JURNAL EDUPEDIA

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

https://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia

PENGEMBANGAN APLIKASI "RATAMA (RAJIN ASYIK TELAAH AL-HUJURAT BERSAMA)" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Kiran Juni Yunita Aisyah[1*], Afifatunnisa[2], Fira Aulia[3], Nur Muthmainnah[4], Ani Nur Aeni[5]

[1,2,3,4,5]Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang, Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia
[*]Email Korespondensi: kiranjuni26@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi terbatasnya pemanfaatan sumber belajar berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, khususnya pada materi Surah Al-Hujurat. Kondisi tersebut berdampak pada kecenderungan siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran serta belum optimalnya pemahaman mereka terhadap nilai-nilai sosial yang terkandung dalam surah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sekaligus mengevaluasi aplikasi RATAMA (Rajin Asyik Telaah Al-Hujurat Bersama) sebagai media pembelajaran digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini melibatkan 50 siswa kelas IV SDN Sukamaju, satu guru PAI sebagai ahli materi, serta satu guru kelas IV sebagai ahli media. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan angket. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi RATAMA memperoleh penilaian "sangat baik" dari ahli materi dan ahli media pada seluruh aspek penilaian, meliputi kesesuaian isi, tampilan visual, kemudahan akses, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Selain itu, hasil tanggapan siswa memperlihatkan bahwa aplikasi ini dinilai mudah digunakan, menarik, serta dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi Surah Al-Hujurat, Asmaul Husna, dan hadis tentang keberagaman. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi RATAMA layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran PAI di sekolah dasar karena mampu meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman belajar siswa secara lebih optimal.

Kata Kunci: *Surah Al-Hujurat, Sumber Belajar Digital, Pendidikan Agama Islam, Aplikasi Android, Sekolah Dasar*

How to Cite: Kiran Juni Yunita Aisyah, Afifatunnisa, Fira Aulia, Nur Muthmainnah (2026). Pengembangan Aplikasi "RATAMA (Rajin Asyik Telaah Al-Hujurat Bersama)" Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 10(2): Halaman. 188-201

ISSN 2614-1434 (Print)
ISSN 2614-4409 (Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI tidak hanya berfokus

pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai Al-Qur'an (Nihaya & Adistian, 2025). Salah satu materi penting dalam PAI adalah pemahaman terhadap kandungan Al-Qur'an, termasuk surah Al-Hujurat yang memuat nilai-nilai sosial seperti etika berkomunikasi, sikap saling menghargai, dan menjaga persaudaraan. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas IV sekolah dasar, penyampaian materi masih cenderung berpusat pada buku teks sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi (Pratidina et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital di era saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran PAI. Pendekatan pembelajaran konvensional dinilai sudah tidak lagi sepenuhnya relevan dengan karakteristik generasi siswa yang akrab dengan teknologi digital (Patmawati, 2026). Pemanfaatan media digital seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa (Rais, 2024). Selain itu, penggunaan media digital juga dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Widyastuti, 2023).

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa secara signifikan (Herawati Sinaga, 2024). Hal ini diperkuat dengan temuan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis android dapat menjadi media yang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Aeni et al., 2024). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di era digital.

Secara teoretis, pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif, seperti video animasi dan aplikasi digital, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga meningkatkan pemahaman siswa (Eva Sa'idatul Fitriani, 2025). Selain itu, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat membantu mengakomodasi

berbagai gaya belajar serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Putri et al., 2021).

Permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI, khususnya pada materi telaah surah Al-Hujurat, masih belum memanfaatkan media inovatif secara optimal. Siswa cenderung pasif dan kurang memahami makna yang terkandung dalam ayat secara mendalam. Sementara itu, penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital, seperti aplikasi android dan media interaktif, efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, namun pengembangannya masih terbatas pada materi tertentu dan belum secara spesifik membahas telaah surah Al-Hujurat (Aeni et al., 2024).

Kebaruan penelitian ini terletak pada beberapa aspek yang membedakannya dari penelitian terdahulu. Aeni et al. (2024) mengembangkan aplikasi Android berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar secara umum, sedangkan RATAMA secara khusus difokuskan pada telaah Surah Al-Hujurat beserta nilai-nilai sosial yang dikandungnya. Dari sisi fitur, RATAMA mengintegrasikan tiga cakupan materi yang saling berkaitan, yaitu Surah Al-Hujurat, hadis tentang keberagaman, dan Asmaul Husna, dalam satu aplikasi yang dilengkapi capaian dan tujuan pembelajaran, doa sebelum dan sesudah belajar, serta panduan penggunaan agar siswa dapat belajar secara mandiri. Dari sisi desain pembelajaran, RATAMA menyediakan menu evaluasi interaktif yang memadukan kuis berbasis *Wordwall*, teka-teki silang, dan situs web kaligrafi yang dibuat khusus untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Dari sisi pedagogis, aplikasi ini tidak hanya menyasar pemahaman kognitif, tetapi juga penanaman nilai-nilai sosial, seperti saling menghargai dan menjaga persaudaraan, dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, RATAMA diharapkan melengkapi aplikasi berbasis SAC yang telah ada, bukan sekadar mengulang pengembangannya.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan aplikasi "RATAMA (Rajin Asyik Telaah Al-Hujurat Bersama)" menjadi penting sebagai upaya menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa memahami kandungan surah Al-Hujurat sekaligus menanamkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi RATAMA sebagai media pembelajaran PAI pada siswa kelas IV sekolah dasar serta mengkaji

kelayakan dan efektivitas penggunaannya. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan media pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memperkuat pendidikan karakter berbasis nilai-nilai.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan *(Research and Development)* yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital sekaligus mengevaluasi proses pengembangannya secara terstruktur. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran konvensional yang dinilai kurang sesuai dengan karakteristik siswa yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital (Rozi, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Android perlu dikembangkan supaya lebih interaktif dan dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar (Abdurrochim et al., 2022). Pendekatan ini dijadikan dasar dalam perancangan dan pengembangan aplikasi RATAMA (Rajin Asyik Telaah Al-Hujurat Bersama), yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar serta tuntutan pembelajaran di era digital. Metode R&D dipilih karena dianggap mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Richey & Klein, 2005). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, kebutuhan belajar serta karakteristik siswa kelas IV dikaji, terutama yang berkaitan dengan materi Surah Al-Hujurat. Tahap desain dilakukan melalui perencanaan konten, tampilan visual, alur penggunaan, serta fitur aplikasi, termasuk penyusunan tujuan pembelajaran, materi interaktif, latihan soal, dan permainan edukatif (Weldami & Yogica, 2023).

Pada tahap pengembangan, aplikasi RATAMA dikembangkan dengan memanfaatkan Canva untuk kebutuhan desain visual dan *Smart Apps Creator (SAC)* untuk membangun aplikasi berbasis Android yang interaktif dan mudah digunakan. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, yaitu guru Pendidikan Agama Islam, serta ahli media, yaitu guru kelas IV SD, untuk menilai kualitas isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan aplikasi. Tahap implementasi dilakukan dengan melibatkan siswa kelas IV, di mana aplikasi digunakan untuk mempelajari materi,

mengerjakan latihan, mengikuti permainan edukatif, serta melakukan refleksi terhadap pemahaman mereka. Karena tidak ada siswa yang membawa telepon genggam pribadi selama kegiatan, implementasi dilakukan secara klasikal dengan menayangkan aplikasi melalui smartboard di dalam kelas, sehingga siswa tidak mengoperasikan aplikasi secara individual pada perangkat Android masing-masing. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas aplikasi melalui refleksi siswa serta wawancara dengan guru. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan angket. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli dengan skala *Likert* 4 poin serta angket respons siswa dengan skala 3 poin, yaitu mudah, cukup, dan sulit. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, tampilan aplikasi, kemudahan akses, serta pengaruhnya terhadap pemahaman dan kenyamanan penggunaan. Proses validasi dilakukan oleh para ahli, sedangkan respons siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kenyamanan mereka. Validasi dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Uji reliabilitas instrumen tidak dilakukan karena penelitian ini difokuskan pada validasi ahli serta uji coba dalam skala terbatas. Hal ini merupakan keterbatasan metodologis yang dibahas pada bagian Hasil dan Pembahasan.

Data hasil validasi ahli dan respons siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Skor angket validasi ahli pada skala *Likert* 1–4 dihitung nilai rata-ratanya pada setiap aspek, kemudian diinterpretasikan dengan kriteria berikut: rata-rata 3,26–4,00 berkategori sangat baik; 2,51–3,25 baik; 1,76–2,50 kurang baik; dan 1,00–1,75 tidak baik. Rentang tersebut diperoleh dengan membagi selisih skor tertinggi dan terendah ($4 - 1 = 3$) ke dalam empat kategori dengan interval yang sama (0,75). Respons siswa pada angket tiga kategori (mudah, cukup, sulit) dihitung menggunakan frekuensi dan persentase, yaitu jumlah siswa pada setiap kategori dibagi jumlah seluruh responden ($N = 50$) dan dikalikan 100%. Analisis ini bersifat deskriptif untuk menggambarkan kelayakan produk dan respons awal siswa; tidak dilakukan uji statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis masalah yang dilakukan di SDN Sukamaju, ditemukan bahwa pendekatan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagian besar masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan buku teks sebagai sumber materi pembelajaran (Nasucha, n.d.). Pendekatan ini mengakibatkan pengalaman belajar yang tidak efektif, sehingga menimbulkan rasa bosan, ketidakaktifan, dan kurangnya

partisipasi penuh dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, hal ini dapat menyebabkan pemahaman materi yang kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa (Aini et al., 2025). Penggunaan bahan pembelajaran digital dalam bentuk aplikasi Android merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan (Ali et al., 2025) yang menegaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa, serta penelitian yang menunjukkan bahwa multimedia macro-enabled meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pendekatan ini dianggap lebih berhasil karena dapat menyajikan informasi secara visual, auditori, dan interaktif, sehingga menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Agar media pembelajaran interaktif benar-benar efektif dan memberikan dampak positif, ada sejumlah prinsip desain yang perlu diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: (1) partisipasi aktif peserta didik; (2) pembelajaran berpusat pada peserta didik; (3) personalisasi atau kustomisasi konten; (4) umpan balik langsung; (5) kolaborasi antar peserta didik; serta (6) pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Iswandi, 2025)

Aplikasi RATAMA menjadi salah satu solusi yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Tampilan warna, visual, dan navigasi yang mudah digunakan pada aplikasi ini dirancang untuk membuat siswa merasa nyaman dan mudah digunakan. Selain itu, siswa dapat mengikuti pelajaran dengan lebih baik karena materi disampaikan terstruktur dengan menggunakan bahasa yang sederhana.



Gambar 1. Layar Utama

Pada gambar 1 layar beranda aplikasi RATAMA dibuat semenarik mungkin, dengan menggunakan elemen-elemen Islami seperti gambar masjid dan anak-anak serta warna-warna cerah. Selain itu, tombol "*Start*" pada halaman beranda aplikasi bertujuan memudahkan siswa untuk melanjutkan ke menu berikutnya. Selain itu, tersedia fitur pengaturan suara latar yang dapat diaktifkan atau dinonaktifkan sesuai keinginan. Suara latar ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu menciptakan tampilan aplikasi

belajar yang lebih menarik.



Gambar 2. Petunjuk RATAMA

Sebelum memasuki menu utama, pengguna diberikan panduan penggunaan aplikasi RATAMA yang dirancang untuk membantu siswa memahami cara penggunaan aplikasi secara mandiri yang dikemas dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak.



Gambar 3. Menu Utama

Pada menu utama terdapat informasi pengembang aplikasi RATAMA, capaian dan tujuan pembelajaran (CP dan TP), serta doa sebelum dan sesudah belajar, pada menu "JELAJAHKU" berisi pembelajaran Surah Al-Hujurat dan kandungannya, hadis tentang keberagaman, dan Asmaul husna. Pada menu "MISI" juga mencakup berbagai aktivitas interaktif sebagai evaluasi pembelajaran terdiri dari kuis berbasis *Wordwall*, teka-teki silang (TTS), dan pembuatan kaligrafi melalui situs *website* yang dibuat khusus. Aktivitas ini dibuat dengan tujuan agar pembelajaran lebih terfokus dan aktif serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.



Gambar 4. Menu Misi

RATAMA juga menyediakan sejumlah evaluasi interaktif untuk menilai hasil belajar siswa pada menu "MISIKU". Pertama ada kuis berbasis Permainan *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi dan alat penilaian yang dapat mengukur hasil belajar siswa (Mardhiyah, 2022), Kedua didalam games terdapat menyusun *puzzle*, dan teka-teki silang dengan beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Tujuan dari beragam bentuk penilaian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, dan membantu memperkuat daya ingat. Selain itu, RATAMA memberikan akses kepada siswa ke situs *website* khusus yang dibuat untuk mendorong kreativitas mereka dalam

kaligrafi dan menulis. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan kreativitas siswa.

Aplikasi RATAMA dikembangkan sebagai alat pembelajaran digital dengan tujuan memudahkan siswa memahami materi, terutama dalam pembahasan Surah Al-Hujurat, hadis tentang keberagaman, dan Asmaul Husna. *Smart Apps Creator* adalah merupakan aplikasi untuk membuat *App Mobile* Android ataupun iOS dan *desktop* tanpa coding pemrograman, serta *output*nya berupa html 5 dan exe dengan tampilan muka yang ramah pengguna (Fahri, 2022). Selain memperoleh pengetahuan kognitif, media berbasis aplikasi ini membantu siswa menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam materi tersebut. Selain itu, RATAMA memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan memahami lima makna Asmaul Husna sekaligus menulis kaligrafi untuk menumbuhkan kreativitas mereka.

Aplikasi RATAMA disajikan dengan jelas dan lebih mudah dipahami oleh para siswa. Aplikasi ini dikembangkan dengan menekankan pada konsep media digital yang interaktif dan menarik dan penggunaan media terhadap proses pembelajaran di ruang kelas dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Dini Putri, n.d.) . Hal ini ditinjau dari grafis yang menarik, penyajian konten yang lugas, serta video pembelajaran yang membahas hadits dan Surah Al-Hujurat secara lebih mendalam. Integrasi komponen interaktif, audio, dan visual dalam aplikasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (Ali et al., 2025). Oleh karena itu, RATAMA dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Tabel Hasil Validasi

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Jumlah Item	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	5	4	Sangat Baik
2.	Sajian Materi	5	4	Sangat Baik
3.	Penulisan	4	4	Sangat Baik
4.	Dampak Bagi Siswa	5	4	Sangat Baik

Sumber: Data Hasil Validasi Ahli Materi, 2026

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Jumlah Item	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Kesesuaian Produk	5	4	Sangat Baik
2.	Tampilan Produk	5	4	Sangat Baik
3.	Kemudahan Akses	5	4	Sangat Baik
4.	Dampak Baik	5	4	Sangat Baik

Sumber: Data Hasil Validasi Ahli Media, 2026

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2026 di SDN Sukamaju yang berlokasi di Jl. Dano No. 02, Kelurahan Kotakaler, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Peneliti melakukan uji kelayakan produk dengan melibatkan seorang guru Pendidikan Agama Islam dan 50 siswa kelas IV yang diambil dari seluruh siswa kelas IV di sekolah tersebut. Selama proses kegiatan berlangsung, tidak ada siswa yang membawa handphone pribadi, sehingga peneliti melaksanakan uji coba aplikasi dengan memanfaatkan fasilitas smartboard di dalam kelas. Meskipun siswa tidak mengoperasikan aplikasi melalui perangkat masing-masing, mereka tetap menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh bahwa seluruh aspek penilaian, yaitu kesesuaian produk, tampilan produk, kemudahan akses, dan dampak baik, berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4,00 pada setiap aspek (rentang 3,26–4,00). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi media pembelajaran.

Selain itu, hasil validasi oleh ahli materi juga menunjukkan bahwa aspek kesesuaian materi, sajian materi, penulisan, serta dampak bagi siswa berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4,00 pada setiap aspek (rentang 3,26–4,00). Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, serta mampu memberikan dampak positif terhadap sikap dan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi besar, hanya memerlukan perbaikan sedikit sesuai saran dari validasi ahli media.

Berdasarkan hasil refleksi siswa yang melibatkan 50 siswa kelas IV, diperoleh bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian pada kategori mudah terhadap penggunaan aplikasi RATAMA dalam pembelajaran yang dimana memudahkan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat kemudahan yang tinggi

dalam penggunaannya. Selain itu, hasil menunjukkan bahwa siswa merasa tampilan aplikasi mudah dipahami serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, siswa juga mampu memahami materi yang disajikan dalam aplikasi, seperti Surah Al-Hujurat, hadis tentang keberagaman, dan Asmaul Husna dengan baik.

Pada aspek manfaat pembelajaran, siswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi RATAMA membantu mereka dalam memahami materi serta mempermudah proses belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Secara keseluruhan, aplikasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Data respons siswa pada Tabel 3 dianalisis secara deskriptif (frekuensi dan persentase) dan dimaksudkan semata-mata untuk menggambarkan persepsi siswa; tidak dilakukan uji statistik inferensial. Dengan demikian, persentase pada tabel tersebut tidak dapat dimaknai sebagai bukti pengaruh aplikasi terhadap hasil belajar.

Tabel 3. Data Hasil Refleksi Siswa

No	Pertanyaan	Mudah	%	Cukup	%	Sulit	%
1.	Apakah tampilan aplikasi RATAMA mudah dipahami saat kamu melihatnya?	44	88%	5	10%	1	2%
2.	Apakah belajar dengan aplikasi RATAMA terasa menyenangkan?	45	90%	4	8%	1	2%
3.	Apakah kamu sudah memahami materi Surah Al-Hujurat di aplikasi RATAMA?	43	86%	5	10%	2	4%
4.	Apakah penjelasan tentang sikap saling menghargai dalam Surah Al-Hujurat mudah dimengerti?	44	88%	5	10%	1	2%
5.	Apakah kamu mudah memahami hadis tentang keberagaman di aplikasi RATAMA?	42	84%	6	12%	2	4%
6.	Apakah contoh sikap yang dijelaskan dalam hadis mudah dipahami?	45	90%	4	8%	1	2%
7.	Apakah kamu mudah memahami materi Asmaul Husna di aplikasi RATAMA?	44	88%	5	10%	1	2%

8.	Apakah penjelasan arti Asmaul Husna di aplikasi RATAMA mudah dimengerti?	44	88%	5	10%	1	2%
9.	Apakah belajar dengan melihat aplikasi RATAMA membuat kamu lebih mudah mempelajari Surah Al-Hujurat, hadis dan Asmaul Husna?	47	94%	3	6%	0	0%
10.	Apakah belajar dengan aplikasi RATAMA membantu kamu memahami pelajaran PAI dengan lebih mudah?	45	90%	4	8%	1	2%

Sumber: Data Hasil Refleksi Siswa, 2026

Meskipun hasil validasi ahli dan respons siswa menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicermati secara kritis dalam menafsirkan temuan ini. Keterbatasan pertama berkaitan dengan cara uji coba dilaksanakan. RATAMA dirancang untuk digunakan secara mandiri pada perangkat Android masing-masing siswa, tetapi uji coba dilakukan secara klasikal melalui smartboard karena tidak ada siswa yang membawa telepon genggam pribadi. Siswa dengan demikian tidak berinteraksi langsung dengan aplikasi, sehingga jawaban "mudah" pada angket lebih mungkin mencerminkan kemudahan memahami tampilan dan materi yang ditayangkan di kelas daripada kemudahan mengakses dan mengoperasikan aplikasi secara mandiri, misalnya berpindah menu atau menyelesaikan aktivitas evaluasi. Antusiasme siswa juga dapat dipengaruhi oleh suasana pembelajaran klasikal dan penggunaan layar besar. Oleh karena itu, temuan tentang kemudahan akses dan kemudahan penggunaan sebaiknya dipahami sebagai persepsi awal dan belum dapat digeneralisasikan pada penggunaan individual di perangkat Android.

Keterbatasan kedua berkaitan dengan validasi dan instrumen penelitian. Validasi hanya melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media sehingga triangulasi antarahli belum dapat dilakukan, dan skor rata-rata 4,00 pada seluruh aspek perlu ditafsirkan dengan hati-hati. Selain itu, uji reliabilitas instrumen tidak dilakukan, sehingga konsistensi pengukuran belum dapat dipastikan. Penelitian ini juga dilaksanakan pada skala terbatas, yaitu di satu sekolah tanpa kelompok pembanding, dan data siswa dianalisis secara deskriptif. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan awal dan respons positif siswa, tetapi belum menunjukkan pengaruh aplikasi terhadap hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, aplikasi RATAMA (Rajin Asyik Telaah Al-Hujurat Bersama) terbukti layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya dalam membantu siswa memahami materi Surah Al-Hujurat, hadis tentang keberagaman, dan Asmaul Husna secara lebih interaktif dan bermakna. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi digital yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan, minat, serta pemahaman belajar siswa, sehingga memperkuat peran media interaktif sebagai pendukung pembelajaran yang efektif. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep pembelajaran PAI berbasis teknologi yang menekankan integrasi aspek kognitif dan pembentukan karakter, sedangkan secara praktis dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu pengujian dilakukan secara klasikal melalui smartboard dan bukan pada perangkat Android masing-masing siswa, validasi hanya melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media, uji reliabilitas instrumen tidak dilakukan, serta skala penelitian terbatas dengan analisis yang bersifat deskriptif.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk (1) menguji aplikasi melalui implementasi berbasis perangkat individual sehingga siswa dapat berinteraksi dengan aplikasi secara mandiri; (2) melibatkan lebih banyak ahli materi dan ahli media, yaitu dua hingga tiga ahli pada setiap kategori, agar bukti validitas dan efektivitas aplikasi lebih kuat; (3) melakukan uji reliabilitas instrumen; (4) menggunakan desain yang memuat kelompok pembanding atau pengukuran hasil belajar, misalnya pretes dan postes, untuk menguji efektivitas aplikasi; serta (5) mengembangkan fitur yang lebih variatif agar pemanfaatan aplikasi dapat semakin optimal dalam berbagai kondisi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(3), 3972–3981.

https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749

Aeni, A. N., Hanifah, N., Rahimah, R., & Arifuddin, A. (2024). Development of Smart Apps Creator (SAC)-based Android application learning media to improve students' understanding of Islamic education materials in elementary schools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 11*(2), 359. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v11i2.18531

Aini, N., Angraini, F., Al Jufri, A. N., Aldiansyah, A. M., & Haslinda. (2025). Strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi minat belajar siswa SD. *Sindoro: Cendikia Pendidikan, 16*(12).

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development, 3*(1), 1–6. https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Dini Putri, E. (n.d.). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar.

Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (SAC) sebagai inovasi media pembelajaran sejarah di SMAIT Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY, 4*(2), 200–209. https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518

Fitriani, E. S. (2025). Antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran IPA kelas VI di MIN 3 Ponorogo. *AL-THIFL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 5*(1), 54–73. https://doi.org/10.21154/thifl.v5i1.4384

Herawati Sinaga, E. (2024). Efektivitas penggunaan media digital dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Riset, 2*(3), 291–298.

Iswandi, K. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis Android dan penerapannya pada materi ilmu tajwid. *IQRO: Journal of Islamic Education, 8*(2), 700–712. https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/iqro

Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1*(4), 481–488. http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpai

Nasucha, J. A. (n.d.). Pengembangan pembelajaran PAI dengan menggunakan media video. https://doi.org/10.19105/ec

Nihaya, M., & Adistian. (2025). Penguatan karakter melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbawi, 10*(1). https://doi.org/10.26618/jtw.v10i01.17863

Patmawati, A. N. (2026). Media pembelajaran PAI di era digital.

Pratidina, S. K., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan video animasi mengenal pokok pikiran sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, 7*(1), 2504–2516. https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8522

Putri, R. A., Magdalena, I., Fauziah, A., & Azizah, F. N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia, 1*(2), 157–163. https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.26

Rais, M. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah.

Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental research methods: Creating knowledge from instructional design and development practice. *Journal of Computing in Higher Education, 16*(2), 23–38. https://doi.org/10.1007/BF02961473

Rozi, F. (2024). Analisis fenomena peralihan metode pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital. *Meriva: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 1*(1), 139–148. https://ejournal.merivamedia.com/index.php/meriva/article/view/19

Weldami, T. P., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch dalam pengembangan e-learning biologi. *Journal on Education, 6*(1), 7543–7551. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4063

Widyastuti, A. (2023). Studi literatur: Tentang penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa kelas IV SD dalam pembelajaran PAI. *JIPTek, 1*(1). http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek