

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
“ABIBA” (APLIKASI BELAJAR IBADAH BERSAMA ADAM) TENTANG  
KETENTUAN HAJI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS V SD**

**Ani Nur Aeni<sup>1</sup>, Yulianti Agustin<sup>2</sup>, Anisa Fitrika<sup>3</sup>, Nida Mahjatul Muhjiliah<sup>4</sup>**  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Indonesia

Diterima: 16 April 2024

Disetujui: 30 April 2024

Dipublikasikan: Juli 2024

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi ABIBA terhadap hasil belajar PAI kelas 5 SDN Cislak III pada materi Ketentuan Ibadah Haji, serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 5 SDN Cislak III sebelum dan setelah penggunaan aplikasi ABIBA. Dengan latar belakang urgensi media pembelajaran digital pada proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *Model Design and Development (D&D)*. Penelitian ini memiliki populasi yaitu siswa kelas 5 SD sebanyak 33 orang, SD ini terletak di Cibolang Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan dan kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi ABIBA dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ABIBA berbasis android yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran PAI di SD. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli (Ahli media dan ahli materi) lalu selanjutnya dilakukan revisi, diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi ABIBA telah memenuhi kriteria valid dengan baik sehingga dapat digunakan untuk proses pembelajaran PAI kelas 5 materi Ketentuan Ibadah Haji.

**Kata Kunci:** Teknologi, Media, D&D, ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam)

**Abstract**

This study aims to determine the effect of using the ABIBA application on the learning outcomes of grade 5 PAI SDN Cislak III on the Hajj Provisions material, as well as to determine the differences in PAI learning outcomes of grade 5 students of SDN Cislak III before and after using the ABIBA application. Against the background of the urgency of digital learning media in the learning process. This research uses quantitative methods with Model Design and Development (D&D). This study has a population of 33 grade 5 elementary school students, this elementary school is located in Cibolang, Cisarua District, Sumedang Regency. The results showed the feasibility and satisfaction of students with the use of the ABIBA application in the learning process. Based on the results of the study, it shows that the use of the Android-based ABIBA application that has been developed by researchers is feasible to be used for the process of PAI learning activities in elementary schools. Based on the results of validation by experts (media experts and material experts) and then revisions, it was concluded that the ABIBA application had met the valid criteria well so that it could be used for the PAI grade 5 learning process for Hajj Provisions material.

**Keywords:** Technology, Media, D&D, ABIBA (Application for Learning to Worship with Adam)

**PENDAHULUAN**

Menurut (Fatan, n.d.) Ibadah haji merupakan rukun islam yang ke lima.

"Haji" berasal dari kata "maksud" dan "tujuan", yang berarti tujuan orang Islam untuk pergi ke Baitullah untuk melakukan

Corresponding Author

[aninuraeni@gmail.com](mailto:aninuraeni@gmail.com), [yuliantiagusti22@gmail.com](mailto:yuliantiagusti22@gmail.com), [anisaf@gmail.com](mailto:anisaf@gmail.com), [nida@gmail.com](mailto:nida@gmail.com)

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Indonesia

ibadah haji sebagai cara untuk mendekatkan diri kepada Allah dan memenuhi rukun islam yang ke lima. Dalam sebuah buku (Soleh Baedowi, H. M., 2021) menyatakan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipahami selama melakukan proses ibadah haji. Sebelum berangkat ke tanah suci, seseorang harus mempersiapkan diri untuk menjalankan ibadah haji. Sebagai umat muslim wajib hukumnya mengetahui pengenalan tentang haji karena haji merupakan salah satu ibadah yang harus dilakukan sesuai dengan syarat dan ketentuannya. Islam, baligh, berakal sehat, merdeka, dan mampu adalah syarat untuk haji. Penekanan pada pendidikan tentang ibadah haji telah diterapkan sejak kelas tiga sekolah dasar, karena mereka telah diajarkan tentang pengenalan haji. Proses pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar dapat meningkatkan kesadaran tentang pengenalan haji. Ibadah haji lebih dari sekedar pemahaman tentang cara pelaksanaan, dengan segala aspeknya. Di dalam pembelajaran tentang haji, pemahaman siswa tentang haji penting untuk mencapai kompetensi yang diharapkan saat belajar. Semua komponen pembelajaran, termasuk materi pelajaran, sarana prasarana, kondisi belajar, media belajar, lingkungan belajar, dan evaluasi, mempengaruhi keberhasilan proses belajar dan meningkatkan kemampuan siswa. Penggunaan media yang tepat juga sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar (Noor et al., 2018).

Pada abad ke 21 ini, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat, dengan bantuan teknologi dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan peran manusia. Manusia dimanjakan dengan berbagai kemudahan dalam melakukan segala aktivitasnya di era revolusi industri, ketika semua dibuat dan dirancang dengan canggih. Salah satunya kemajuan yang luar biasa dalam teknologi yaitu teknologi komunikasi dan informasi yang telah mengubah paradigma manusia zaman sekarang. Media pembelajaran

merujuk pada berbagai bahan yang mendukung guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Bentri et al., 2022). Penggunaan multimedia interaktif telah mengubah proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih dinamis. (Putri et al., n.d.) menyoroti bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya multimedia interaktif, memberikan nilai tambah dalam keberhasilan pembelajaran. Keunggulan dari multimedia interaktif bagi pengguna adalah kemampuannya untuk melibatkan peserta didik dalam pengambilan keputusan terkait materi pembelajaran, sehingga mereka dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Di era digitalisasi masa kini, masyarakat sangat tergantung pada kemajuan teknologi. Tidak hanya teknologi yang terpengaruh, tetapi juga budaya dan moralitas manusia. Terlihat jelas bahwa dari generasi muda hingga yang lebih tua, terutama anak-anak, cenderung menghabiskan waktu mereka di media sosial dan internet. Fenomena ini juga menyebabkan anak-anak, terutama mereka yang masih di Sekolah Dasar, kehilangan minat pada beberapa aspek pendidikan, termasuk Pendidikan Agama Islam. Anak-anak masa kini lebih tertarik pada permainan dan menggunakan ponsel pintar atau *gadget*, yang mengakibatkan mereka kurang antusias terhadap proses belajar (Aeni, Erlina, et al., 2022). Menurut (Aeni, Erlina, et al., 2022; Aeni, Nursyafitri, et al., 2022) Tuntutan akan kebutuhan seperti pendidikan, interaksi sosial, ekonomi, dan faktor-faktor lainnya mendorong penggunaan perangkat elektronik pada saat ini. Di sisi lain, transformasi ini memberikan keunggulan dalam hal kenyamanan penggunaannya.

Berdasarkan survey yang dilakukan di SD Negeri Cisalak III dengan melakukan wawancara secara langsung kepada guru pendidikan agama islam, bahwa 40% siswa masih belum mengetahui urutan pelaksanaan ibadah haji. Hal ini disebabkan karena beberapa permasalahan yang muncul seperti; kesulitan konseptual,

konsep-konsep yang terkait dengan ibadah haji seperti rukun haji, wajib haji, sunnah haji, serta urutan dan proses pelaksanaannya mungkin sulit dipahami oleh siswa kelas 5 SD. Kurangnya keterampilan abstraksi, kemampuan siswa kelas 5 SD untuk melakukan abstraksi mungkin masih dalam tahap awal. Konsep-konsep abstrak seperti rukun dan syarat-syarat ibadah haji mungkin sulit bagi mereka untuk dipahami karena mereka cenderung lebih memahami hal-hal yang konkret dan nyata. Kesulitan visualisasi, konsep-konsep yang bersifat abstrak seperti rukun dan syarat-syarat ibadah haji mungkin sulit untuk divisualisasikan bagi siswa, terutama jika tidak didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Menurut (Nuraeni & Nurhayati, 2023) keterbatasan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang terbatas atau kurang sesuai juga dapat menyulitkan siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak. Ketika konsep-konsep seperti rukun dan syarat-syarat ibadah haji tidak dapat diilustrasikan dengan jelas melalui gambar atau video, siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahaminya. Di sini terlihat bahwa peran media pembelajaran sangat penting untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi ibadah haji agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk membantu mencapai kompetensi yang diinginkan di sekolah dasar, banyak media dan metode pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya penggunaan aplikasi ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam). ABIBA adalah aplikasi pembelajaran PAI yang diciptakan untuk memperluas pemahaman pengguna tentang ibadah haji. Aplikasi ini mencakup penjelasan tentang syarat-syarat yang harus dipenuhi, rukun-rukun yang harus dijalankan, kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan, serta urutan pelaksanaan yang tepat. Selain itu, ABIBA juga mengungkap hikmah-hikmah yang terkandung dalam ibadah haji dan menyajikan bacaan-bacaan relevan. Dengan penggunaan aplikasi ABIBA

dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar diharapkan mampu membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

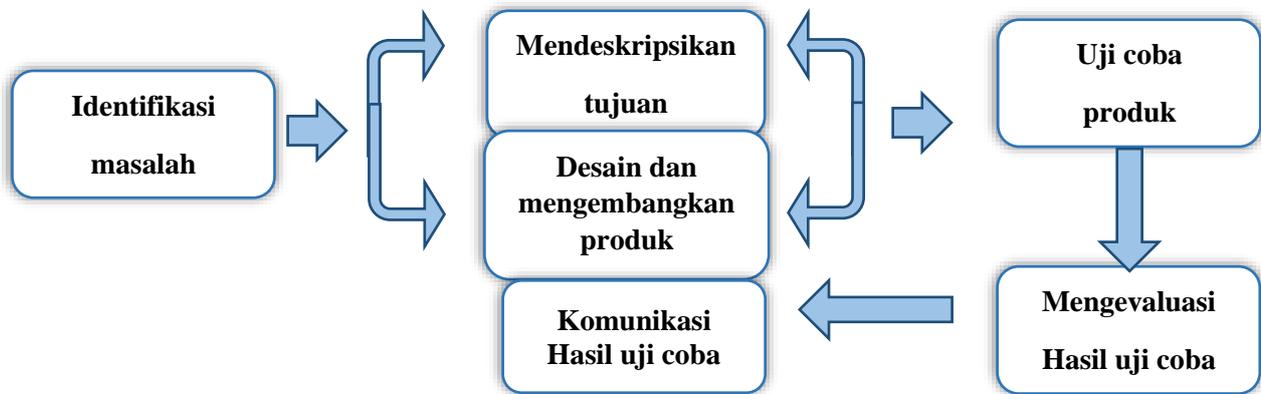
Berdasarkan penelitian sebelumnya, bahwa pembuatan produk multimedia interaktif menggunakan platform android untuk pembelajaran fiqih bagi guru pendidikan agama islam telah berhasil. Produk ini dinilai layak dan sangat efektif oleh para ahli media dan materi pendidikan agama islam. Hasil uji coba produk pada proses pembelajaran kepada peserta didik menunjukkan dampak positif, yang tercermin dalam peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran fiqih. Temuan ini menyoroti pentingnya kreativitas guru dalam menggabungkan berbagai media dalam pembelajaran, sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan (Aeni, Djuanda, et al., 2022).

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Menurut (Richey, RC & Klein, JD, 2014), model penelitian D&D dapat dipahami sebagai suatu sistematisasi dalam desain serta evaluasi untuk menciptakan dasar pengembangan empiris dalam pembuatan berbagai produk, termasuk alat instruksional dan non-instruksional, dengan model baru yang lebih sempurna. Model penelitian *Design and Development* (D&D) terdapat enam langkah utama: Pertama, mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang perlu dipecahkan. Kedua, menetapkan tujuan pengembangan produk berdasarkan masalah yang teridentifikasi. Selanjutnya, merancang dan mengembangkan produk sesuai dengan tujuan yang ditetapkan sebelumnya. Setelah itu, menguji produk untuk memastikan kualitas dan pencapaian tujuan. Langkah kelima adalah mengevaluasi hasil pengujian untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan produk. Terakhir, mengkomunikasikan

hasil pengujian kepada pemangku kepentingan untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik

terkait dengan pengembangan produk selanjutnya. sebagaimana diagram di bawah ini (Safitri et al., 2019).



(Ellis, TJ & Levy, Y, 2010)

Gambar 1. Prosedur Penelitian *Design and Development* (D&D)

Subjek penelitian ini dilakukan kepada 33 orang peserta didik di SD Negeri Cislak III, Kec. Cisarua, Kab. Sumedang, Prov. Jawa Barat. Adapun untuk subjek sasaran pada penelitian aplikasi ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) yaitu peserta didik kelas 5. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, pemberian angket, dan instrumen validasi.

Wawancara dilakukan pada guru PAI, sementara angket dan instrumen validasi terhadap produk diberikan kepada peserta didik dan guru PAI. Metode dalam penelitian ini menggabungkan penelitian

kuantitatif dan metode kualitatif, adapun perolehan jenis data dari hasil penelitian produk ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam), yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2011), peneliti memperoleh data kuantitatif berdasarkan hasil dari angket dan instrumen validasi produk. Angket yang digunakan peneliti menggunakan modifikasi skala likert 5 kategori diantaranya sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju, dari jawaban di atas memiliki bobot skor dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Bobot Skor

Pernyataan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah mendapatkan hasil penelitian, skor yang diperoleh diolah menggunakan suatu rumus. Adapun rumus

yang digunakan peneliti ketika melakukan analisis data adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

P = Persentase respon siswa atau guru

N = Jumlah skor maksimal

∑R = Jumlah skor partisipan

Data yang telah disediakan dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase, mengikuti format yang tercantum di bawah ini.

Tabel 2. Interval Interpretasi Penilaian

Nilai Interval	Kualifikasi
0 % - 19.99%	Tidak Baik
20% - 39.99%	Kurang Baik
40% - 59.99%	Cukup Baik
60% - 79.99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

Sedangkan untuk pemerolehan data kualitatif, yaitu dari peserta didik dan guru PAI berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung ketika belajar.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Haji) menggunakan model *Design and Development* (D&D) dengan pendekatan model ADDIE bertujuan untuk menyampaikan materi dalam ibadah haji pembelajaran kelas 5 di Sekolah Dasar. Dalam rancangan ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Haji), peneliti melakukan 6 tahapan dengan merujuk pada model *Design and Development* (D&D) (Hidayat SMP Negeri et al., n.d.).

**Pertama**, tahap identifikasi masalah dilakukan melalui observasi secara langsung kepada guru pendidikan agama islam di SD Negeri Cisalak III. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru pendidikan agama islam tersebut diketahui permasalahan-permasalahan yang muncul mengenai materi ibadah haji. Dikatakan bahwa siswa mengalami kesulitan menerima dan memahami materi ibadah haji disebabkan karena kesulitan konseptual, kesulitan visualisasi, keterbatasan sumber daya, keterbatasan waktu, keterbatasan pengalaman siswa, dan keterbatasan media pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang memperhitungkan tingkat perkembangan siswa, penggunaan media pembelajaran yang sesuai, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Aeni et al., 2023) . Dengan

adanya penelitian ini diharapkan produk yang dibuat bisa menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Maka dari itu peneliti mendesain sebuah produk digital berupa multimedia interaktif yaitu ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam).

**Kedua**, tahap mendeskripsikan tujuan yaitu setelah peneliti mengidentifikasi masalah, selanjutnya peneliti mengambil inti dari permasalahan-permasalahan yang muncul sehingga dapat ditemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Ditemukan solusi bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis platform android mampu meminimalisir permasalahan siswa terhadap materi ketentuan ibadah haji. Berdasarkan penelitian sebelumnya, dikatakan bahwa pembuatan produk multimedia interaktif menggunakan platform android untuk pembelajaran fiqh bagi guru pendidikan agama islam telah berhasil. Produk ini dinilai layak dan sangat efektif oleh para ahli media dan materi pendidikan agama islam (Saputra et al., 2023).

**Ketiga**, tahap desain dan mengembangkan produk. Pada tahap desain dengan memanfaatkan integrasi teknologi ke dalam media pembelajaran, kita dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta membantu peserta didik untuk lebih memahaminya. Dalam konteks kompetensi dasar dan inti mata pelajaran PAI kelas 5, penggunaan multimedia interaktif ternyata

memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep materi yang berkaitan dengan praktek yang memerlukan visualisasi melalui media sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi (Iskandar et al., 2023). Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk memberi judul ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) pada produk ini. Peneliti menyusun materi yang

dikembangkan mengenai ibadah haji terdiri dari syarat, rukun, wajib, bacaan, urutan, dan hikmah haji. Setelah penyusunan materi peneliti mulai merancang desain untuk aplikasi dengan memanfaatkan Aplikasi dan website seperti *Canva*, *Smart Aplikasi Creator*, *Pinterest*, dan *YouTube* untuk mempersiapkan alat dan bahan dalam merancang desain aplikasi.



Gambar 2. Aplikasi penunjang pembuatan produk yaitu *Canva*, *Pinterest*, *Smart Aplikasi Creator* dan *Youtube*.

Selanjutnya, dalam tahap pengembangan, peneliti menggali lebih dalam, mulai dari konsep dasar tentang ibadah haji hingga perjalanan tokoh Adam yang mencakup syarat haji, rukun haji, wajib haji, bacaan haji, urutan pelaksanaan, dan hikmah yang terkandung dalam ibadah haji. Dengan konsep desain yang menarik, berfokus pada tokoh Adam, setiap halaman

aplikasi dirancang dengan cermat untuk memastikan setiap unsur dan elemen menghadirkan pengalaman belajar yang seru dan interaktif bagi siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga merasakan kegembiraan dalam belajar.



Gambar 3. Membuat desain di aplikasi di *Canva*

Langkah berikutnya dalam proses pengembangan adalah mentransfer desain yang telah selesai dibuat di *Canva* ke aplikasi *Smart Aplikasi Creator*. Proses ini dimulai dengan mengunduh desain dari *Canva*, kemudian mengimpornya ke *Smart Aplikasi Creator*. Setelah desain berhasil diimpor, langkah selanjutnya adalah menambahkan tombol-tombol (*button*) yang akan mengarahkan pengguna ke halaman-halaman tertentu dalam aplikasi. Setelah tombol-tombol ditambahkan, rekaman suara tokoh Adam disisipkan ke setiap halaman yang berisi teks pemaparan materi melalui menu penambahan suara. Peneliti juga menyertakan *backsound* yang

mendukung. *Backsound* ini akan memberikan atmosfer yang sesuai dengan tema perjalanan tokoh Adam dalam aplikasi, sehingga meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pengguna khususnya bagi peserta didik.

Pada bagian *game*, peneliti menambahkan *timer*, emoji, dan sistem penilaian (skor) untuk memberikan tantangan tambahan kepada peserta didik saat menggunakan Aplikasi ABIBA. Hal ini bertujuan untuk membuat pengalaman pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa, serta meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Jacobs et al., 2023).



Gambar 4. Input desain ke aplikasi *Smart Aplikasi Creator* (Application Package) untuk ABIBA (Aplikasi Ibadah Bersama Adam). Setelah proses pengeditan selesai di *Smart Aplikasi Creator*, desain tersebut diekspor sebagai APK (*Android*



Gambar 5. Ekspor desain sebagai APK (*Android Application Package*) Desain ABIBA (Aplikasi Ibadah Bersama Adam) dibuat dalam bentuk Apk yang dapat di akses di *handphone* Android.



Gambar 6. Tampilan ABIBA (Aplikasi Ibadah Bersama Adam) di *handphone* Android. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk multimedia interaktif yang valid, praktis dan efektif. Tahapan selanjutnya yaitu pengembangan yang terdiri dari tahapan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Kemudian tahap praktikalitas oleh peserta didik dan tahap uji efektivitas multimedia interaktif berbasis android. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan ahli materi, produk ABIBA

dinilai sangat baik dari berbagai aspek kualitas media. Keberfungsian produk ABIBA dianggap sangat baik karena menyediakan konten yang bervariasi dan relevan dengan kurikulum SD kelas 5. Pengaksesan mudah juga menjadi salah satu kelebihan produk ABIBA, dengan antarmuka yang intuitif dan navigasi yang lancar. Selain itu, komponen antar media dalam produk ini dianggap baik karena menyajikan konten yang terintegrasi dengan baik antara berbagai media, seperti teks, gambar, dan audio. Daya tarik produk ABIBA juga dinilai tinggi oleh anak-anak SD kelas 5, yang menunjukkan bahwa desain dan konten produk mampu memikat

minat belajar mereka. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam produk ABIBA telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak kelas 5, sehingga mudah dipahami, sederhana, dan komunikatif. Penyajian konten yang sangat baik memberikan kesan menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak, yang dapat meningkatkan minat belajar mereka. Penggunaan gambar, dan audio yang tepat juga turut memperkaya pengalaman belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi anak-anak kelas 5.

Tabel 3. Jawaban Validator terhadap Produk ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam)

Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Kualitas Media	Apakah Aplikasi ABIBA dapat berfungsi dengan baik?	✓	
	Apakah Aplikasi ABIBA mudah diakses?	✓	
	Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan?	✓	
	Apakah Aplikasi ABIBA ini menarik untuk anak SD kelas 5? baik dari segi tampilan dan isinya?	✓	
	Gambar animasi dan background pada Aplikasi ABIBA sederhana sehingga menarik dilihat?	✓	
	Apakah dengan adanya kartu QR Code dapat memudahkan akses Aplikasi ABIBA?	✓	
Bahasa	Apakah bahasa yang digunakan dalam Aplikasi ABIBA ini sesuai untuk murid SD kelas 5?	✓	
	Apakah bahasa di dalam Aplikasi ABIBA ini simple dan dapat dipahami?	✓	
	Apakah kata-kata yang digunakan sederhana dan komunikatif?	✓	
Konten	Apakah sistematika penyajian materi mempermudah murid dalam memahami materi tentang ketentuan ibadah haji?	✓	
	Apakah ilustrasi yang ada di dalam aplikasi ABIBA ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan?	✓	
	Apakah lirik lagu yang terdapat pada Aplikasi ABIBA sesuai dan dapat menarik anak SD kelas 5?	✓	
	Apakah kuis dengan menggunakan media <i>wordwall</i> sudah Ibu/Bapak ibu terapkan?	✓	

**Keempat**, tahap uji coba produk. Peneliti menguji produk ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) pada hari Kamis, 14 Maret 2024 di SD Negeri Cisalak III terhadap 33 peserta didik kelas 5. Siswa disuruh melihat media yang ditampilkan melalui proyektor sekolah. Pada uji coba ini kami memberitahu cara

penggunaan dari produk ABIBA tersebut serta menjelaskan fitur-fitur yang ada dalam produk ABIBA seperti fitur lagu, belajar, dan *game*. Tanggapan peserta didik menunjukkan minat dan semangat selama pembelajaran. Peneliti juga menggunakan evaluasi formatif dengan pemberian lembar validasi soal pilihan ganda kepada peserta

didik. Berikut adalah hasil validasi lembar validasi soal pilihan ganda terhadap produk.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Formatif

Peringkat	Nama	Skor
1	Bianoval, Haidar, Riyan, Winala	93
2	Adhisty, Azka, Giovani, Khaira, Melina, Syafani, Widya, Yuni, Syaina	86
3	Danika, Hadi, Ikhsan, Khoerutunisa, Nayla, Reza, Thirta	80
4	Aufar, Ai Chika, Amanda, Galang, Meysya, Nyimas,	75
5	Dafina, Fadilah, Iqbal, Rafka, Riyan, Wendi, Zihan	73

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil evaluasi formatif dari beberapa kelompok yang dilakukan oleh 33 siswa menunjukkan pencapaian yang optimal, menandakan bahwa produk ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) yang diperkenalkan kepada siswa kelas 5 mendapat tanggapan yang positif dan diterima dengan baik oleh mereka. (Isrokatun et al., 2023) Pengaplikasian teknologi dalam pendidikan, seperti yang terbukti dalam hasil evaluasi formatif yang menunjukkan pencapaian optimal oleh siswa dalam penggunaan produk ABIBA, dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Produk seperti ABIBA, yang menggabungkan teknologi dengan konten pendidikan yang relevan, menerima tanggapan positif dari siswa dan diterima dengan baik oleh mereka. Oleh karena itu, produk-produk sejenis ini dapat menjadi referensi yang berharga bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa (Ma'rufah Rohmanurmeta et al., 2024).

**Kelima**, tahap mengevaluasi hasil uji coba merupakan tahap mengidentifikasi hambatan yang terjadi serta mengevaluasi tingkat kesesuaian pada saat proses uji coba produk ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) dengan materi yang digunakan.

Hambatan yang dialami oleh peneliti pada saat berkunjung ke sebuah sekolah untuk melakukan uji coba produk yaitu kondisi listrik yang tiba-tiba mati sehingga layar proyektor tidak dapat digunakan untuk menampilkan produk ABIBA, kemudian peneliti menyiasatinya dengan menggunakan tampilan laptop saja. Hal tersebut mengakibatkan kurang efektifnya penyampaian fungsi produk kepada siswa, seperti halnya dari segi volume yang tidak keras dan layar laptop yang kecil namun disaksikan oleh 33 siswa. Tetapi pada pertengahan penyampaian materi menggunakan aplikasi ABIBA lampunya kembali menyala dan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif karena siswa dapat menggunakan *chromebook* yang merupakan bagian dari fasilitas sekolah tersebut.

Sebagai bentuk mengevaluasi tingkat efektivitas serta kesesuaian produk ABIBA, penulis menggunakan bentuk angket kepada peserta didik dan guru PAI SDN Cislak III. Berikut peneliti

cantumkan jawaban dari validator terhadap produk ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam).



Gambar 7. Hasil angket produk ABIBA (Aplikasi Ibadah Bersama Adam)

**Keenam**, tahap komunikasi hasil uji coba dapat diartikan juga sebagai tahap penyebaran yang merupakan langkah terakhir dalam penelitian menggunakan metode *Design and Development* (D&D). Pada penelitian ini penyebaran produk diberikan kepada guru PAI dan siswa kelas 5 SD Negeri Cislak III yang diharapkan dapat disebarluaskan kepada sekolah yang berbeda agar dapat bermanfaat dan tidak hanya digunakan sesaat.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif tentunya harus menarik, menyenangkan, dan dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas lima yaitu mengenai ketentuan ibadah haji, di mana ibadah haji merupakan rukun islam yang ke lima. "Haji" berasal dari kata "maksud" dan

"tujuan", yang berarti tujuan orang Islam untuk pergi ke Baitullah untuk melakukan ibadah haji sebagai cara untuk mendekatkan diri kepada Allah dan memenuhi rukun islam yang ke lima. Melalui metode *Design and Development* (DND), produk yang dihasilkan yaitu ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam). Sasaran dari produk ini yaitu guru dan siswa kelas 5 SD Negeri Cislak III. ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) dapat menjadi alternatif untuk menyampaikan materi ketentuan ibadah haji. Hasil akhir produk ini berupa aplikasi yang dapat diakses baik di *device* android, ios, laptop maupun komputer sehingga dapat memudahkan siapa saja yang mengakses produk ini, terutama bagi guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan penilaian yang diperoleh dari ahli bahwa produk ABIBA (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) tentang ketentuan ibadah haji ini sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembuatan produk ini dibantu dengan menggunakan aplikasi *Canva*, dan *Smart App Creator* (SAC).

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Media pembelajaran untuk memahami materi development of wod wall educative game as learning media to understand islamic religious education learning subjects for eleme. *primary: jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 1835-1852.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., & Hadi, F. L.,. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa- Doa Harian Siswa SD kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1 -12.
- Aeni, A. N., Khairunnisa, K., Lestari, L. R., Ramadhina, R. (2023). penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali ) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6. *Al-Madsrasaha: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 828-829.
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., & Putri, T. A.,. (2022). Pengembangan Website Card Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah bagi siswa SMP Kelas VIII. *At-Tsiqah (Dakwah dan Ekonomi)*, 1-17.
- Ani Nuraeni, Sri Nurhayati. (2023). Efektivitas Workshop Pembuatan Buku Digital Modul Ajar dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Pendidikan PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan anak usia dini*, 5746-5747.
- Bentri, A., Hidayati, A., Eldarni, E., & Sunarti, V. (2022). Training in Making It- Based Learning Media In Successful Independent Learning For Vocational School Teachers In Kabupaten Pesisir Selatan, KOLOKIUM. *Pendidikan Luar Sekolah*, 141-148.
- Daryanto., D, Purnomo, ,M. E., & Erlina, D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran PAI Materi Al-Quran Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Talang Kalapa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Islam*, 12.
- Ellis, TJ & Levy, Y. (2010). panduan bagi peneliti pemula: Desain dan pengembangan metode penelitian. Dalam proceedings of Informing Science & IT Education (InSITE). 107-117.
- Fatan, A. F., Dofira, G., & Budiawan, R. (2020). LET'S HAJJ APLICATION: AR-BASED HAJJ GUIDANCE FOR ELEMENTARY STUDENT. *e-Procceding of Applied Science*, 3988-3995.
- Hidayat, F., & Muhammad, N. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *INOVASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 1.
- Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., Engkizar, E., & Efendi, E.,. (2023). Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4575-5484.
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Abdul, R. Y., Rosmiati, R., & Khoerunnisah, R. (2023). The Development of Android-Based Learning Mobile App to Practice Critical Thinking Skills for Elementary School Students. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(2), 161–172. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.20>
- Jacobs, E., Garbrecht, O., Kneer, R., & Rohlf, W. (2023). Game-based learning apps in engineering education: requirements, design and reception among students. *European Journal of Engineering*

- Education*.  
<https://doi.org/10.1080/03043797.2023.2169106>
- JD, R. R. (2014). *Penelitian desain dan pengembangan*.
- Ma'rufah Rohmanurmeta, F., Susilo, H., Zainuddin, M., & Hadi, S. (2024). The digital technology literacy profiles of students as prospective elementary school teachers. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2332839>
- Muhammad Noor. (2018). HAJI DAN UMRAH. *Humanimora dan Teknologi*, 38-42.
- Muhammad Riyan. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI. *Diksi*, 29.
- Nadhifah, P. L. (2020). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas v Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12-15.
- Richey, RC & Klein, JD. (2014). *penelitian desain dan pengembangan*.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03). <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Saputra, W. R., Raharjo, R., & Hadjar, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Smarts Apps Creator (SAC) pada Materi Haji dan Umrah. *DikKSA: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 89-100.
- Soleh Baedowi, H. M. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Komplek Kemendikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sugiyono. (2011). *metode penelitian kuantitatif dan kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.