

OPTIMALISASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI ANDROID DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENGURANGI DAMPAK *LEARNING LOSS*

Siti Nur Fikriyah¹, Hilda², Lilik³, Neneng⁴, Reynaldi⁵,

^{1,2,3,4}PGMI, ⁵PIAUD STIT Rakeyan Santang, Indonesia

st.nurfikriyah35@gmail.com, hildaemaryam@gmail.com, lilikaris08@gmail.com, nenengfarliah15@gmail.com,
reynaldiazhar@gmail.com.

ABSTRAK

Abstrak: Pandemi Covid 19 yang terjadi di Indonesia secara umum khususnya di Kabupaten Karawang mempunyai dampak yang signifikan terhadap kemampuan anak SD dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian awal dimana permasalahan yang muncul yaitu tidak semua orang tua siswa mempunyai smartpone lebih dari 1 disamping juga masalah kuota internet sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak semuanya tersampaikan. Pembelajaran seperti ini kurang interaktif dan menarik, sehingga berdampak pada siswa tidak memahami materi dengan baik mempengaruhi kemampuan belajar. Maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memperkecil kehilangan kemampuan belajar siswa tersebut khususnya siswa SDN Mekarmulya 3. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *prototype* untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android. Pada tahap *prototype* ini yaitu: mendengarkan pelanggan, merancang dan membuat *prototype*, dan uji coba. Dalam melakukan uji coba, aplikasi tersebut di uji kepada 5 orang siswa yang diambil secara acak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 5 responden siswa dapat disimpulkan bahwa media aplikasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dikategorikan “baik”.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, PAI, *Prototype*

Abstract: The Covid 19 pandemic that occurred in Indonesia in general, especially in Karawang Regency, had a significant impact on the ability of elementary school children in learning. Based on preliminary research where the problems that arise are that not all parents of students have more than 1 smartpone as well as internet quota problems so that not all of the lessons conveyed by the teacher are conveyed. Learning like this is less interactive and interesting, so it has an impact on students not understanding the material properly affecting learning abilities. Therefore we need a learning media that can minimize the loss of students' learning abilities, especially students of SDN Mekarmulya 3. In this study, researchers used the prototype method to create an Android-based learning media application. At this prototype stage, namely: listening to customers, designing and making prototypes, and testing. In conducting the trial, the application was tested on 5 students who were taken randomly. The results showed that from 5 student respondents it could be concluded that the learning application media for Islamic Religious Education (PAI) was categorized as "good".

Keywords: Learning Application, PAI, *Prototype*

Article History:

Received: 20-11-2022

Revised : 20-12-2022

Accepted: 16-01-2023

Online : 18-01-2023

A. LATAR BELAKANG

Di era globalisasi saat ini dan seiring berkembangnya teknologi informasi di berbagai bidang, pemahaman dan penggunaan akan teknologi merupakan sebuah keharusan, karena dengan penggunaan hal tersebut dapat memberikan kemudahan dan juga mempercepat proses pekerjaan. Hal ini juga tentunya terjadi di dunia Pendidikan

yang saat ini sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk mendukung ketercapaian tujuan Pendidikan nasional secara umum dan tujuan pembelajaran secara khusus.

Perkembangan dan penyebaran ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini di bidang Pendidikan sudah sangat pesat. Menurut (Arifudin, 2019) mengemukakan bahwa proses pembelajaran pada setiap jenjang sudah mengadopsi pendekatan teknologi dalam rangka memenuhi standar pelaksanaan pembelajaran. Hal ini ditandai dengan bermacam media pembelajaran yang mulai muncul dan digunakan dengan dilengkapi teknologi, mulai dari teknologi visual, audio dan audio visual, seperti: televisi, tape recorder, film, video dan lainnya. Dalam kegiatan belajar mengajar saat ini di berbagai Lembaga tempat pembelajaran, mulai dari TK, SD sampai dengan Perguruan Tinggi sudah marak menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau disebut juga teknologi Pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan suatu studi dan etika praktek dalam membantu pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menghasilkan memanfaatkan dan mengelola proses teknologi yang tepat sumber dayanya (Sulaeman, 2022).

Penggunaan teknologi Pendidikan tersebut tentunya selain untuk mendorong tercapainya tujuan Pendidikan dan tujuan pembelajaran juga diharapkan memberikan dampak positif terhadap mutu pelayanan suatu Lembaga Pendidikan, mengingat bahwa mutu pelayanan dalam dunia pendidikan merupakan elemen utama dalam kemajuan suatu lembaga Pendidikan (Tanjung, 2022). Hampir seluruh Lembaga Pendidikan baik yang ada di Indonesia maupun yang ada di luar negeri, mendapatkan tantangan ketika wabah Covid-19 melanda, dimana hal ini sedikit mengganggu proses pembelajaran, karena yang biasanya pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka kemudian dipaksakan untuk dilaksanakan secara daring atau dikenal dengan istilah pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Pandemi Covid 19 yang terjadi di Indonesia secara umum khususnya di Kabupaten karawang juga mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan dan kemampuan anak Sekolah Dasar (SD) dalam pembelajaran. Di masa pandemi tersebut anak-anak di usia SD tentunya sedikit terpengaruh dalam menjalankan proses pembelajarannya, mengingat perkembangan anak SD termasuk ke dalam kategori yang dapat berubah secara drastis baik dari segi mental maupun fisik (Fikriyah, 2021). Dengan berkembangnya teknologi terlebih saat masa pandemi covid-19 ini, memaksa agar anak-anak sekolah termasuk anak SD mulai menggunakan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi, dengan harapan dapat mempermudah proses pembelajarannya sehingga kualitas proses pembelajaran tetap terjaga dengan baik.

Menurut (Arifudin, 2022) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Belajar menurut Morgan dalam (Arifudin, 2020), adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi,

kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran, hal ini bukan hanya terkait metode pembelajaran saja tetapi semua instrument dalam terselenggaranya proses pembelajaran (Tanjung, 2019). Salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman anak terhadap proses belajar yaitu model dan media pembelajaran harus dapat menarik perhatian anak agar dapat mempengaruhi kemampuan belajar siswa. Keduanya merupakan bentuk dari instrument pembelajaran yang digunakan dalam setiap proses pembelajaran, oleh karena itu untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam setiap mata pelajaran diperlukan tidak hanya satu instrument saja, hal ini sejalan dengan pendapat (VF Musyadad, 2022) yang menyatakan bahwa diperlukan beragam instrument pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran guna melengkapi proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alat pengembangan wawasan anak yang meletakkan cara berpikir konkret dalam kegiatan belajar mengajar dengan memahami kondisi psikologis siswa, tujuan, metode, dan kelengkapan alat bantu (Sri Hardianti, et al., 2022). Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan tujuan kompetensi pembelajaran sangat diperlukan, sebab media pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam berinteraksi dengan siswa di saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Fatmawati et al., 2021).

Sebelum masa pandemi, di saat pembelajaran berlangsung, proses pembelajaran hanya menggunakan media yang konvensional seperti papan tulis, ceramah, dan buku pelajaran. Pembelajaran seperti ini kurang interaktif, akibatnya, siswa tidak memahami materi dengan baik dan mempengaruhi hasil belajar mereka. Kondisi siswa yang tidak terlalu siap dalam menerima pelajaran di kelas sering kali membuat mereka tidak mengerti materi yang telah disampaikan guru di dalam kelas (Sony Kuswandi, et al., 2021). Media yang hanya sekali tampil dan penjelasan materi yang hanya berlangsung seminggu sekali pun terkadang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Apalagi saat pelaksanaan PJJ di masa pandemi siswa tidak belajar secara tatap muka dengan gurunya, sehingga dikhawatirkan saat belajar dari rumah pelaksanaan pembelajaran akan kurang efektif. Kondisi tersebut menyebabkan suatu keadaan yang disebut dengan *learning loss*. *Learning loss* merupakan suatu kondisi dimana siswa kehilangan pengetahuan dan keterampilannya, baik secara umum atau khusus atau terjadinya kemunduran akademis karena situasi tertentu (Hanafiah, 2022).

Kondisi tersebut hampir terjadinya di semua Lembaga pendidikan termasuk sekolah dasar di seluruh dunia, walaupun data *learning loss* selama masa pandemi lambat terungkap, tetapi sebuah survey menunjukkan bahwa sekolah dan guru telah berjuang untuk mendapatkan solusi berbasis *online* untuk pengajaran, apalagi untuk penilaian dan akuntabilitas. Data awal dari platform pembelajaran online menunjukkan penurunan dalam kursus yang diselesaikan dan peningkatan dispersi nilai tes. Survei membuktikan bahwa anak-anak menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar di rumah selama pandemi (Engzell et al., 2021)

Pesatnya perkembangan teknologi seperti penggunaan *smartphone* kini sudah dapat digunakan mulai dari orangtua hingga anak-anak, kemunculan teknologi pada saat ini sangat mempengaruhi semua bidang termasuk pada bidang Pendidikan. Tidak terkecuali

penggunaan *smartphone* saat masa pandemi seringkali digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SD Negeri 3 Mekarmulya Kabupaten Karawang, permasalahan yang muncul yaitu tidak semua orang tua siswa mempunyai *smartphone* lebih dari 1 ataupun komputer disamping juga masalah internet atau kuota data dan tidak semua orang tua siswa hanya mempunyai 1 orang anak sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru saat daring tidak semuanya tersampaikan.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan, mudah dimengerti dan menarik minat siswa saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *smartphone* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dapat memperkecil kehilangan kemampuan belajar (*learning loss*) siswa tersebut khususnya yang terjadi siswa SD Negeri 3 Mekarmulya.

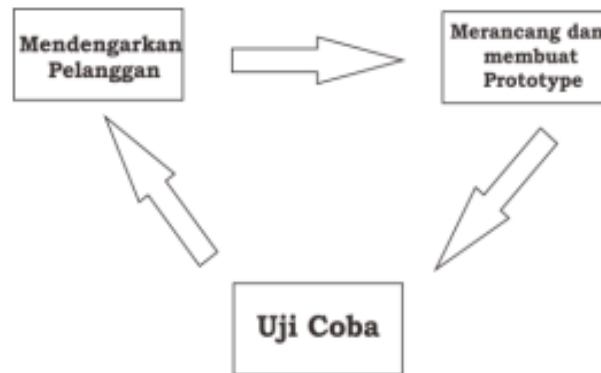
Salah satu cara dalam menjawab tantangan adanya *learning loss* tersebut adalah dengan pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *smartphone* dengan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC). *Smart Apps Creator* (SAC) adalah sejenis aplikasi desktop yang digunakan dalam pembuatan media interaktif yang dapat memberikan output dalam bentuk file tipe APK (Latif & Utaminingsih, 2021). Hasil keluaran aplikasi tersebut bisa dimanfaatkan pada *smartphone*. Di samping itu, tipe file output dari SAC juga dapat digunakan dalam bentuk html5 yang bisa diakses melalui *website* dan juga tipe .exe yang biasa dioperasikan di Laptop. Salah satu keunggulan lain dari SAC adalah aplikasi ini dapat mudah dipelajari oleh guru karena dapat membuat aplikasi mobile android tanpa pemrograman (Syahputra & Prisma, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, bahwa sangat penting melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan optimalisasi penggunaan teknologi android dalam pembelajaran pai untuk mengurangi dampak *learning loss* untuk menghasilkan data dan hasil yang valid berkaitan dengan masalah yang diteliti.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *prototype* yang merupakan metode pengembangan perangkat lunak (*software*), yang berupa model kerja fisik sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Tujuan dari *prototype* ini untuk mengumpulkan informasi dari pengguna/user untuk dapat berinteraksi dengan *prototype* agar dapat dikembangkan, sebab *prototype* menggambarkan versi awal sistem untuk menjadikan sistem yang lebih besar. *Prototype* itu sendiri dapat diterapkan pada sistem kecil yang mampu menjadi besar dengan harapan pada proses pengembangan dapat berjalan dengan baik dan tertata serta selesai pada tepat waktu. Dengan model penelitian menggunakan model *prototype*. Produk yang dihasilkan adalah aplikasi untuk media Pendidikan Agama Islam berbasis android (Riyan, 2021).

Model *prototype* ini memiliki beberapa tahapan, yaitu:



Gambar 1. Metode Prototype (Riyan, 2021).

Adapun tahapan dalam pelaksanaan metode *prototype* tersebut adalah sebagai berikut: 1) Mendengarkan pelanggan atau pengguna, peneliti dan pengguna bertemu dan menentukan tujuan umum serta kebutuhan dasar dari aplikasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Detail* kebutuhan mungkin pada awal pengumpulan kebutuhan, 2) Merancang dan membuat *prototype*, perencanaan sistem dapat dikerjakan apabila data-data yang berkaitan telah dikumpulkan selama pengumpulan kebutuhan. Rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype* yang merupakan tahapan perealisasi rancangan *prototype* menggunakan bahasa pemrograman, serta 3) Pada uji coba ini, pelanggan atau user akan melihat dan menguji aplikasi pembelajaran, pelanggan atau user juga akan mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan dipergunakan untuk memperjelas kebutuhan *prototype*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi baru dari media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran menggunakan *smartphone* berbasis android dengan memanfaatkan *Smart Apps Creator* (SAC) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran “Pendidikan Agama Islam (PAI)” dari kelas 1 sampai dengan 3. Pemanfaatan *smartphone* yang merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah dibawa, mudah diakses dan terjangkau akan sangat berdampak bagi siswa (Kim, et al., 2013). Selain itu, melalui penggunaan *Smartphone* berbasis android akan membuat siswa lebih tertarik menggunakannya karena sifatnya yang “kekinian” dan merupakan alat yang biasa digunakan oleh siswa di kehidupan sehari-harinya (Putra et al., 2017).

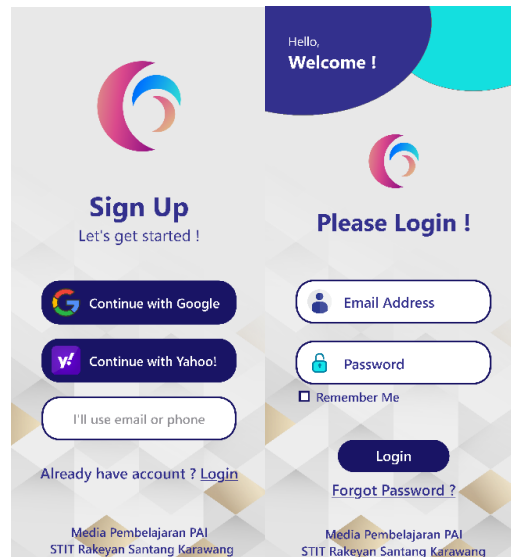
Ada beberapa tahap pekerjaan dalam memproduksi pembelajaran berbasis android, yaitu menganalisis dan mencari materi, merancang desain dan kemudian mengaplikasikannya ke dalam bentuk media pembelajaran berbasis android (Riyan, 2021). Aplikasi pembelajaran berbasis android ini dinamakan yaitu Aplikasi Pendidikan Agama Islam.

Aplikasi pembelajaran berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki fitur-fitur yang sangat mudah dipahami oleh pengguna/user. Tujuan dari pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis android ini peserta didik dapat mengakses tombol-tombol yang diinginkan. Fitur-fitur tombol tersebut bisa didapatkan di google.

Aplikasi ini dibuat dan dapat diaplikasikan hanya di android saja. Berikut adalah pembahasan hasil dari yang telah penulis lakukan:

a. Tampilan Awal

Terdapat tampilan login yang dimana siswa terlebih dahulu login sebelum masuk ke dalam aplikasi pembelajaran PAI, jika siswa belum mempunyai akun siswa dapat terlebih dahulu membuat akun tersebut.



Gambar 1. Tampilan Login

b. Tampilan Menu

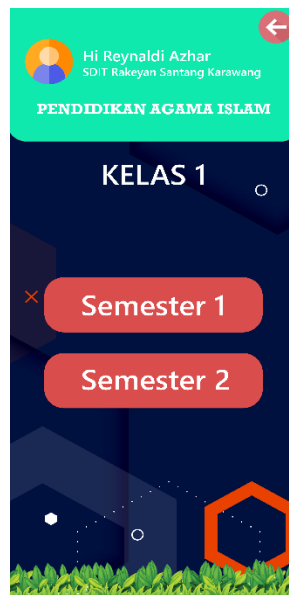
Setelah siswa berhasil login maka akan masuk ke tampilan menu utam yang dimana berisi pilihan kelas, yang dimana siswa memilih kelas sesuai tingkatan kelas.



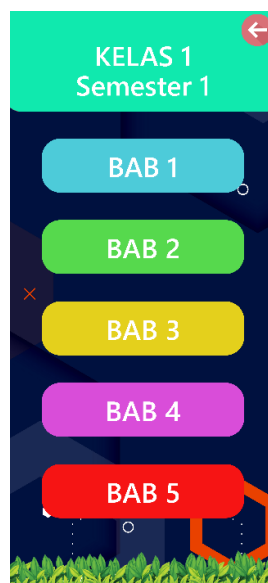
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Pilihan Semester

Halaman ini berisi pilihan semester 1 dan 2 dari setiap materi per kelas. Dan nantinya siswa memilih semester yang diinginkan.



Gambar 3. Tampilan Pilih Semester



Gambar 4. Tampilan Pilihan BAB

d. Tampilan Pilihan BAB

Halaman ini berisikan pilihan BAB yang berisikan materi per BAB, dan siswa bisa memilih BAB yang diinginkan untuk belajar.

e. Tampilan Materi

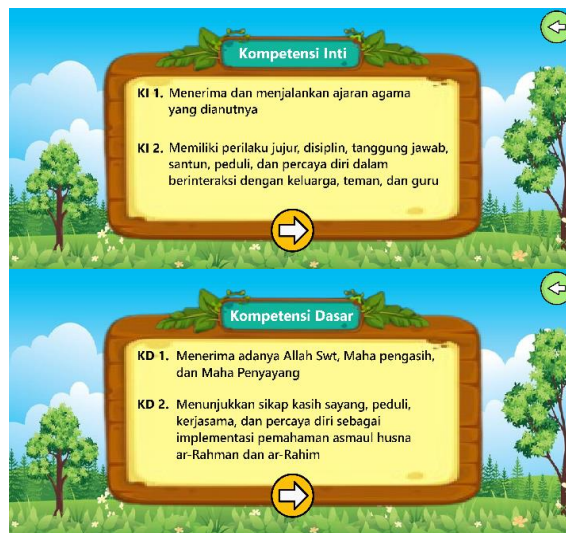
Pada halaman materi ini terdiri dari 4 sub menu yaitu Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Kasih Sayang Nabi Muhammad SAW, Kasih Sayang Allah SWT.



Gambar 5. Tampilan Materi

f. Halaman Menu Kompetensi dan Kompetensi Dasar

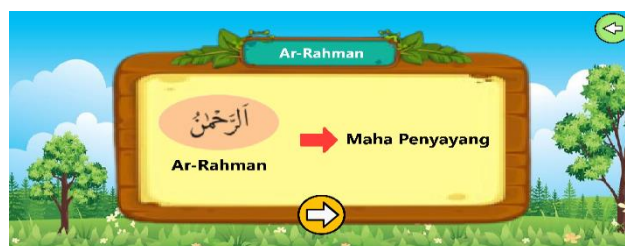
Halaman ini berisi tentang kemampuan pencapaian yang harus diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. KI dan KD ini didapat sesuai dengan buku paket.



Gambar 6. Tampilan KI dan KD

g. Halaman Kasih Sayang Allah SWT.

Pada halaman ini berisikan materi-materi tentang kasih sayang Allah Swt. yaitu Ar-Rahman. Tidak hanya materi yang berisikan tulisan saja tetapi berisikan gambar-gambar animasi yang mempermudah siswa untuk memahami materi tersebut.



Gambar 7. Tampilan Materi Kasih Sayang

h. Tampilan Soal Latihan

Pada halaman ini berisi soal latihan dari materi per bab, jadi siswa setelah belajar materi per bab akan diberi soal latihan.



Gambar 8. Tampilan Soal Latihan

Selanjutnya akan diujicoba untuk melihat kelayakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android. Responden tersebut nantinya akan memberikan ulasan dan juga penilaian (rating) terhadap media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran PAI. Peneliti menetapkan penilaian terhadap aplikasi pembelajaran berbasis android tersebut berupa bintang 1-5. Ratio penilaian bintang 1 termasuk kategori sangat buruk, bintang 2 termasuk kategori buruk, bintang 3 (baik), bintang 4 (cukup baik), bintang 5 (sangat baik). Ulasan-ulasan dan penilaian terhadap aplikasi pembelajaran berbasis android itu nantinya akan digunakan sebagai pertimbangan kelayakan terhadap aplikasi pembelajaran. Berdasarkan survei yang peneliti lakukan berjumlah lima responden. Responden tersebut memberikan tanggapan positif terhadap aplikasi pembelajaran berbasis android. Responden memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran berbasis android yang peneliti tawarkan amat menarik jika diterapkan dalam materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tanggapan tersebut di latar belakang karena media pembelajaran yang peneliti tawarkan merupakan media pembelajaran yang masih terbilang baru, yang pastinya amat menarik untuk digunakan di rumah maupun di kelas pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, penggunaan media berbasis android ini akan membuat peserta didik tidak bosan selama pembelajaran di rumah, sebab tampilan-tampilan yang ditawarkan menarik dan penuh warna, disertai fitur-fitur yang membantu proses pembelajaran. Peserta didik memberikan penilaian terhadap aplikasi pembelajaran tersebut berupa bintang 3, 4, dan 5 dengan kategori baik, cukup baik, dan sangat baik.

Berikut adalah Ulasan dan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran “PAI” yakni:

1. Responden pertama memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap aplikasi tersebut. Responden tersebut memberikan tanggapan bahwa aplikasi ini sangat perlu

dikembangkan sebagai media pembelajaran. Karena bagi responden aplikasi ini sebagai bentuk variasi baru untuk menggantikan power point dan juga buku elektronik sebagai media pembelajaran. Selain itu, ia memberikan ide agar aplikasi tersebut perlu ditambahkan fitur-fitur berupa permainan sebagai bentuk variasi terhadap tampilan evaluasi pada materi teks eksposisi. Penilaian yang diberikan responden terhadap aplikasi tersebut yaitu bintang 4 dengan kategori cukup baik.

2. Responden yang kedua memberikan tanggapan yang sama yaitu positif. Ia memberikan tanggapan bahwa aplikasi ini perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran baru. Karena pada situasi pembelajaran jarak jauh diperlukannya media-media pembelajaran baru yang menarik agar peserta didik memiliki antusias dalam pembelajaran jarak jauh. Penilaian terhadap aplikasi tersebut yaitu bintang 3 dengan kategori baik.
3. Responden ketiga memberikan tanggapan yang positif yaitu pendapat tentang aplikasi ini memiliki inovasi dan variasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, aplikasi pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses pembelajaran PAI. Responden ketiga memberikan bintang 4 dengan kategori cukup baik untuk aplikasi pembelajaran berbasis android ini.
4. Responden keempat memberikan tanggapan baik berupa pendapatnya tentang aplikasi pembelajaran ini. Ia berpendapat bahwa aplikasi ini perlu dikembangkan agar materi-materi pembelajaran PAI tidak hanya berisikan satu materi saja. Responden tersebut memberikan bintang 3 dengan kategori baik untuk aplikasi.
5. Responden kelima memberikan tanggapan positif yang menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran ini harus dikembangkan dengan fitur-fitur yang menarik dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lain. Sehingga aplikasi ini tidak hanya berisikan materi Teks Eksposisi saja. Responden terakhir ini memberikan bintang 3 untuk aplikasi pembelajaran tersebut.

Sebagai bentuk media pembelajaran berbasis android pada pelajaran PAI, tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan pada aplikasi pembelajaran berbasis android ini yaitu: 1) Dapat mudah digunakan karena terdapat fitur-fitur yang mudah dipahami bagi peserta didik, 2) Dapat diakses dimana saja dan kapan saja, dan 3) Dapat diakses dengan internet maupun tidak.

Selain kelebihan yang dimiliki, tentunya terdapat kekurangan yang terdapat di aplikasi pembelajaran berbasis android tersebut, antara lain yaitu: 1) Harus membutuhkan gadget android berupa handphone atau tab, 2) Isi aplikasi berupa materi pembelajaran saja yang bisa membuat pengguna khususnya peserta didik merasa bosan, dan 3) Produk aplikasi hanya berupa pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks eksposisi.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Bentuk sebuah aplikasi pembelajaran yang dihasilkan adalah sebagai bentuk media pembelajaran baru berbasis android pada pembelajaran PAI kelas 1 sampai dengan 3. Produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa tampilan gambar, fitur-fitur tombol yang bisa diakses sesuai keinginan, dan juga materi-materi pembelajaran PAI yang telah disesuaikan dengan silabus. Media pembelajaran berbasis android tersebut sebagai bentuk variasi terhadap pelajaran PAI, sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran ini telah diuji coba secara sederhana dengan skala

kecil untuk melihat tanggapan-tanggapan peserta didik apabila terdapat media pembelajaran berbasis android sebagai bentuk media baru dalam pelajaran PAI. Dari data keseluruhan responden yang dilakukan uji coba kelayakan, semuanya memiliki tanggapan yang positif dengan kategori “baik”. Selain itu juga memberikan tanggapan lain berupa ide-ide untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android tersebut.

Sebuah produk pembelajaran berbasis android ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Maka dari itu aplikasi ini perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas aplikasi pembelajaran berbasis android ini sebelum digunakan di sekolah. Sehingga ketika aplikasi pembelajaran berbasis android ini digunakan di sekolah dapat terlihat sangat menarik dan maksimal serta tentunya dapat dimanfaatkan untuk mengurangi dampak terjadinya *learning loss* dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Ketua STIT Rakeyan Santang, yang telah mendanai kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik
2. Bapak Dr. Rahman Tanjung, SE, MM selaku Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
3. Pak Sony Kuswandi, ST., S. Pd., MT. Yang telah membantu dan membimbing dalam penulisan jurnal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifudin, O. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), 161–169.
- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Engzell, P., Frey, A., & Verhagen, M. D. (2021). Learning loss due to school closures during the COVID-19 pandemic. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118(17), e2022376118.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143.
- Fikriyah, S. N. (2021). Analisis Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Tajem. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 200–207.
- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Latif, A., & Utaminingsih, S. (2021). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Smart Apps Creator Berbasis Kearifan Lokal Masjid Mantingan Jepara untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* V, 5, 1079–1084.
- Pratiwi Bernadetta Purba, Arin Tentrem Mawati Juliana, Sony Kuswandi, Irwan Lihardo Hulu Joni Wilson Sitopu, Arsen Nahum Pasaribu Ika Yuniwati, M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).

- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Sri Hardianti Sartika, Hani Subakti, Salamun, Dina Chamidah Fadil Firdian, Betanika Nila Nirbita, S. K., & Isnani Arianti, Janner Simarmata, M. Z. M. (2022). Teknologi Dan Media Dalam Pembelajaran. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Syahputra, F. K., & Prisma, I. G. L. P. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (Sac) Untuk Mata Pelajaran Animasi 2d & 3d Kelas Xi Di SMKN 1 Driyorejo Gresik. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 6(1), 763–768.
- Tanjung, R. (2019). Manajemen Pelayanan Prima Dalam Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Pembelajaran (Studi Kasus di STIT Rakeyan Santang Karawang). *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), 234–242.
- Tanjung, R. (2022). Sistem Informasi Pelayanan Akademik..Bandung: CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.