

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID SAC “KANAYA (KISAH KETELADANAN NABI YA'QUB AS)” PEMBELAJARAN PAI KELAS 2

Agne Lirfi Nurholipah^{1✉}, Tantri Khoiriyawati², Ani Nur Aeni³

⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah

Sumedang

DOI: 10.29313/tjpi.v13i1.13600

Abstrak

Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi yaqub a.s) hadir sebagai salah satu pemanfaatan media digital yang dikemas dengan semenarik mungkin dan dapat dengan mudah diakses oleh siapapun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Design and Development (D&D). pada penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, dan menggunakan metode kuantitatif penyebaran angket kepada sekolah untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan berupa angket validasi yang diberikan kepada guru PAI di SDN Pasanggrahan 1 Kabupaten Sumedang. Hasil yang didapat dari penelitian kepada siswa kelas 2, pertama hasil validasi ahli materi yaitu Guru PAI mendapatkan persentase sebesar 81,25% sehingga mendapatkan kategori Sangat Layak. Kedua hasil dari respon siswa pada aspek materi cerita, video animasi, lagu serta quiz yaitu dari semua aspek memperoleh rata-rata persentase 92,33% sehingga mendapatkan kategori Sangat Baik dan sebesar 95% siswa menjawab dengan benar Quiz yang ada di dalam Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi YA'qub a.s).

Kata Kunci: Aplikasi Android; Kisah Nabi Ya'qub AS; Pembelajaran PAI.

Copyright (c) 2024 Agne Lirfi Nurholipah, Tantri Khoiriyawati, Ani Nur Aeni.

✉ Corresponding author :

Email Address : agnenurholipah@upi.edu

Received 06 April 2024. Accepted 18 Mei 2024. Published 18 Mei 2024.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat dimana teknologi menjadi kebutuhan yang tidak terlepas dari kehidupan manusia. Dengan berkembangnya teknologi penggunaannya pun tidak terbatas dewasa serta anak-anak saat ini pun menggunakan teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Anjarwaeni et al., (2022) pengguna internet sudah tidak terbatas lagi bahkan bukan hanya orang dewasa saja yang menggunakan bahkan anak – anak usia dinipun sudah mengenal yang namanya teknologi informasi atau internet.⁶ Informasi yang diperoleh juga menjadi lebih mudah dalam penggunaan teknologi, terdapat sisi positif dan negatif dalam penggunaannya. Dalam bidang pendidikan terutama PAI penggunaan teknologi tidak dapat dihindari dikarenakan perkembangannya yang sangat cepat. Pendidikan dalam hal ini adalah sekolah, dimana nilai karakter dan kualitas moral ditempa, implementasi nilai karakter salah satunya kejujuran dalam pembelajaran yang dimana menggunakan teknologi seharusnya berdampak positif. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Mansur, A. (2016), internalisasi karakter jujur dipengaruhi secara signifikan oleh teknologi digital dalam pendekatan pendidikan kejujuran. Serta implementasi kualitas moral juga harus dibangun sejak dini. Menurut (Nela, 2020) jika karakter tersebut tidak dibangun sejak masa sekolah, maka kemungkinan dimasa depan nanti peserta didik akan tumbuh menjadi pribadi yang dapat berakibat buruk bagi diri sendiri, keluarga maupun bagi bangsanya. Implementasi penggunaan teknologi terhadap kualitas moral terutama pada anak usia dini memiliki dampak positif serta negatif.⁷ Hal ini sejalan dengan pendapatnya Aditya Dewantara et al., (2023) penggunaan teknologi juga memiliki dampak positif dan negatif memiliki pengaruh yang cukup besar bagi pembentukan karakter.¹

Pendidikan karakter menjadi masalah yang banyak diperbincangkan saat dalam konteks pendidikan. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya pendidikan moral disekolah. Menurut Aeni et al., (2023) penggunaan teknologi juga memiliki dampak positif dan negatif memiliki pengaruh yang cukup besar bagi pembentukan karakter. Pada saat ini, pendidikan menuntut menggunakan teknologi pada pembelajaran, hal ini menjadikan pendidik dituntut agar membuat media pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut A. N. Aeni et al., (2023) tidak sedikit guru sebagai pendidik masih menerapkan media pembelajaran yang monoton dengan hanya berfokus menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah sebagai satu-satunya media pembelajaran. Dalam membuat media pembelajaran yang menarik diperlukan kemampuan mengelola teknologi agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Widiyanto dalam (Nurhidayatulloh et al., 2023) dalam pemanfaatan teknologi e-learning, guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengoperasikan media teknologi dalam kegiatan belajar mengajar agar mereka dapat memberikan materi pembelajaran dengan baik. Salah satu inovasi dalam pembuatan media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi.⁸ Menurut (A. N. Aeni et al., 2022) prosedur pembelajaran inovatif berbasis teknologi atau penggunaan media dapat digunakan untuk melakukan inovasi pendidikan.²

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji materi kisah nabi dalam bentuk aplikasi diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Windiani et al., n.d.). Pada penelitian ini menyajikan materi dalam bentuk teks yang disertai gambar dalam setiap ceritanya, dalam penyampaian materinya disertai dengan audio agar pembaca dapat mendengarkan untuk meningkatkan pemahamannya. Dalam tampilan aplikasinya juga menyertakan animasi-animasi yang sesuai dengan tema anak-anak. Adapun dalam penelitian ini tidak menyajikan bentuk video didalamnya.⁹

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Amelia, (2022). Penelitian ini menyajikan materi tentang kisah keteladanan para nabi dalam cerita bergambar serta penayangan video mengenai kisah keteladanan para nabi. Dalam tampilan aplikasi juga memuat audio serta soal soal menyangkut kisah para nabi. Adapun dalam penelitian ini kurang penambahan animasi-animasi yang sesuai dengan tema anak – anak, hal ini berpengaruh pada penilaian kemenarikan Aplikasi.⁵

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti menyajikan gagasan inovasi dengan mengakomodasi dan penambahan fitur berdasarkan penelitian terdahulu yaitu KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya`qub a.s). Penambahan fitur yang dimaksud adalah penambahan lagu dan pengoptimalan animasi – animasi untuk meningkatkan kemenarikan siswa dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu hasil dari proses penelitian yang telah dibahas. Dengan menggunakan metode yang benar, penelitian ini dapat bermanfaat dan berkualitas. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasanggrahan I Kabupaten Sumedang. Populasi yang digunakan yaitu siswa kelas 2 yang berjumlah 19 orang. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan kuesioner (angket) 16 pertanyaan untuk guru PAI dengan skala penilaian 5-1, 3 pertanyaan untuk dosen pengampu mata kuliah dengan aspek penilaian berupa kegunaan, tampilan dan bahasa dengan skala penilaian 1-5.

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. Model penelitian *Design and Development (D&D)*, yaitu suatu model yang mempunyai tujuan dalam memecahkan suatu masalah yang dapat menghasilkan solusi berupa produk. Fokus penelitian (D&D) yaitu mencakup penganalisisan, desain, perencanaan, penerapan dan pengevaluasian. Penelitian dan pengembangan ini menerapkan model ADDIE. Model ADDIE yaitu singkatan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Analisis (Analysis), tahap analisis adalah tahapan pertama ketika melakukan suatu penelitian. Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui permasalahan apa yang perlu diperhatikan terkait dengan produk Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s). Oleh karena itu, pengembangan perlu dilakukan untuk mengurangi masalah yang kerap terjadi di lapangan.

Desain, setelah tahapan analisis, selanjutnya yaitu tahapan desain. Tahapan ini merupakan tahapan dalam merancang Aplikasi yang dibuat. Tahap perancangan yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat Aplikasi yaitu: 1) memilih Capaian Pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kelas SD, 2) menyusun materi sesuai dengan CP yang diambil 3) menyusun apa saja yang akan dimasukkan kedalam Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s). Di dalam Aplikasi tersebut peneliti memasukan do'a sebelum belajar, materi yang berisi cerita, video animasi dan lagu, serta quiz sebagai bentuk evaluasi yang dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa yang diteliti, 4) membuat desain Aplikasi, membuat animasi untuk video dan membuat lirik lagu, 5) mendubbing suara untuk video animasi dan lagu.

Development, dalam tahap ini peneliti mengembangkan desain yang sudah dibuat menjadi sebuah Aplikasi yang sudah benar-benar jadi dan dapat diimplementasikan kepada siswa SD. Dalam tahapan ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva dan SAC (Smart Apps Creator) sebagai perangkat atau alat yang digunakan untuk membuat Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s). Aplikasi ini dibuat sebaik mungkin agar mudah digunakan. Sesudah Aplikasi selesai dibuat maka dilakukan validasi oleh dosen pengampu mata kuliah sebagai ahli media sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi dan siswa yang di uji cobakan.

Implementation, setelah Aplikasi jadi dan dikatakan layak oleh dosen pengampu mata kuliah, tahap selanjutnya yaitu uji coba Aplikasi pada guru PAI dan siswa SD. Tujuan dari uji coba produk ini yaitu untuk mengetahui pendapat guru PAI dan siswa terhadap Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s) sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas 2 khususnya materi tentang Kisah Nabi Ya'qub a.s.

Evaluation, setelah melakukan tahap implementasi selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahapan ini peneliti melaksanakan evaluasi terhadap Aplikasi yang sudah dibuat hal ini memenuhi harapan atau tidak. Selain itu kritik dan saran yang didapatkan dari penilaian guru bisa dijadikan sebagai bahan untuk membantu memperbaiki kualitas produk dengan optimal dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Pemilihan metode yang tepat untuk penelitian mempunyai pengaruh yang baik, oleh sebab itu dengan menggunakan metode yang tepat dapat membantu peneliti dalam mencapai suatu tujuan. Metode merupakan suatu cara yang harus dilalui dalam mencapai suatu tujuan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif penyebaran angket kepada sekolah untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan berupa angket validasi yang diberikan kepada guru PAI di SDN Pasanggrahan 1 Kabupaten Sumedang, yang mempunyai tujuan untuk memberikan evaluasi terhadap kualitas Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Yaqub a.s) yang sudah dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis data.

Tabel 1. Lembar Validasi Ahli Materi (Guru PAI)

No.	Aspek Penilaian	Unsur Penilaian	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Materi	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SD					
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan pai					
		Kejelasan materi					
		Ketepatan urutan penyajian materi dalam media					
		Keruntutan penyajian materi					
		Kemenarikan penyajian materi					
2.	Tampilan	Kesesuaian penyajian contoh					
		Kebenaran, kejelasan dan kedalaman materi					
		Keselarasan gambar, tulisan dan warna					
		Letak gambar tidak mengganggu materi					
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					
		Ketepatan/kesantunan bahasa yang digunakan					
		Kejelasan dalam memberikan informasi dalam penyajian materi					

Penggunaan bahasa yang komunikatif
Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa sekolah dasar
Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa

Tabel 2. Lembar Validasi Ahli Media (Dosen SPAI)

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	Media pembelajaran KANAYA APP dapat mempermudah dalam proses pembelajaran					
		Media pembelajaran KANAYA APP membantu memberi kejelasan tentang materi secara konkret					
		Media pembelajaran KANAYA APP dapat digunakan secara praktis					
		Media pembelajaran KANAYA APP mudah untuk digunakan dan diakses					
2	Tampilan	Tampilan dan desain KANAYA APP menarik saat digunakan					
		Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media					
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					
		Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media					
		Kejelasan gambar yang disajikan					
3	Bahasa	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media					
		Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)					
		Bahasa tidak menimbulkan makna ganda					
		Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami					
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah					

Tabel 3. Kategori kelayakan Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s)

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Layak/Sangat Baik
2.	61% - 80%	Layak/Baik
3.	41% - 60%	Cukup Layak/Cukup Baik
4.	21% - 40%	Tidak Layak/Tidak Baik
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Baik

Interpretasi Hasil

$$\frac{\text{Jumlah poin yang didapat}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

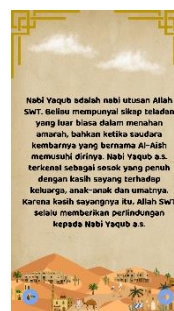
Produk yang dihasilkan merupakan Aplikasi Android berbasis SAC KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s.) yang dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) pada mata pelajaran PAI. Produk ini dimulai dari tahap membuat rancangan tentang bagaimana desain yang akan dibuat. Kemudian setelah membuat rancangan, peneliti mendesain cover pada setiap halaman yang berisikan mulai dari pendahuluan, materi, quiz, sampai dengan penutup, membuat animasi untuk dibuat menjadi video animasi, membuat lirik lagu dan membuat pertanyaan-pertanyaan untuk quiz yang akan disajikan dalam Aplikasi Android KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s.). Desain dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, kemudian di download menjadi format PNG, lalu dikembangkan ke dalam aplikasi SAC untuk dihubungkan antara halaman 1 dengan halaman lainnya. Berikut adalah beberapa desain aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s.) yang disajikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Desain Cover



Gambar 3. Desain Pendahuluan



Gambar 4. Desain Materi



Gambar 5. Desain Lagu



Gambar 6. Desain Video Animasi



Gambar 7. Desain Quiz

Produk aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s.) yang sudah dikembangkan, kemudian divalidasi oleh validator. Adanya uji validasi ini dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan mengetahui seberapa layak dari media pembelajaran aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s.) yang dikembangkan oleh peneliti. Uji validasi produk dilakukan oleh Dosen SPAI (Seminar Pendidikan Agama Islam) dan Guru PAI di SDN Pasanggrahan I Kabupaten Sumedang.

Hasil Validasi Media

Uji validasi ahli media ini dilakukan oleh Dosen Program Studi PGSD sekaligus Dosen Pengampu Mata Kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang. Untuk penilaian yang diberikan, menggunakan data kuantitatif yang mana validator mengisi angket penilaian tentang Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s.). Dibawah ini adalah hasil rekapitulasi validasi yang diisi oleh ahli media.

Tabel 4. Hasil Rekap Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Butir Soal	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Kegunaan	4	20	20
2	Tampilan	6	30	30
3	Bahasa	4	20	20
Jumlah		14	70	70
Persentase		100%		
Kategori		Sangat Layak		

Tabel 4 diatas adalah hasil penilaian validasi ahli media berdasarkan aspek penilaiannya yaitu, Kegunaan mendapatkan skor maksimal sebesar 20, Tampilan mendapatkan skor maksimal sebesar 30, dan Bahasa memperoleh skor maksimal sebesar 20. Dari semua indikator tersebut memperoleh persentase **100%**, sehingga mendapatkan kategori **Sangat Layak**.

Hasil Validasi Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan oleh Guru PAI di SDN Pasanggrahan I. Untuk penilaian yang diberikan menggunakan data kuantitatif yang mana validator mengisi angket mengenai penilaian materi yang terdapat di dalam Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s). Berikut adalah hasil validasi yang telah diisi oleh ahli materi.

Tabel 5 dibawah merupakan hasil penilaian ahli materi dengan total soal 16, mendapatkan skor perolehan 65 dan memperoleh persentase sebesar **81,25%** sehingga mendapatkan kategori **Sangat Layak**.

Tabel 5. Hasil Rekap Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Butir Soal	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Materi	6	30	25
2	Tampilan	4	20	16
3	Bahasa	6	30	24
Jumlah		16	80	65
Persentase		81,25%		
Kategori		Sangat Layak		

Respon Siswa

Tabel 6. Hasil Rekap Terhadap Respon Siswa

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Gambar	95%	Sangat Baik
2.	Materi cerita	90%	Sangat Baik
3.	Video animasi	95%	Sangat Baik
4.	Lagu	92%	Sangat Baik
Rata-rata		93%	Sangat Baik

Data Tabel 5 diatas didapat dari hasil pengisian angket oleh siswa yang dibimbing langsung oleh peneliti tanpa adanya unsur paksaan. Penilaian yang diberikan berfokus pada gambar desain, materi cerita, video animasi dan lagu. Angket diberikan dalam bahasa siswa yang mudah dipahami. Pada aspek Gambar Desain mendapatkan persentase 95%, aspek Materi Cerita mendapatkan persentase 90%, aspek Video Animasi mendapatkan persentase 95%, dan aspek Lagu mendapatkan persentase 92%. Dari semua aspek tersebut memperoleh rata-rata persentase **93%** sehingga mendapatkan kategori **Sangat Baik**. Saat peneliti melakukan penelitian, sebesar **95%** siswa menjawab dengan benar Quiz yang ada di dalam Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub a.s).



Gambar 8. Dokumentasi

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji materi kisah nabi dalam bentuk aplikasi diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Windiani et al., n.d.). Pada penelitian ini menyajikan materi dalam bentuk teks yang disertai gambar dalam setiap ceritanya, dalam penyampaian materinya disertai dengan audio agar pembaca dapat mendengarkan untuk meningkatkan pemahamannya. Dalam tampilan aplikasinya juga menyertakan animasi-animasi yang sesuai dengan tema anak-anak. Adapun dalam penelitian ini tidak menyajikan bentuk video didalamnya. Berdasarkan penelitian terdahulu kami membuat gagasan inovasi dengan mengakomodasi dan penambahan fitur pada aplikasi KANAYA, seperti penambahan lagu, video animasi dan pengoptimalan animasi-animasi untuk meningkatkan kemenarikan siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis android ini digunakan sebagai inovasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai materi” Kisah Keteladanan Nabi Yaqub a.s” tidak hanya itu, aplikasi pembelajaran berbasis android ini digunakan oleh guru sebagai sarana dalam membantu siswa memahami materi yang akan diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi yaqub a.s) hadir sebagai salah satu pemanfaatan media digital yang dikemas dengan semenarik mungkin dan dapat dengan mudah diakses oleh siapapun.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari responden mereka sangat terbantu dengan adanya aplikasi ini dan merasakan manfaatnya serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Penyajian aplikasi yang dibuat dengan menggunakan fitur yang menarik, penentuan warna yang sepadan, pemilihan elemen dalam gambar yang bagus, penyajian materi yang cukup padat dengan kebahasaan yang mudah dipahami oleh siswa, tidak hanya itu dalam aplikasi ini terdapat lagu yang bisa membuat siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran serta penempatan desain yang baik dan menjadi fokus perhatian terhadap aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Yaqub a.s).

Selain dari segi manfaatnya aplikasi ini memberikan inspirasi kepada guru dalam mengembangkan media belajar untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dapat menjadi poin penting bagi peneliti bahwa Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Yaqub a.s) dapat menginspirasi guru dalam mengembangkan bahan ajar dengan cara menggunakan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini. Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan semakin meningkat. Begitu juga, dengan Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Yaqub a.s) yang menarik perhatian siswa pada saat belajar, terutama bagi siswa kelas rendah yang mempunyai pemikiran bersifat konkret.

Meskipun sekarang ini pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini cukup sulit bagi guru yang belum terbiasa memanfaatkannya, aplikasi yang dibuat ini lebih sederhana dan mudah digunakan sehingga bisa membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Karena pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, peneliti berharap para pendidik dimasa yang akan mendatang akan lebih kreatif dalam menggunakan teknologi.

SIMPULAN

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), mempunyai dampak yang positif terhadap pembentukan karakter dan pemahaman siswa. Pengembangan Aplikasi KANAYA (Kisah Keteladanan Nabi Yaqub a.s) ini

menggunakan metode Design and Development (D&D) dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Validasi oleh ahli materi, ahli media serta diujicobakan kepada siswa SD menunjukkan bahwa aplikasi ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu respon dari responden mengatakan bahwa aplikasi ini dapat menginspirasi guru dalam mengembangkan bahan ajar menggunakan teknologi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Dewantara, J., Ulfa, M., Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Tanjungpura, U., Pontianak, K., Kalimantan Barat, P., Studi Pendidikan Ekonomi, P., & Studi Pendidikan Biologi, P. (2023). Pengaruh Teknologi Dalam Sikap Moralitas Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1).
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Puspitasari, A., Nuraeni, A., Fuadi, M. F., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku*.
- Aeni, N. A., Ariefin, M. R., Rizky, H., & Hidayat, Y. H. (2023). Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 194–208. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Amelia, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02).
- Anjarwani, E., Jatmika, A. H., Agitha, N., Albar, M. A., & Afwani, R. (n.d.). *Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Yang Bijak Bagi Remaja Pada Era Globalisasi (The Wise Use Of Information And Communication Technology For Youth In The Globalization Era)*. <http://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/>
- Nela, E. (2020). Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran dan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35–46. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.25943>
- Nurhidayatulloh, A. T., Feronika, R., Khoirunnisa, R., Shalsa, S., Sari, K., Aeni, A. N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pengembangan di Co-Book (Digital Comic dan E-Book) Kisah Hijrah Rasulullah SAW sebagai Media Pembelajaran PAI di SD*.
- Windiani, D., Nurjanah, I., Nur Aeni, A., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi KISTAURO (Kisah Teladan Rasulullah) sebagai Media untuk Meneladani Akhlak Rasulullah bagi Siswa SD*
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

