

EFEKTIFITAS APLIKASI GAME MARBEL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM YANG MENYENANGKAN

Syaluf Umairoh Lazuba

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jember, Indonesia

syalufumairoh@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan Penggunaan aplikasi sangat membantu para guru dalam memberikan materi, dan menciptakan iklim belajar yang kondusif dan menyenangkan. Dalam mengurangi pembelajaran yang mempunyai suasana monoton dan membosankan di perlukan suatu inovasi yang dapat menunjang semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya paksaan dan rasa bosan di dalamnya, oleh karena itu, penelitian ini bertujuan melihat hasil diskusi dan uji coba dari aplikasi Marbel, dalam mengetahui sejauh mana manfaat dan keefektifan dari penggunaan aplikasi Marbel sebagai media penyampaian materi khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

Metode Pengumpulan Data. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah Guru kelas IV/V dari Sekolah Dasar Negeri Penanggungan Sumenep. Peneliti memilih menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan data.

Analisa Data. Analisa yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu dalam penelitian kualitatif sumber data dipilih dan disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Hasil dan Diskusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Marbel dalam meningkatkan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran Agama Islam di kelas, juga terbukti efektif dalam mengubah suasana belajar menjadi lebih efisien dan menyenangkan, menggugah rasa ingin tahu siswa dalam mengenal pelajaran Pendidikan Agama Islam. Aplikasi Marbel ini, juga dirancang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar lebih praktis dan menjadikan aplikasi Marbel menjadi alternatif media pembelajaran khususnya dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Aplikasi ini, sudah disesuaikan dengan konten dan kurikulum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

Bahasa yang digunakan pun sangat ringan, sehingga siswa dengan mudah mengoperasikan aplikasi marbel

Simpulan. Penggunaan aplikasi Marbel sebagai media alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam menuai beberapa hasil yang positif dan terbukti efektif dalam penggunaannya di Sekolah Dasar Negeri Penanggungan Sumenep.

Kata Kunci: marbel, media, agama

ABSTRACT

Introduction *The use of applications is very helpful for teachers in providing material, and creating a conducive and enjoyable learning climate. In reducing learning that has a monotonous and boring atmosphere, an innovation is needed that can support the enthusiasm and motivation of students in participating in the learning process without coercion and boredom in it, therefore, this study aims to see the results of discussions and trials of the Marbel application, in knowing the extent to which the benefits and effectiveness of using the Marbel application as a medium for delivering material, especially in learning Islamic Religious Education in schools.*

Collecting data methods. *The research method used in this research is descriptive qualitative. The subjects of this study were teachers of class IV/V from Penanggungan State Elementary School, Sumenep.*

Data analysis. *Data analysis uses descriptive qualitative methods.*

Result and discussion. *The results showed that the use of Marbel in increasing the enjoyment of participating in Islamic learning in class also proved effective in changing the learning atmosphere to be more efficient and fun, arousing students' curiosity in getting to know Islamic Religious Education lessons. This Marbel application is also designed to make it easier for teachers to convey material so that it is more practical. and make the Marbel application an alternative learning media, especially in Islamic Religious Education Lessons. This application has been adapted to the content and curriculum of Islamic Religious Education subjects in Elementary Schools. The language used is also very light, so students can easily operate the marble application.*

Conclusion. *The use of the Marbel application as an alternative medium for learning Islamic Religious Education reaped several positive results and proved effective in its use at Penanggungan Elementary School, Sumenep.*

Keyword: marbel, media, religion

1. Pendahuluan

Di masa yang semakin modern ini semua aspek semakin maju untuk mengikuti perkembangan teknologi. Terutama perkembangan teknologi pada ranah pembelajaran siswa di Sekolah Dasar, rasanya semua cara digunakan oleh pendidik guna mencapai hasil proses pembelajaran yang di rencanakan, hasil pembelajaran yang positif, apabila pemanfaatan dan penggunaan media teknologinya baik juga, begitupun sebaliknya akan berdampak dan menghasilkan hal yang negative apabila pemanfaatan teknologi yang semakin

maju ini di gunakan secara sembarangan atau tdk sesuai dengan kebutuhan yang di perlukan. Sebuah kemajuan teknologi ada pastinya mempunyai banyak tujuan, manfaat dan kelebihan yang sangat membantu, terutama dalam ranah Pendidikan untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang di susun (Saputri, 2021).

Dalam ranah pendidikan pun terutama dalam lingkungan sekolah, sangat di perlukan adanya beberapa keterampilan dan update strategi pembelajaran, bukan hanya bagian dari struktur lembaga pendidikannya, guru pun sebagai pendidik langsung yang berhadapan dengan siswa harus terampil dan mempunyai inovasi agar bisa tetap mentransfer pembelajaran kepada peserta didik dan proses penyampaian pendidikan pun terlaksana sesuai dengan konsep atau rancangan pembelajaran yang di susun.

Namun ketika berbicara tentang teknologi yang semakin maju di zaman sekarang, dengan mayoritas penduduknya baik anak-anak maupun orang tua dalam melakukan kegiatan sehari-harinya di lakukan dengan bantuan teknologi seperti handpone, laptop, komputer dan lain sebagainya. Tak heran lagi jika setiap aktifitas di sekelilingnya di temani dengan canggihnya teknologi. Begitupun dengan merebaknya teknologi yang semakin canggih, pendidikan juga menyampaikan pembelajaran di bantu dengan teknologi. Apalagi Teknologi memang sangat di butuhkan, terlebih dalam proses pembelajaran yang sedikit rumit seperti di Sekolah Dasar yang membutuhkan daya tarik pembelajaran yang unik untuk di kembangkan dan di kaji oleh peserta didik, dengan suasana yang menyenangkan, terlebih dalam menyampaikan pembelajaran yang memasuki focus belajar tentang keagamaan, pastinya butuh ekstra ketelitian, dan kesabaran, mengingat pembelajaran keagamaan termasuk Pendidikan Agama Islam contohnya,

Apabila cenderung membosankan dan monoton dalam pembelajaran di kelas, dan apalagi saat ini, banyak siswa yang langsung tidak focus dan cenderung malas untuk belajar dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung itu kurang menarik, dan akibatnya membuat proses pembelajaran tidak efektif. Dan ketidak efektifan pembelajaran pun membuat dampak yang tidak baik dan mempengaruhi hasil tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang di ajarkan.

Salah satu perangkat pendukung untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang sukses di Sekolah Dasar yakni penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta nyaman digunakan oleh semua siswa siswi di Sekolah Dasar. Apabila media tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, maka akan membawa dampak yang baik dalam hasil pembelajaran peserta didik, begitu pun sebaliknya.

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara, sebuah jembatan pengetahuan, jikalau ada media pembelajaran pun menjadi lebih mudah tersampaikan, Dalam konteks masalah ini, media belajar merupakan suatu hal yang sangat membantu pekerjaan guru mempermudah dalam memberikan

suasana belajar yang berbeda dan menarik. Yang mana dalam hali ini, media pembelajaran disini di jadikan sebuah alat dan perantara penyampaian pembelajaran materi dari pendidik kepada peserta didik, agar guru dapat merealisasikan rencana pembelajaran yang sudah di atur (Pradana, dkk., 2022).

Dari uraian latar belakang di atas merupakan penyebab dimana peneliti memiliki keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Aplikasi Game Marbel sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang Menyenangkan”. Salah satu media yang dapat membantu pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar proses pembelajaran tidak monoton ataupun membosankan para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, maka dapat di modifikasi dengan menggunakan bantuan aplikasi *game* edukasi yang berupa Aplikasi Game Marbel (Mari Belajar).

Aplikasi Marbel ini merupakan game dan bahan pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengenla dan mempelajari agama islam, aplikasi ini tergolong dalam aplikasi game edukasi, game Pendidikan yang mana di dalamnya, terdapat pelajaran pengetahuan tentang agama, buku belajar, juga terdapat game di dalamnya, yang membantu peserta didik dan pengguna lainnya dalam melatih pengetahuannya tentang agama.

Marbel sendiripun sudah terbilang menarik dalam membantu minat peserta didik untu belajar tentang agama, karena game Marbel ini menggunakan konsep yang belajar yang di dalamnya bukan hanya untuk pembelajaran saja, melainkan juga bisa menguji pengetahuan yang di kaji dengan menggunakan fitur permainan yang di sajikan dalam aplikasi marbel sendiri, maka tak jarang aplikasi game marbel ini di kenal dengan aplikasi pembelajaran yang menarik, karena dengan menurunkan konsep belajar di sertai permainan yang tidak membosankan untuk di gunakan terlebih penggunaannya dapat memperluas pengetahuan peserta didik dalam mengenal islam. Selain suguhan materi belajar dan bermain untu latihan, aplikasi game Marbel ini di lengkapi dengan dukungan audio suara dan juga gambar-gambar lucu dalam memudahkan peserta didik memahami dengan cepat pembelajaran yang di pelajarnya (Marbel, 2020). Karena semakin majunya teknologi, dalam dunia Pendidikan pun pasti sudah banyak menggunakan beberapa aplikasi untuk menjadikan aplikasi sebagai pendukung atau alat sebagai media dalam penyampaian materi di sekolah masing-masing, namun belum tahu jelasnya efektif atau tidak dalam penerapan dan pengaplikasian dari aplikasi yang di praktekan tersebut, karena umunya apliakasi yang ada di Play Store memang bisa di download dari Android maupun Ios, namnun belum tentu berfungsi dengan baik dan efektif digunakan dalam mendukung motivasi semngat belajar siswa, dan menjadikan suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan dalam membuktikan keefektifan penggunaan aplikasi game Marbel dalam mengembangkan suasana proses pembelajaran yang monoton dan membosankan mejadi sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam mengurangi rasa bosan peserta didik di

sekolah, yang dimana aplikasi game edukasi ini sebagai sebuah media yang membantu proses belajar peserta didik di kelas, karena dengan di ketahuinya perkembangan dan keefektifan aplikasi game Marbel ini nantinya yang akan menjadi sebuah kebaruan dalam penelitian ini dan menjadikan penelitian ini sebuah dokumentasi keberhasilan berlangsungnya proses belajar peserta didik di sekolah bahkan di masyarakat.

Penelitian ini juga di dukung dari beberapa tinjauan penelitian terdahulu guna membantu peneliti dalam mengambil pembahasan dan kesimpulan dalam artikel ini, di jadikan acuan dalam penelitian ini, dalam bahasan yang di angkat oleh Tiku Ali dkk, yang bahasannya menyinggung tentang aplikasi Marbel yang efektif dan terbaru, yang merupakan aplikasi *mobile learning*, yang mana pembelajaran berupa aplikasi yang dapat di manfaatkan kemajuan teknologinya sebagai informasi pembelajaran dan membantu siswa dalam melangsungkan pembelajarannya, Marbel sendiri membawa manfaat dalam ketersediaannya materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan mempunyai visualisasi materi yang menarik pula, dari situ aplikasi Marbel memang terbukti bisa dalam menarik motivasi dan keinginan belajar siswa dalam belajar (Yolanda, Damri, 2022).

Dalam pengaplikasian Marbel di sekolah beberapa penelitian seperti Yunita dkk juga ikut mengapresiasi keefektifan dari aplikasi Marbel (Mari Belajar), yang dapat digunakan anak untuk mempermudah proses pembelajaran, juga merupakan permainan edukatif yang dapat memberikan stimulus yang menarik agar pula menarik minat anak atau siswa di sekolah, menciptakan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan terkhusus untu anak se usia dini sampa Sekolah Dasar, membantu meningkatkan krativitas mereka, mengembangkan emosional serta psikomotorik mereka (Az-Zahroh, Fahmi, dan asmawati, 2022).

Sama dengan yang ada dalam pembahasan Huda mengenai efektifitas penggunaan aplikasi Marbel dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar agama dalam masa pengembangan belajar Anak usia 7-10 tahun di jln Salak 5 Bekasi Timur, dalam membantu proses belajar salah satunya yang ada dalam aplikasi android tersebut yakni tersedianya beberapa gambar dan video animasi dalam layar yang menjadikan bahan ajar yang menarik karena posisi dalam layar, yang mempunyai aturan audio yang bisa di gunakan sesuai keinginan dan juga disertai dengan adanya tempat bermain untuk dijadikan tempat latihan dari hasil belajar, tak sampai itu, di dalam aplikasi tersebut juga di sertai beberapa bahan ajar yang memang benar-benar membantu siswa dalam belajar mengenal agama, seperti membaca huruf hijaiyah, dan mengenal beberapa hal-hal yang ada dalam al-qur'an (Fajrin, Amirudin, dan Muzaki, 2022). Setutur juga denga apa yang di perbincangkan oleh Aprilio dalam memberikan apresiasi atas efektifnya sebuah aplikasi yang mudah di dapat dari android maupun Ios yang merupakan sebuah aplikasi edukasi belajar berupa Game Marbel yang merupakan aplikasi edukasi yang di dalamnya tak hanya pembelajaran, isinya juga di dukung dengan permainan yang menjadi latihan, yang membuat tampilan aplikasi Marbel menarik untuk di gunakan dan membantu pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri

Cileungsir Kabupaten Tasikmalaya menjadi tidak membosankan (Kartini, dkk., 2021).

Mengingat pembelajaran di Sekolah Dasar memang lebih banyak menggunakan buku bacaan sebagai media belajarnya, dan juga metode ceramah yang biasa digunakan di Sekolah Dasar membuat para siswa terkadang kurang tertarik dan bosan akibat juga mengikuti perkembangan teknologi yang menarik untuk digunakan sebagai media belajar membuat ikut setuju dari pernyataan Ahmad Zaky Yamani dkk, yang apabila berbicara tentang efektivitas dari hasil penggunaan aplikasi mobile, digital, android maupun ios, memang sangat membantu menarik perhatian peserta didik dalam belajar, termasuk proses pembelajaran agama islam di Sekolah Dasar pada umumnya yang hanya mengandalkan metode ceramah dalam penyampaian pembelajarannya, maka dengan adanya aplikasi edukasi Marbel ini menjadi alternatif untuk mempelajari tentang beberapa hal tentang Pendidikan agama Islam, yang isinya tak hanya belajar mengaji, peserta didik juga bisa belajar mengenal sahabat-sahabat Nabi dan Khulafaur Rasyidin, lalu bisa belajar sholat dan do'a-do'a sehari, game Marbel ini tergolong game edukasi Pendidikan yang ramai digunakan di Sekolah Dasar terkait dengan isi dan tuntunan aplikasi yang ada di dalamnya, yang berisi materi-materi dasar pelajaran Pendidikan Agama Islam, sangat membantu pendidik menyampaikan materinya kepada peserta didik (Aini dan Muhid, 2022).

Senada pula dengan apa yang di ungkap oleh Eddia Copeland Solas dkk, bahwa untuk menuju suksesnya ketercapaian tujuan proses pembelajaran yang di rancang perlu beberapa motivasi, keterampilan dan solusi yang bisa di gunakan agar Lembaga Pendidikan terutama pendidik bisa tetap menyampaikan pelajaran atau materi-materi yang memang harus di sampaikan kepada peserta didik, meskipun adanya beberapa kesulitan dalam pembelajaran yang di lalui, seperti contoh kurangnya rasa minta belajar dalam kelas, di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri Salatiga, dengan di aplikasikannya pembelajaran melalui digital berupa aplikasi Marbel (Aplikasi Mari Belajar) membantu motivasi dan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Dan mengubah suasana kegiatan belajar yang menyenangkan, menarik, dan diminati oleh peserta didik, sehingga secara otomatis pula meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Mukaromah, Widhayahrini, dan Norwanto, 2020).

Begitupula dari ungkapan Budiningsih, yang mana hasil dari penggunaan aplikasi game Marbel di tempat pembelajaran khusus anak usia dini di Kota Salatiga. Terkait tentang berhasilnya penggunaan aplikasi Marbel huruf dalam memenuhi prinsip kesiapan dan motivasi, karena Marbel merupakan aplikasi pendukung pembelajaran dalam memotivasi minat belajar siswa, dengan menyajikan tema yang sesuai, penggunaan music pendukung multimedia yang ada di dalam Marbel sangat membantu proses berlangsungnya penerapan prinsip aktif siswa dalam belajar. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran ini bisa dilihat dari latar belakang penggunaan aplikasi Marbel, yang mana siswa melihat di dalam aplikasi tersebut sebuah gambar, teks, karakter pendukung isi dari

aplikasi Marbel tersebut, lain dari itu, pendukung animasi dan efek suara dalam aplikasi membuat kemenarikan dalam aplikasi ini, juga memenuhi prinsip motivasi siswa dalam menunjang semangat belajar dalam mengikuti pembelajaran yang di laksanakan (Santosa, 2020).

Bahkan dari pendapat Setiadi dalam efektivitas Marbel sebagai jawaban alternatif media pembelajaran agar tidak bosan yakni dengan menggunakan aplikasi edukasi, salah satunya Marbel, dengan Aplikasi Marbel sendiri, terbukti bisa menumbuhkan semangat dan gairah belajar siswa, terutama dalam kelas V Sekolah Dasar Negeri Rorotan 02 pagi, yang mana tak hanya berupa game, Marbel ini merupakan media belajar yang isinya bahan ajar tentang agama dan lainnya, yang bisa digunakan siswa dalam proses belajarnya dan bisa juga di gunakan sebagai game latihan dari hasil pemahamannya tentang pelajaran yang di dapat dari Marbel itu sendiri, karena aplikasi Marbel sendiri merupakan aplikasi edukasi yang mendidik yang di rancang khusus untuk mengajak penggunaanya terkhusus anak-anak dan siswa Sekolah Dasar menggunakan aplikasi marbel sebagai media belajarnya (Nugroho dan Ma'arif, 2022).

2. Metode

Penelitian Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, yang mana di dalamnya penelitian ini lebih menekankan pada bagian simpulan dari masalah dengan mendapatkan hasil gambaran yang nyata di lapangan dan sesuai dengan instrument wawancara yang telah di susun sebelumnya, dan juga menyajikan data lisan maupun kata yang nantinya akan terkait dengan konsep penelitian yang di susun mengenai "keefektifan aplikasi Marbel sebagai Alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama islam di Sekolah Dasar Negeri Penanggungan Guluk-Guluk Sumenep Madura".

Sebelum itu, peneliti meminta izin penelitian dengan membrerikan surat izin resmi, untuk proses wawancara kepada guru Sekolah Dasar Negeri Penanggungan, juga meminta jadwal kesediaan untuk melakukan wawancara dan diskusi dari hasil pertanyaan instrument yang di berikan nantinya.

Disini, peneliti dalam mengumpulkan hasil penelitian dan kebaruannya, peneliti memilih menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan data yang akurat dan sesuai fakta, agar sesuai dengan jenis penelitian yang di dasari sebelumnya, dimana nantinya peneliti memberikan beberapa rumusan pertanyaan yang sudah di susun sebelumnya oleh peneliti, sebelum menanyakan beberapa pokok diskusi penelitian, peneliti meminta izin penelitian dengan menjelaskan Kembali teknis proses wawancara, kepada guru Sekolah Dasar Negeri Penanggungan, yang mana nantinya akan ada beberapa pertanyaan dan sesi diskusi dari hasil pertanyaan instrument yang di berikan nantinya. yang menyangkut tentang beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri Penanggungan tersebut. Lalu apa saja aplikasi yang sudah pernah di gunakan dalam membantu penyampaian pembelajaran, dan juga ada beberapa hal yang bisa di diskusikan

untuk memberikan beberapa solusi tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut. juga diskusi tentang bagaimana nantinya apabila ada beberapa uji coba aplikasi tambahan sebagai media dalam penyampaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut, yang nantinya bisa di validasi tentang efektifitas dari penggunaan aplikasi yang di uji cobakan tersebut dalam membantu proses pembelajaran di sekolah yang bersangkutan ini. Dan apabila sudah di validasi hasil dari diskusi dan validasi keefektifan penggunaan aplikasi tersebut, maka peneliti memberikan bukti instrument sebagai data dokumentasi dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Penanggungan Sumenep Madura.

Adapun subjek dari penelitian ini adalah Bapak Moh. Thahir, S. Pd. I yang merupakan Guru kelas IV/V mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut. Dengan lama waktu penelitian untuk membuat laporan validitas Keefektifan aplikasi yakni 5 hari untuk melakukan penelitian ini, dalam mewawancarai beberapa dari isi instrumen wawancara yang di susun, untuk menjadikan wawancara yang peneliti ini buat menjadi sebuah evaluasi kelayakan dalam menangani masalah yang terjadi di sekolah yang bersangkutan.

Lalu lewat metode ini peneliti berpacu untuk melaksanakan penelitian, dengan hasil yang fakta langsung dari sekolah yang bersangkutan.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam ranah pendidikan, di dalam sekolah apalagi dalam suasana kelas Sekolah Dasar Negeri memang mempunyai tantangan khusus dalam mengajar, ujarnya (guru kelas V) dalam Sekolah Dasar kebanyakan berproses dan berlangsung dengan metode ceramah juga menggunakan buku sebagai medianya. Sedang di tahun dan zaman yang semakin maju ini, membuat Sekolah Dasar semakin bingung dalam menyampaikan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Yang dimana se banyak-banyak nya siswa yang bersekolah di sekolah-sekolah apalagi terkhusus sekolah dasar yang hanya menggunakan buku untuk media penyampaian pembelajarannya, dari hal itu membuat para siswa dan siswa terutama di Sekolah Dasar yang dominan memang membutuhkan suasana yang menarik dalam penyampaian materinya, khusus dalam pembelajaran agama islam, guru harus mampu mempunyai keterampilan dan inovasi yang bagaimana tujuan pembelajaran yang sudah di rencanakan sukses di terapkan di kelas dalam proses belajar.

Sesuai dengan arah berkembangnya zaman, ranah pendidikan pun bisa di tembus dan di sampaikan dengan bantuan aplikasi yang di gunakan untuk belajar siswa-siswi di sekolah, baiknya teknologi yang berkembang ini, bisa di gunakan di sekolah, terutama sekolah dasar. Karena aplikasi digital bisa membantu proses pembelajaran lebih menarik dan membantu guru dalam mengondisikan pembelajaran yang akan di sampaikan dengan mudah. Tak hanya itu, tugas guru pun menjadi lebih ringan.

Maka dari itu guru kelas IV dan V ini menerapkan beberapa aplikasi digital dalam pembelajarannya guna membantu proses pembelajaran, menjadikan

minat siswa-siswi di kelas nya menjadi tinggi dan semangat dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV dan V.

Disini peneliti menemukan beberapa hal dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa di Sekolah Dasar Negeri Penanggungan ini, masih kesusahan dalam mengendalikan suasana pembelajaran, dimana para siswa dan siswi Sekolah Dasar Negeri Penanggungan masih menggunakan buku dan metode ceramah dalam menyampaikan materi di sekolah. Hal tersebut yang sering menjadi metode penyampaian materi dari guru kepada siswa menjadi terkesan monoton apabila terus menerus di gunakan dalam penyampaian strategi pembelajaran terutama di kelas Pendidikan Agama Islam, lalu Membuat latar belakang tersebut menjadi sebab adanya rasa bosan dan mengurangi rasa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas Pendidikan Agama Islam.

Namun, di sela metode ceramah yang disampaikan, Sekolah Dasar Negeri Penanggungan ini pernah menggunakan aplikasi yang juga di pergunakan dalam melangsungkan pembelajaran di kelas, mengingat juga zaman yang semakin maju, dan menjadi seorang guru harus terampil dalam membuat suasana yang menarik dan efisien dalam penyampaian materinya, apalagi terkait pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Alhasil, disini Moh Thahir, S.Pd. I menyampaikan dalam pembelajaran nya khususnya Pendidikan Agama Islam yang beliau ampu, beliau menerapkan beberapa aplikasi pendukung untuk membantu proses belajar siswa. Di antaranya Power Point, Youtube, Whatsapp, google formulir, Quizizz. Mengapa menggunakan beberapa aplikasi tersebut, tutur beliau dikarenakan beberapa aplikasi pilihan beliau di anggap bisa meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, di khusus kan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV dan V ini.

Bapak Thohir pun mengatakan bahwa, tak jarang siswa dan siswi nya lebih senang menggunakan media digital berupa aplikasi tersebut, karena lebih menarik untuk digunakan dan sangat mengikuti trend zaman yang di sukai dalam sejawatan murid Sekolah Dasar. Apalagi menyangkut tentang handphone ataupun laptop, meskipun sebuah gadget tersebut sebenarnya mempunyai dampak negative apabila digunakan terus-menerus, namun apabila guru memberikan bimbingan dengan cara mengingatkan untuk sekedar menggunakannya dalam pembelajaran keagamaan kenapa tidak.

Guru kelas ini, menerapkan beberapa aplikasi ini dalam pembelajaran Agama Islam guna mempermudah pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, mengingat pembelajaran Pendidikan Agama Islam rawan untuk di minati, dan teknik penyampaianya banyak menggunakan metode ceramah, maka guru kelas IV/V ini mencoba menyampaikan pembelajarannya dengan menggunakan aplikasi digital yang dapat siswa-siswi instal dalam google play store di android dan Ios masing-masing. Biasanya, Guru ini menggunakan Power Point, Power Point disini digunakan dalam proses menyampaikan materi beserta dengan gambar-gambar nya sebagai contoh dari materi yang di sampaikan. Yang mana aplikasi ini merupakan aplikasi yang di

dalam nya berbentuk slide, yang isinya bisa di sesuaikan dengan keinginan pengguna dalam mengisi materi yang akan di sampaikan.

Lalu selain Power Point, guru kelas IV/V ini, memberikan arahan kepada murid-muridnya untuk menggunakan Youtube dalam proses belajar Agama siswa. Siswa di sarankan menggunakan Youtube karena di dalam aplikasi tersebut banyak beberapa konten pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang bisa siswa tonton dan siswa pahami lewat konten vidio tersebut. Dan biasanya lewat aplikasi Youtube tersebut bapak Thohir memberikan tugas untuk memberikan contoh atau menyimpulkan beberapa hasil dari belajar melalui konten agamis yang ada di Youtube tersebut. Seperti Konten vidio pendidikan agama tentang tata cara berwudhu', tata cara sholat, atau mengingat beberapa sahabat nabi, belajar membaca dan mengenal tajwid al-qur'an.

Tak hanya itu aplikasi yang di gunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV/V Sekolah Dasar Penanggungan ini. ada juga aplikasi Whatsapp, yang mana fungsi aplikasi ini, siswa bisa berkomunikasi dengan guru secara online, murid juga bisa menggunakan Whatsaapp sebagai sarana tanya jawab dengan guru, dan teman-temannya. dan juga bisa menggunakan komunikasi grup guna menambah rasa ke keluargaan dalam kelas, dan menambah rasa komunikasi dan juga melatih diskusi siswa di luar ruangan. Tak hanya itu siwa bisa menggunakan aplikasi tersebut untuk mengumpulkan tugas yang di berikan guru di sekolah sesuai dengan perintah tugas yang di berikan berupa video maupun foto tugas dan foto diri.

Selanjutnya bapak Thohir selaku guru kelas IV dan V mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini selain menerapkan aplikasi Whatsapp, Youtube, Power Point, beliau juga mengajak murid-muridnya untuk menggunakan aplikasi google form dan Quizizz dua aplikasi yang hampir mempunyai fungsi yabg sama, Dimana beliau dapat melihat kemampuan siswa-siwi atas pembelajaran yabg sudh di sampaikan, dan melatih pengetahuan dan pemahaman siswa dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam. Dalam aplikasi Google form guru bisa memberikan soal atau latihan kepada murid nya dengan memberikan beberapa cara untum menjawab dari soal yang di buat, bisa dengan cara essay atau pilihan ganda. Dalam google form ini pula guru bisa memilih untuk memperlihatkan nilai dari hasil jawaban mereka atau tidak memperlihatkannya. Aplikasi ini tergolong membantu hasil pembelajaran di akhir, apakah benar-benar sudh tersampaikan dengan di sertai pemahaman siswa atau belum.

Begitupun aplikasi Quizizz, sama seperti aplikasi google form sebuah aplikasi tanya jawab yang bisa membantu latihan kemampuan pemahaman siswa dalam pelajaran yang di tangkapnya. Namun dalam aplikasi quizizz ini mempnyai kelebihan dari segi warna aplikasi di dalamnya yang menarik, dan mempunyai audio aplikasi dan mode gerak otomatis membuat aplikasi quizizz ini semakin manarik perhatian dalam mengaplikasikannya. Aplikasi quizizz ini juga menghadirkan fitur siapa yang paling cepat dan tangkas dalam menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru, maka nilai hasil jawabannya pula akan

semakin bagus, dan mendapatkan peringkat yang baik pula di dalam aplikasi tersebut, maka dari situ aplikasi ini terkadang memang sangat di sukai apalagi untuk Sekolah Dasar yang memang perlu keterampilan dan keunikan belajar yang menyenangkan, dalam proses penyampaian materi dari pendidikan kepada peserta didik. Dan itu lah beberapa aplikasi yang sudah pernah di aplikasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri Penanggungan Guluk-guluk Sumenep.

Selain itu, peneliti juga berdiskusi tentang instrumen penititan yang telah disusun dimana peneliti mencoba datang ke sekolah yang di tuju, dan meminta beberapa data kepada salah satu guru kelas Agama Islam tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan peneliti memilih untuk menelaah beberapa hal dan masalah tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yang bersangkutan dalam meninjau apliaksi apa saja yang sudah di guanakan dalam proses penyampaian materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri Penanggungan tersebut, lalu kegunaan dari aplikasi tersebut daalam memecahkan masalah yang terjadi dalam menyapikan materi keagamaan di kelas tersebut.

Lalu peneliti selanjutnya meminta izin untuk melakukan penelitian rekomendasi untuk guru kelas IV dan V Sekolah Dasar Penanggungan untuk menggunakan beberapa aplikasi terpilih dari peneliti untuk di uji coba dalam penyampaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut. Berangkat dari beberapa pilihan aplikasi tersebut peneliti bekerja sama dengan bapak Thohir selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar bisa melihat aplikasi yang mana yang lebih efektif di gunakan dan menunjang semangat belajar siswa. Dan juga membantu bapak Thohir selaku guru Pendidikan Agama Islam di kelas IV dan V tersebut menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dan diminati siswa dalam belajar keagamaan. Namun di samping itu persetujuan yang di ambil oleh bapak Thohir pendidik dari mata pelajaran agama islam ini mengatakan bahwa tidak memungkinkan untuk menguji coba beberapa banyak aplikasi untuk di instal di android siswa masing-masing, mengingat kapasitas penyimpanan setiap android berbeda-beda. Maka peneliti dan bapak Thohir sebagai guru Pendidikan Agama Islam di kelas IV dan V Sekolah Dasar Penanggungan, menyetujui untuk menguji cobakan aplikasi Marbel untuk di gunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai media penyamapaian materi guna membantu bapak Thohir dalam menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menarik juga menyangkan untuk di pelajari.

Selama uji coba aplikasi Marbel di Sekolah Dasar Negeri Penanggungan tersebut, guru kelas dan juga peneliti bekerja sama dalam mengontrol berlangsungnya percobaan penggunaan aplikasi Marbel, sebagi media atau alat bantu proses belajar siswa khususnya di kelas IV/V tersebut, dengan melihat bagaimana siswa kelas tersebut menggunakan aplikasi Marbel, bagaimana melihat reaksi belajar dari hasil menggunakan aplikasi tersebut, ketertarikan siswa dalam

mengenal aplikasi, lalu melihat kemampuan aplikasi Ketika di gunakan berulang-ulang apakah tetap berfungsi sebagaimana mestinya, lalu guru dan juga peneliti bekerja sama untuk melihat nantinya apakah aplikasi Marbel tersebut bisa memicu atau menunjang semangat siswa kelas IV/V, dan juga bagaimana cara kerja aplikasi Marbel dalam membantu pembelajaran siswa sesuai dengan dunia pembelajaran siswa yang sedang berlangsung. Dan selama uji coba tersebut nanti yang akan menjadikan hasil wawancara penelitian ini, dan menjadikan hasil uji coba aplikasi Marbel tersebut sebagai bahan diskusi selanjutnya.

Adapun hasil dari diskusi dari wawancara peneliti di Sekolah Dasar Negeri Penanggungan Sumenep, hasil ini merupakan hasil dari uji coba beberapa terpilihnya aplikasi yang akan menjadi media pendukung penyampaian materi Pendidikan Agama Islam kelas IV dan V nantinya. Dari beberapa hari uji coba aplikasi, maka terbukti aplikasi Marbel sangat menarik minat belajar siswa, karena aplikasi marbel sendiri merupakan aplikasi yang berupa game edukasi yang dimana di dalamnya siswa bisa menggunakan layanan dan fitur yang di sediakan oleh aplikasi marbel sendiri. Aplikasi Marbel termasuk aplikasi edukasi yang termasuk ke dalam aplikasi pendidikan yang dapat membantu siswa dalam belajar. Dimana di dalam aplikasi Marbel siswa akan bisa belajar dengan bermain, inilah suasana menyenangkan yang di rasakan siswa saat menggunakan aplikasi Marbel, dan ini merupakan beberapa kelebihan dari aplikasi Marbel sendiri. Dalam Aplikasi Marbel terdapat beberapa materi ajaran tentang Agama Islam, tentang beberapa pengetahuan yang bisa di kenal oleh siswa, mulai dari huruf hijaiyah dan cara membacanya, mengenal sahabat nabi, belajar tata cara sholat, mengenal nabi dan malaikat Allah SWT, dan masih banyak lagi, beberapa suguhan tersebut bisa menjadi sumber belajar siswa Sekolah Dasar Penanggungan dalam mempelajari dan mengenal apa itu Pendidikan Agama Islam. Hal ini sangat mendorong rasa ingin tahu siswa tentang agama islam.

Menurut bapak Thohir yang merupakan guru Pendidikan Agama Islam, Aplikasi Marbel ini unik untuk di gunakan karena mempunyai daya tarik yang kuat dalam menunjang semangat belajar siswa. Karena di dalamnya Marbel sendiri menyediakan bahan ajar sekaligus permainan, yang bahkan kelebihannya permainan yang di sediakan bukan Cuma permainan yang biasa di mainkan anak-anak pada umumnya untuk menghabiskan waktu mereka. Melainkan permainan yang di sediakan oleh Marbel sendiri merupakan permainan yang menyenangkan, sekaligus sebagai permainan yang mempunyai tujuan sebagai latihan pengetahuan siswa dalam belajar saat menggunakan aplikasi Marbel tersebut. Membuat suasana pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas tersebut yang biasanya terkesan monoton dan cepat bosan, menjadi berubah dalam suasana yang menarik dan di minati.

Aplikasi tersebut bahkan di lengkapi dengan dukungan audio dan video animasi, membuat tampilan Marbel sangat menarik untuk di gunakan, warna-warna terang dan gambar animasi yang lucu membuat kesan kepada siswa apalagi untuk siswa Sekolah Dasar yang dominan menyukai warna-warna terang,

sangat menggugah semangat siswa untuk selalu ingin lebih meng eksplorasi pengentahuannya tentang agama, juga menurut bapak thohir, tak perlu bingung pun untuk melihat pemahaman siswa tentang adanua pelajaran yang di pelajari siswa yang terdapat dalam aplikasi Marbel tersebut, karena Marbel sendiri sudah di lengkapi dengan audio belajar yang membantu siswa lebih memahami satu persatu bahan ajar ataupun beberapa materi belajar yang di pelajari siswa dalam aplikasi tersebut. Lebih lebih lagi sebuah kelebihan dari aplikasi Marbel ini, adanya fitur bahasa yang bisa di ganti dari bajasa Indonesia dan bisa di ubah dalam bahasa Inggris, selain membantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa juga bisa belajar agama di selingi belajar bahasa Inggris, aplikasi ini menarik dan efektif digunakan ujarnya (bapak Thohir).

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh dan keefektifan dari penggunaan aplikasi Marbel sebagai media alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam menuai beberapa hasil yang positif dan terbukti efektif dalam penggunaannya di Sekolah Dasar Negeri Penanggungan Sumenep, yang mana dalam sesi penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan guru pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam melihat sejauh mana uji coba keefektifan dari penggunaan aplikasi berupa game Marbel tersebut. Maka dari hasil wawancara dan diskusi yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan guru Pendidikan agama Islam di Sekolah tersebut, maka simpulan yang dapat di ambil adalah, berdasarkan rekapan hasil instrumen wawancara dan hasil uji coba aplikasi di Sekolah Dasar Penanggungan tersebut, di nyatakan efektif dan berhasil digunakan untuk membantu merubah suasana belajar siswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan, siswa Sekolah Dasar Negeri Penanggungan khususnya kelas IV sangat menikmati dan suka terhadap aplikasi Marbel, ucap salah satu murid, aplikasi ini bagus sangat lucu dan menarik, di dalamnya bukan hanya bisa di gunakan belajar, bahkan bisa juga digunakan untuk bermain berkedok belajar atau evaluasi pengetahuan masing-masing siswa.

Tak jarang siswa dan siswi nya lebih senang menggunakan media digital berupa aplikasi tersebut, karena lebih menarik untul digunakan dan sangat mengikuti trend zaman yang di sukai dalam sejajaran murid Sekolah Dasar. Aplikasi Marbel ini unik untuk di gunakan karena mempunyai daya tarik yang kuat dalam menunjang semangat belajar siswa. Karena di dalamnya Marbel sendiri menyediakan bahan ajar sekaligus permainan, yang bahkan kelebihanannya permainan yang di sediakan bukan Cuma permainan yang biasa di mainkan anak-anak pada umumnya untuk menghabiskan waktu mereka. Melainkan permainan yang di sediakan oleh Marbel sendiri merupakan permainan yang menyenangkan, sekaligus sebagai permainan yang mempunyai tujuan sebagai latihan pengetahuan siswa dalam belajar saat menggunakan aplikasi Marbel tersebut. Membuat suasana pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas

tersebut yang biasanya terkesan monoton dan cepat bosan, menjadi berubah dalam suasana yang menarik dan diminati.

Tak perlu bingung pun untuk melihat pemahaman siswa tentang adanya pelajaran yang dipelajari siswa yang terdapat dalam aplikasi Marbel tersebut, karena Marbel sendiri sudah dilengkapi dengan audio belajar yang membantu siswa lebih memahami satu persatu bahan ajar ataupun beberapa materi belajar yang dipelajari siswa dalam aplikasi tersebut. Sebuah kelebihan dari aplikasi Marbel ini, adanya fitur bahasa yang bisa diganti dari bahasa Indonesia dan bisa diubah dalam bahasa Inggris, selain membantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa juga bisa belajar agama di selingi belajar bahasa Inggris.

Referensi

- Ari Kartina, L. S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Marbel Membaca Permulaan Educastudio Berbasis Android untuk Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh. *Aplikasi Riset Masyarakat*, 61-70.
- Arrosyid Wahyu Nugroho, S. M. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Sekolah Dasar". *Basicedu*, 6686-6694.
- Epita Dewi Purnama Fajrin, A. I. (2022). Implementasi Media Aplikasi Learnes Al-qur'an With Marbel dalam Meningkatkan Pengembangan Kognitif Anak. *Pendidikan Dasar*, 563-573.
- Fahmi Pradana, N. N. (2022). Pengembangan Aplikasi Marbel Sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Ketakwaan Siswa V SD. *Pendidikan Ke-SD an*, 1422-1428.
- Fiqih Hana Saputri, S. R. (2021). Perancangan Game Edukasi Si Marbel Mengenai Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t- Test. *Sisfotek Global*, 40-47.
- Imtitsalul Kamilah Az-Zahroh, F. L. (2022). Pengaruh Aplikasi Marbel Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 tahun. *Pendidikan*, 67-76.
- Kholisoh Nur Aini, A. M. (2022). Efektifitas Game Marbel Kids Pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pembelajaran yang menyenangkan. *Pendidikan Agama Islam*, 35-57.
- Marbel Muslim Kids*. (2020, Desember 28). Diambil kembali dari Educa Studio: <https://www.educastudio.com/category/marbel-edu-games/marbel-muslim-kids>.
- Santoso, D. P. (2020). Analisa Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android "Marbel Huruf" di tinjau dari Prinsip Desain Pesan Pembelajaran. *Program Studi Teknologi Pendidikan*, 643-649.

- Siti Mukaromah, K. W. (2020). Aplikasi Si Marbel sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tematik di Pendidikan Dasar. *Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 643-649.
- Sonia Triandani Yolanda, D. (2022). Efektifitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak Disleksia di sekolah dasar. *Basicedu*, 1563-1569.