode yang kami gunakan dalam penelitian yaitu *Design and Development (D&D)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Zahra Diffa Aprilia, Dede Yeni Suhartini, and Rofikoh Suistiani. 2022. "Pengembangan Aplikasi 'Cermin' Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam Di Sekolah Dasar Kelas V." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 05(1):89–99.
- Aeni, Ani Nur, Corry Rahma Aulia, Luthfiah Nur Eka Fauziah, and Yogi Fernando. 2022. "Pengembangan Lagu 'Malaikatku' Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah Dalam Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):4549–57. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2722.
- Aeni, Ani Nur, Jenia Syifa Nurlatifah, Aliya Putri Setiowati, and Luthpin Ubaidiah. 2023. "Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Pembelajaran PAI Di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7(2):704. doi:

- 10.35931/am.v7i2.2086.
- Dirgantara, Cahya Sukma, Rena Rohmawati, Ratna Nindya, and Ani Nur Aeni. 2022. "Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" Untuk Mendidik Karakter Pada Anak SD Kelas Atas." *Jurnal Basicedu* 6(3):3931–44. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2725.
- Febrista, Dea, and Efrizon Efrizon. 2021. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 9(3):102. doi: 10.24036/voteteknika.v9i3.113750.
- Khasanah, Khasanah, and Rusman Rusman. 2021. "Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13(2):1006–16. doi: 10.35445/alishlah.v13i2.549.
- Maula, Mela Minkhatul, Ade Surya, Alif Akbar Bayu Ramadhan, and Ani Nur Aeni. 2023. "Pengembangan Aplikasi ZIS Share Untuk Menumbuhkan Kesadaran Membayar Zakat, Infaq Dan Sedekah Pada Siswa SD." *As-Sabiqun* 5(3):752–69. doi: 10.36088/assabiqun.v5i3.3310.
- Maulani, Siska, Nisa Nuraisyah, Dini Zarina, Intan Velinda, and Ani Nur Aeni. 2022. "Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 2(1):539–46. doi: 10.52436/1.jpti.134.
- Nur Aeni, Ani, Anissa Nur Nofriani, Irsa Ayuni Fauziah, and Irgi Ahmad Fauzi. 2022. "Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 2(6):279–87. doi: 10.52436/1.jpti.183.
- Roffiq, Ainoer, Ikhwanul Qiram, and Gatut Rubiono. 2017. "Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran." *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 2(2):35. doi: 10.26737/jpdi.v2i2.330.
- Saputra, Pradipta Angga, and Adi Nugroho. 2017. "Perancangan Dan Implementasi Survei Kepuasan Pengunjung Berbasis Web Di Perpustakaan Daerah Kota Salatiga." *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi* 15(1):63. doi: 10.12962/j24068535.v15i1.a636.
- Winatha, Komang Redy, and I. Made Dedy Setiawan. 2020. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10(3):198–206. doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206.