

**PENGEMBANGAN APLIKASI BELAJAR TATA CARA SALAT (BTS)
BERBASIS SMART APPS CREATOR SEBAGAI PEMBELAJARAN PAI DI SD**

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
aninuraeni@upi.edu

Jenia Syifa Nurlatifah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
jeniasyifanurlatifah26@upi.edu

Aliya Putri Setiowati

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
aliyaputris@upi.edu

Luthpin Ubaidiah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
luthpinubaidiah14@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran PAI yang bervariasi. Berdasarkan permasalahan di atas kami mengembangkan sebuah aplikasi untuk membantu siswa dalam belajar khususnya belajar mengenai tata cara salat yang baik dan benar. Penelitian ini menggunakan model penelitian Design and Development (D&D). Penelitian ini dilakukan di SDN Cijati yang bertempat di Cijati kecamatan Situraja kabupaten Sumedang provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan sebagai uji coba sekaligus evaluasi produk. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas dua SDN Cijati dengan jumlah total 15 siswa sebagai populasi penelitian. Dalam penelitian ini kami melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara kepada guru. Teknik pengolahan dan analisis data yang kami gunakan adalah kualitatif. Data ini kami peroleh berdasarkan hasil pengamatan ketika uji coba penayangan aplikasi sehingga dapat membantu peneliti dalam melihat antusiasme siswa terhadap aplikasi yang dibuat. Tujuan dari uji coba aplikasi ini yakni untuk mengetahui keberhasilan dari produk sebagai media untuk membantu siswa dalam belajar tata cara salat yang baik dan benar. Dari hasil pengamatan dan uji coba menunjukan siswa sangat menyukai tampilan aplikasi, karena dalam aplikasi tersebut terdapat gambar animasi dan suara yang menarik, terlebih siswa sangat antusias pada saat bermain games. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh kelompok kami, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat) dapat menjadi solusi yang tepat sebagai media pembelajaran PAI kelas II di SDN Cijati. Aplikasi BTS memudahkan siswa dalam memahami dan belajar mengenai salat dengan baik, benar, dan menyenangkan. Kata kunci: salat, aplikasi, media pembelajaran, teknologi, Sekolah Dasar

Abstract

This research is motivated by the lack of varied PAI learning media. Based on the problems above, we developed an application to help students learn, especially learning about the proper and correct way to pray. This study uses the Design and Development (D&D) research model. This research was conducted at Cijati Elementary School which is located in Cijati, Situraja sub-district, Sumedang district, West Java province. This research was conducted as a trial as well as product evaluation. The subjects of this study were second grade students at SDN Cijati with a total of 15 students as the study population. In this study we collected data by interviewing teachers. The data processing and analysis techniques we use are qualitative. We obtained this data based on observations when testing the application so that it can help researchers see the enthusiasm of students for the application made. The purpose of this application trial is to find out the success of the product as a medium to help students learn how to pray properly and

correctly. From the results of observations and trials, it shows that students really like the appearance of the application, because in this application there are animated images and interesting sounds, especially students are very enthusiastic when playing games. Based on the research conducted by our group, it can be concluded that the BTS Application (Learning Procedures for Prayer) can be the right solution as a medium for teaching PAI class II at SDN Cijati. The BTS application makes it easier for students to understand and learn about prayers properly, correctly, and fun.

Keywords: prayer, application, learning media, technology, Elementary School

PENDAHULUAN

Belajar merupakan hal yang wajib dilakukan bagi setiap muslim khususnya anak-anak karena melalui belajar anak dapat memperoleh ilmu dan mengenal jati dirinya. Allah SWT sendiri yang langsung memerintahkannya, terutama dalam hal agama, karena agama harus diajarkan dan ditanamkan kepada anak sejak dini agar anak kelak menjadi pribadi yang baik. Dalam hal belajar khususnya pengertian salat menurut syara' adalah ucapan-ucapan dan perbuatan-perbuatan tertentu, yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Salat adalah kewajiban utama setiap muslim yang hukumnya fardhu'ain. Dimana salat merupakan ibadah yang wajib dilaksanakan dan tidak boleh ditinggalkan ataupun diwakilkan, apabila ditinggalkan atau diwakilkan akan mendapatkan dosa besar.

Karena salat merupakan salah satu ibadah wajib bagi setiap muslim mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, maka wajib untuk mengetahui salat fardhu yang benar dan tepat mulai dari salat subuh hingga salat isya. Cara mempelajarinya bermacam-macam, seperti buku tentang syarat-syarat salat, penelitian para ulama salih atau orang-orang berwawasan tertentu, dan bisa juga melalui internet. Memiliki buku kurang efisien dan praktis karena jika kita ingin membaca buku kita harus membawanya ke mana-mana.

Saat ini banyak anak yang kurang tertarik dengan media pembelajaran yang ada, dan kurangnya minat anak untuk belajar dikarenakan media yang digunakan terlalu monoton. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang baik dan menarik serta tidak monoton seperti yang ada untuk anak agar anak dapat tertarik untuk belajar.

Dunia pendidikan sekarang ini sudah sangat berbeda dengan dunia pendidikan zaman dahulu. Kurikulum yang diterapkan selalu lebih maju. Hal ini menjadikan pembelajaran berbasis teknologi sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Belajar salat tidak harus dari guru dan buku karena kebanyakan guru hanya menjelaskan tentang teorinya saja dan belajar dari buku terkadang hanya akan membuat jenuh atau membosankan saja, sehingga baik anak-anak maupun orang dewasa cenderung mudah bosan dan menimbulkan ketidaktertarikan untuk belajar salat. Media pembelajaran interaktif dapat mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan kualitas

pembelajaran.¹ Hal ini sejalan dengan manfaat penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada saat penyampaian materi pembelajaran kepada siswa yang mampu menambah pengetahuan siswa dan menimbulkan semangat belajar pada diri siswa.²

Di era digital saat ini teknologi sangat maju dan berkembang sehingga berdampak pada berbagai sektor kehidupan. Dengan adanya kemajuan dari teknologi tersebut, berbagai informasi yang telah ataupun tengah terjadi di kalangan masyarakat, dapat terakses dengan cepat, bahkan bisa hanya dalam itungan beberapa detik.³

Dalam proses pembelajaran teknologi sangat dibutuhkan untuk membantu guru membuat media pembelajaran guna mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.⁴

Di zaman yang serba teknologi ini guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Seperti halnya muncul *e-book*, *lcpd online* ataupun aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang penggunaannya hanya cukup dengan menyentuh layer gadget saja. Teknologi yang berkembang menyebabkan lahirnya media pembelajaran yang beraneka ragam terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. 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

¹ Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. 11*, 1835–1852.

² Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>

³ Aeni, A. N., Adireza, R., Putri, D. E. N., Utari, R., (2022). Pemanfaatan E – Book Jenis WOW (World Of Wedding) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pernikahan Dalam Islam Di Kalangan Mahasiswa Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Rifal Adireza Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang De. *Qalam, Al Ilmiah, Jurnal*, 16(5), 1721–1730.

⁴ Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)

⁵ Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. 11*, 1835–1852.

membuat anak lebih tertarik dan antusias untuk belajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Firmadani bahwasannya proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya.⁶

Dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya materi tentang tata cara salat biasanya guru tidak menggunakan media lain sebagai alat bantu pembelajaran, ditambah penyampaian dengan menggunakan metode ceramah membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Terlebih materi salat ini diajarkan di kelas awal di mana fokus anak-anak terhadap pembelajaran sangat rendah. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Berdasarkan permasalahan di atas kami mengembangkan sebuah aplikasi untuk membantu siswa dalam belajar khususnya belajar mengenai tata cara salat yang baik dan benar. Media pembelajaran aplikasi “BTS” ini sudah berbasis audio visual yang dilengkapi dengan gambar animasi dan suara yang menarik serta menyenangkan sehingga cocok digunakan oleh anak dengan berbagai tipe pembelajar. Aplikasi tersebut dapat mempermudah siswa dalam memahami gerakan-gerakan dan bacaan-bacaan dalam salat yang bisa diakses kapanpun dan di manapun.

Di dalam aplikasi ini terdapat materi yang bisa digunakan untuk membantu mempermudah mempelajari gerakan salat, membaca, mendengarkan, memahami serta menghafal tata cara salat tersebut. Dalam aplikasi ini dengan sistem hampir sama pada aplikasi edukasi lainnya, akan tetapi aplikasi ini mudah digunakan oleh anak-anak SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian *Design and Development* (D&D) atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan penelitian desain dan pengembangan. D&D (Design and Development) atau desain dan pengembangan merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan.⁷ Model ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, melainkan perlu diperhatikan pula hasil temuan dari penelitian terhadap produk yang telah dikembangkan.

⁶ Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

⁷ Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

Ada enam prosedur yang perlu dilakukan dalam model penelitian D&D, yakni: 1) Mengidentifikasi masalah, 2) Deskripsi tujuan, 3) Mendesain dan mengembangkan produk, 4) Uji coba produk, 5) Mengevaluasi hasil uji coba, dan 6) Mengkomunikasikan hasil uji coba.⁸

Penelitian ini dilakukan di SDN Cijati yang bertempat di Cijati kecamatan Situraja kabupaten Sumedang provinsi Jawa Barat dengan waktu pelaksanaan pada hari Selasa, 14 Maret 2023. Penelitian ini dilakukan sebagai uji coba sekaligus evaluasi produk. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas dua SDN Cijati dengan jumlah total 15 siswa sebagai populasi penelitian.

Dalam penelitian ini kami melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara kepada guru. Teknik pengolahan dan analisis data yang kami gunakan adalah kualitatif. Data ini kami peroleh berdasarkan hasil pengamatan ketika uji coba penayangan aplikasi sehingga dapat membantu peneliti dalam melihat antusiasme siswa terhadap aplikasi yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Mengidentifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi masalah yang telah ditemukan peneliti di lapangan dengan melalui metode wawancara kepada guru di SDN Cijati, ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran yang monoton dan belum bervariasi. Diketahui bahwa kebanyakan siswa hanya belajar mengenai tata cara salat melalui penjelasan langsung dari guru atau melalui sebuah buku yang hanya menampilkan sebuah tulisan dan hal tersebut dapat membuat siswa merasa bosan bahkan malas untuk mempelajarinya. Oleh karena itu diperlukan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru PAI SDN Cijati, beliau mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi android masih jarang digunakan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi itu sendiri. Hal itu dapat menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Karena pembelajaran hanya terbatas pada penjelasan langsung oleh guru atau melalui buku yang tersedia.⁹ Oleh karena itu penggunaan media aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat) dapat menjadi

⁸ Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931–3944. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>

⁹ Tresna, S. A. T. A., Carl Vinson, V. A. C., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi RuBer PAI Sebagai Media Pengenalan Dakwah di Kelas 5 SD. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 3(1), 82–92. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v3i1.366>

solusi dalam membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

B. Deskripsi Tujuan

Dengan melihat permasalahan yang terjadi di lapangan mengenai media pembelajaran yang monoton dan belum bervariasi. Maka peneliti memilih aplikasi sebagai solusi dari permasalahan yang ada dengan harapan dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam belajar khususnya belajar mengenai tata cara salat.

Tujuan kami membuat aplikasi BTS ini untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai tata cara salat yang baik dan benar pada siswa Sekolah Dasar dengan menampilkan beberapa tampilan serta desain yang menarik dan memiliki beberapa fitur-fitur belajar yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan siswa. Selain itu, aplikasi BTS ini juga dilengkapi dengan games edukasi yang dapat memperkuat pemahaman siswa mengenai pembelajaran tata cara salat.

Tujuan dibuatnya aplikasi BTS “Belajar Tata Cara Salat” ini juga sebagai media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan adanya perkembangan zaman sekarang ini. Dengan adanya peningkatan teknologi di dalam dunia pendidikan, hal ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Karena, media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keefektifan kegiatan belajar-mengajar siswa.¹⁰ Media pembelajaran yang digunakan untuk murid Sekolah Dasar juga harus inovatif, agar membuat mereka tertarik untuk belajar dan tidak mudah bosan atau terganggu dengan gangguan yang ada di sekitarnya.

C. Desain Produk Aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat)

Dalam pembuatan aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat) menggunakan beberapa bantuan aplikasi seperti Canva, Pinterest, Editidior Audio, dan Smart AppsCreator. Desain aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat) dibuat dalam bentuk aplikasi dengan memadukan beberapa media seperti teks, gambar animasi, audio bacaan, dan games edukatif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam handphone dapat memberikan suasana belajar baru bagi siswa sehingga dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan bahan ajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar.¹¹

¹⁰ Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI “Amazing Prophet Of Islam” untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931–3944. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>

¹¹ Luviana R, Nuryani D, Maulida SA, Aeni AN. Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas Ii Sd. *Prim J Pendidik Guru Sekol Dasar*. 2022;11(3):692. doi:10.33578/jpfkip.v11i3.8878

Desain aplikasi dimulai dengan membuat rancangan desain aplikasi. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menulis huruf bacaan salat, penulisan bacaan salat menggunakan bahasa arab, latin dan arti dari bacaan tersebut. Tahap selanjutnya yaitu mendesain slide di Canva yang berisi gambar animasi gerakan salat. Setelah gambar animasi gerakan tata cara salat selesai, dilanjutkan dengan membuat desain tampilan awal aplikasi, dan desain untuk menu yang terdapat dalam aplikasi. Pada tahap desain menu, terdapat slide kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi, games dan relevansi. Selanjutnya kami membuat menu tampilan materi yang berisi pilihan salat lima waktu. Dalam tahap mendesain produk yang harus diperhatikan adalah ketika pemilihan warna, karena warna yang cerah disenangi oleh anak usia sekolah dasar kelas rendah sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa karena warna-warni melambungkan dunia anak yang ceria dan menyenangkan.¹² Selanjutnya untuk mengisi suara bacaan salat direkam menggunakan rekaman suara handphone kemudian diedit dengan menggunakan *dubbing* suara karakter anak pada aplikasi Editor Audio. Setelah tahap desain selesai, selanjutnya yaitu dilakukan pengembangan desain dengan menggunakan bantuan aplikasi Smart Apps Creator. Desain slide aplikasi dari Canva dialihkan ke Smart Apps Creator dengan dilengkapi audio musik, audio bacaan shalat, bacaan shalat pada tampilan slide, serta slide games edukasi sehingga penggunaan aplikasi tampak lebih menarik. Sumber belajar yang menarik dapat menarik minat siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan pemahamannya.¹³ Tampilan menu yang berisikan semua konten terkait tata cara dan bacaan shalat dapat diklik secara langsung, kemudian akan diarahkan ke tampilan slide sesuai dengan *icon* pembahasan yang diklik. Berikut ini tampilan aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat).



Gambar 1. Tampilan Aplikasi BTS
(Belajar Tata Cara Salat)

¹² Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>

¹³ Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>



Gambar 2. Tampilan Awal Pada Aplikasi
BTS (Belajar Tata Cara Salat)

D. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perancangan produk akhirnya kami menghasilkan sebuah produk aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat). Aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat) ini memiliki fitur yang telah dirancang untuk memudahkan siswa dalam belajar salat dengan baik dan benar. Fitur dalam aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat) memuat 6 fitur, yang terdiri atas kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi, games, dan relevansi. Sebelum melakukan penerapan kepada siswa, harus melakukan uji coba produk dengan mempertimbangkan kompetensi dasar dari kurikulum yang berlaku yang ada di Sekolah Dasar.¹⁴

Peneliti menguji cobakan produk BTS ini di SDN Cijati, Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang. Waktu pelaksanaan uji coba produk ini dilaksanakan pada Selasa, 14 Maret 2023. Kami meneliti dengan jumlah populasi seluruh siswa kelas II SDN Cijati dengan jumlah total 15 siswa. Dalam proses penelitian ini anak-anak diajarkan cara menggunakan aplikasi tersebut, dengan ditampilkan pada layar smartboard yang disediakan oleh sekolah. Siswa terlihat sangat antusias dan menyukai produk kami, karena sebelumnya guru mengajarkan tata cara salat hanya dengan metode ceramah, dalam produk kami siswa dapat belajar tata cara salat dengan menyenangkan. Menurut Seels & Glasgow Media pembelajaran PAI harus didesain sebagai media pembelajaran yang interaktif.¹⁵ Fungsi media pembelajaran ialah sebagai alat bantu mengajar untuk membangkitkan minat, kenikmatan visual, memperlancar pencapaian tujuan, mempermudah memahami dan mengingat informasi yang terkandung dan akan membangkitkan

¹⁴ Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931–3944. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>

¹⁵ Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. 11*, 1835–1852.

motivasi dan rangsangan belajar karena media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap siswa.¹⁶

E. Evaluasi Hasil Uji Coba

Tahap evaluasi merupakan tahap yang harus dilakukan peneliti untuk melihat keberhasilan atau keefektifan produk yang dibuat yang nantinya dapat digunakan oleh subjek yang diteliti. Setelah melakukan pengamatan dan uji coba di SDN Cijati, ada beberapa hal yang perlu direvisi, diantaranya :

Pertama, memperbaiki tombol “*next*” pada menu permainan. Karena pada saat uji coba terdapat beberapa siswa yang tidak bisa menyentuh tombol “*next*” sehingga siswa kesulitan melanjutkan permainan. Hal tersebut bisa diatasi dengan bantuan peneliti sehingga permainan bisa dilanjutkan. Untuk mempermudah penggunaan aplikasi peneliti memperbaiki akses tombol “*next*” dengan mengatur hotspot di aplikasi Smart Apps Creator. Dengan memperbaiki tombol “*next*” ini diharapkan siswa dapat bermain dan belajar dengan menyenangkan tanpa gangguan.

F. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Setelah evaluasi hasil uji coba selesai tahap selanjutnya yaitu mengkomunikasikan hasil uji coba. Peneliti mengkomunikasikan hasil uji coba berupa jurnal penelitian agar dapat menambah wawasan para pembaca serta dapat dievaluasi oleh *reviewer* terkait dengan penelitian yang dilakukan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran bagi guru PAI khususnya pada saat pembelajaran salat. Selain dalam bentuk jurnal, peneliti mengkomunikasikan hasil uji coba dalam bentuk presentasi kelompok secara offline dengan menampilkan *power point* yang berisikan hasil penelitian dan produk yang kami buat.

Peneliti melakukan uji coba aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat) di SD Negeri Cijati yang berada di Kecamatan Situaraja Kabupaten Sumedang. Tujuan dari uji coba aplikasi ini yakni untuk mengetahui keberhasilan dari produk sebagai media untuk membantu siswa dalam belajar tata cara salat yang baik dan benar. Dari hasil pengamatan dan uji coba menunjukan siswa sangat menyukai tampilan aplikasi, karena dalam aplikasi tersebut terdapat gambar animasi dan suara yang menarik, terlebih siswa sangat antusias pada saat bermain games. Game merupakan media yang bisa digunakan dalam proses belajar untuk menstimulasi siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas.¹⁷ Games yang dimainkan berupa tebak gerakan salat, *true or false* dan

¹⁶ Mulyani R, Ruhiat Y. Pengembangan Konten Materi Shalat Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Prezi Video. *J Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*. 2022;7(1):18–27. doi:10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9490

¹⁷ Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran

kuis yang dapat mengasah kemampuan dan pemahaman anak terhadap materi salat. Games ini dibuat untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran serta meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar salat.

Setiap produk yang dihasilkan harus diuji coba secara praktis dan diverifikasi oleh peneliti. Hal tersebut dilakukan guna mengetahui berhasil tidaknya produk yang dibuat. Oleh karena itu peneliti melakukan uji coba aplikasi “BTS” (Belajar Tata Cara Salat) di SDN Cijati yang berada di Kec. Situraja Kab. Sumedang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan produk sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi anak terhadap pembelajaran, khususnya pada pembelajaran salat serta membantu anak untuk mengetahui dan mengetahui bacaan dan gerakan salat yang baik dan benar.

Setelah melakukan uji coba aplikasi peneliti meminta penilaian terkait aplikasi yang telah dibuat kepada 15 siswa kelas II sekolah dasar di SDN Cijati. Penilaian terhadap aplikasi ini dilakukan dengan cara wawancara. Adapun hasil dari wawancara tersebut yakni isi dari aplikasi “BTS” ini mudah dipahami serta membantu siswa belajar salat lebih jelas dan mudah.

Selain itu siswa sangat menyukai desain yang terdapat dalam aplikasi, karena materi dalam aplikasi tersebut dikemas dengan gambar animasi yang menarik serta warna-warna kontras. Pemilihan warna yang cerah akan disenangi oleh anak usia sekolah dasar kelas rendah sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa karena warna-warni melambungkan dunia anak yang ceria dan menyenangkan.¹⁸ Pemilihan gambar, warna, jenis huruf dan ukuran huruf ini perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Karena hal ini sangat mempengaruhi tampilan yang dimunculkan yang nantinya akan berdampak pada daya tarik siswa terhadap aplikasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti ketika melakukan uji coba, selain tertarik pada isi dan desain aplikasi siswa pun terlihat sangat antusias ketika bermain *games* yang terdapat dalam aplikasi. Games yang dibuat mencakup materi yang telah dijelaskan dan materi yang terdapat pada aplikasi. Pembuatan *games* ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Antusiasme siswa dalam bermain *games* yang terdapat dalam aplikasi menunjukkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Namun pada saat uji coba terdapat beberapa siswa yang tidak bisa menyentuh tombol “next” sehingga siswa kesulitan melanjutkan permainan. Hal tersebut bisa diatasi dengan bantuan peneliti sehingga permainan bisa dilanjutkan. Kemudahan akses tombol ini sangat berpengaruh

Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>

¹⁸ Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>

terhadap keberlangsungan proses pembelajaran menggunakan aplikasi, jika tombol tidak dapat diakses maka pembelajaran akan terhambat.

Berikut ini disajikan hasil validasi berupa tabel terhadap aplikasi “BTS” (Belajar Tata Cara Salat) :

Tabel 1. Penilaian Siswa terhadap Aplikasi “BTS” (Belajar Tata Cara Salat)

No.	Aspek	Presentase
1.	Isi	86,67%
2.	Desain	100%
3.	Games	100%
4.	Kemudahan akses	80%

Selain penilaian dari siswa, kami juga meminta penilaian kepada Ibu Enok Raenifah S. Pd selaku guru PAI SDN Cijati.

**Tabel 2. Penilaian Guru PAI SDN Cijati terhadap Aplikasi “BTS”
(Belajar Tata Cara Salat)**

No.	Aspek	SS	S	KS	TS	STS
1.	Kualitas Media					
	1. Aplikasi yang digunakan dapat berfungsi dengan baik	√				
	2. Aplikasi mudah diakses	√				
	3. Aplikasi menarik	√				
2.	Konten					
	1. Materi sesuai dengan KD dan kurikulum	√				
	2. Sistematika penyajian materi mempermudah siswa memahami pelajaran					
	3. Games dapat menguji pemahaman siswa	√				
	Ilustrasi sesuai dengan materi yang disampaikan	√				
3.	Bahasa					
	Bahasa yang digunakan sesuai	√				

	dan mudah dipahami oleh siswa	
4.	Peyampaian Materi	
	Dengan aplikasi BTS materi tersampaikan dengan baik	√

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan pada tabel 2 diatas Guru PAI memberikan penilaian sangat baik terhadap aplikasi yang kami buat. Penilaian berdasarkan pada empat aspek yakni kualitas media, konten, bahasa dan penyampaian materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh kelompok kami, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi BTS (Belajar Tata Cara Salat) dapat menjadi solusi yang tepat sebagai media pembelajaran PAI kelas II di SDN Cijati. Aplikasi BTS memudahkan siswa dalam memahami dan belajar mengenai salat dengan baik, benar, dan menyenangkan. Kelebihan dari aplikasi BTS di desain dengan materi yang dikemas secara menarik menggunakan gambar animasi yang menarik , serta games edukatif yang membuat siswa termotivasi dan bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran. Aplikasi BTS mendapatkan penilaian sangat baik dari Guru PAI di SDN Cijati. Penilaian yang dilakukan berdasarkan pada empat aspek yakni kualitas media, konten, bahasa dan penyampaian materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Rifal Adireza, Detya Eka Nurwanty Putri, R. U. (2022). Pemanfaatan E – Book Jenis WOW (World Of Wedding) Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pernikahan Dalam Islam Di Kalangan Mahasiswa Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Rifal Adireza Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang De. *Qalam, Al Ilmiah, Jurnal*, 16(5), 1721–1730.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. 11*, 1835–1852.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA

- (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931–3944. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Luviana, R., Nuryani, D., Maulida, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas Ii Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 692. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8878>
- Mulyadi, R., & Ruhiat, Y. (2022). Pengembangan Konten Materi Shalat Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Prezi Video. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 18–27. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9490](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9490)
- Tresna, S. A. T. A., Carl Vinson, V. A. C., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi RuBer PAI Sebagai Media Pengenalan Dakwah di Kelas 5 SD. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 3(1), 82–92. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v3i1.366>