



Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Nabi dan Akhlak pada Siswa Kelas V di SD Negeri 003 Tandun

Hermawati¹, Samro Batubara², Surtinah³

¹ SD Negeri 003 Tandun, ² SD Negeri 002 Tandun, ³ SMP Negeri 2 Kubuh

Correspondence: hermawatierna14@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 10 Okt 2024

Revised 15 Des 2024

Accepted 30 Jan 2025

Keyword:

Interactive Mobile Application, Prophet's History, Akhlak, Elementary Education, Student Engagement, Educational Games, Moral Values

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve Grade V students' understanding of Prophet Muhammad's history and Akhlak through the implementation of an interactive mobile application-based learning method at SD Negeri 003 Tandun. The study was motivated by the challenge of making the subject more engaging and accessible for students, as traditional teaching methods often fail to capture their interest. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The mobile application integrated educational games, multimedia elements (such as videos, audio, and quizzes), and interactive features to present Prophet's history and moral lessons in a more dynamic and interactive way. The results indicated a significant increase in students' engagement, understanding, and retention of the material. Students became more enthusiastic in learning about the Prophet's life and Akhlak, with improved participation in class discussions and activities. The study concluded that the use of an interactive mobile application-based learning method is an effective way to enhance students' understanding and application of moral values, making learning more enjoyable, accessible, and relevant to their everyday lives.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA .
This is an open access article under the CC BY NC license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan agama memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral siswa, terutama pada usia dini. Di sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan untuk mengenalkan siswa pada nilai-nilai agama, termasuk dalam hal ini adalah pemahaman tentang Sejarah Nabi Muhammad SAW dan Akhlak. Namun, pengajaran materi ini seringkali masih menggunakan metode konvensional yang kurang mampu menarik minat siswa. Menurut Zubaedi (2012), pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama.

Di SD Negeri 003 Tandun, pengajaran Sejarah Nabi dan Akhlak masih didominasi oleh metode ceramah dan membaca buku teks. Metode ini sering kali tidak menarik bagi siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama menjadi terbatas. Berdasarkan hasil observasi, banyak siswa yang merasa bosan dengan cara pengajaran yang monoton dan kurang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Hal ini sesuai dengan pandangan Mayer (2009), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa.

Pada usia dini, siswa memiliki kecenderungan untuk lebih menyukai pembelajaran yang berbasis pada pengalaman langsung dan interaksi. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang dapat menggabungkan teknologi dan interaktivitas dalam proses belajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis aplikasi mobile interaktif. Menurut Prensky (2010), anak-

anak di era digital ini lebih responsif terhadap pembelajaran yang menggunakan teknologi, seperti aplikasi mobile yang dapat menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik.

Penerapan metode pembelajaran berbasis aplikasi mobile interaktif memungkinkan materi pembelajaran, seperti Sejarah Nabi dan Akhlak, disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui aplikasi ini, siswa dapat belajar melalui permainan, kuis, video, dan elemen multimedia lainnya yang dapat mengaktifkan indera visual, auditori, dan kinestetik mereka. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan retensi informasi siswa dan membuat pembelajaran lebih efektif.

Selain meningkatkan daya tarik pembelajaran, aplikasi mobile interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dengan ritme yang sesuai dengan kemampuan mereka. Aplikasi mobile dapat memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Menurut Sudjana (2011), umpan balik yang cepat dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi mereka untuk terus belajar.

Namun, meskipun aplikasi mobile menawarkan banyak keuntungan, penggunaannya dalam pembelajaran Sejarah Nabi dan Akhlak di sekolah dasar masih jarang diterapkan. Banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam proses pengajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi dan penerapannya dalam pendidikan agama. Sebagai contoh, meskipun teknologi sudah berkembang pesat, masih banyak siswa yang menggunakan buku teks sebagai sumber utama dalam mempelajari materi PAI. Menurut Hidayatullah (2010), teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan agama jika digunakan dengan tepat.

Di sisi lain, penggunaan aplikasi mobile interaktif dapat memperkenalkan siswa pada nilai-nilai Islam secara lebih menyenangkan dan kontekstual. Dengan bantuan aplikasi, siswa dapat melihat video atau animasi tentang Sejarah Nabi yang lebih hidup, sehingga mereka dapat memahami konteks historis dan moral dari peristiwa-peristiwa tersebut. Selain itu, siswa juga dapat berlatih secara mandiri melalui kuis dan permainan yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka tentang materi Akhlak. Menurut Anderson & Krathwohl (2001), aplikasi yang mengintegrasikan teknologi dapat membantu mempercepat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang sulit dipahami secara tradisional.

Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam pengajaran Sejarah Nabi dan Akhlak adalah penerapan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menggunakan aplikasi mobile, siswa tidak hanya mempelajari fakta sejarah, tetapi juga belajar bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan mereka, seperti nilai kejujuran, kesabaran, dan kasih sayang. Menurut Shihab (2014), pengajaran nilai-nilai Qur'ani melalui teknologi dapat memperkuat pemahaman dan implementasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan anak-anak.

Pembelajaran melalui aplikasi mobile juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, berkompetisi dalam permainan edukatif, dan berbagi pengalaman mereka dalam diskusi. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Menurut Moon (2004), pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antar siswa dapat memperkuat pemahaman mereka dan menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial yang lebih tinggi.

Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran berbasis aplikasi mobile interaktif di SD Negeri 003 Tandun dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan Sejarah Nabi dan Akhlak. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran agama dan mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Lickona (1991), yang menyatakan bahwa pembelajaran agama yang melibatkan nilai-nilai moral yang diterapkan dalam kehidupan nyata akan lebih efektif dalam membentuk karakter siswa.

Penerapan aplikasi mobile interaktif dalam pembelajaran Sejarah Nabi dan Akhlak diharapkan dapat menjadi model yang dapat diterapkan secara luas di sekolah dasar, agar pembelajaran agama lebih menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Dalam era digital ini, memanfaatkan teknologi dalam pendidikan agama bukan hanya pilihan, tetapi juga suatu keharusan untuk mempersiapkan siswa agar dapat menghadapi tantangan zaman dengan pemahaman agama yang baik dan aplikatif.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SD Negeri 003 Tandun yang berjumlah 30 orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran berbasis aplikasi mobile interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Nabi dan Akhlak. Selama siklus pertama, aplikasi mobile yang mengandung elemen multimedia seperti kuis, video, dan animasi diterapkan dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta analisis refleksi siswa setelah sesi pembelajaran. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk menilai tingkat keterlibatan siswa, kuisioner untuk mengukur pemahaman dan antusiasme siswa, serta catatan lapangan yang digunakan untuk mengevaluasi perubahan perilaku siswa. Data dianalisis secara kualitatif deskriptif, dengan membandingkan hasil dari siklus pertama dan kedua untuk melihat sejauh mana penerapan aplikasi mobile meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

RESULTS AND DISCUSSION

Pada siklus pertama, penerapan metode pembelajaran berbasis aplikasi mobile interaktif menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Sebanyak 80% siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan aplikasi untuk mempelajari Sejarah Nabi dan Akhlak. Mereka lebih aktif mengikuti pelajaran dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Menurut Mayer (2009), aplikasi yang berbasis multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan pemahaman.

Namun, meskipun ada peningkatan ketertarikan, pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Nabi dan Akhlak masih kurang dalam aspek aplikasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa masih kesulitan dalam menghubungkan cerita dengan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam interaksi sosial mereka. Hal ini sesuai dengan pandangan Heinich et al. (2002), yang menyatakan bahwa meskipun media multimedia menarik, penerapan nilai-nilai memerlukan penguatan melalui diskusi dan refleksi.

Pada siklus kedua, penyesuaian dilakukan dengan menambahkan sesi diskusi kelompok untuk memperdalam pemahaman siswa tentang aplikasi nilai-nilai dalam kehidupan nyata. Hasilnya, 90% siswa dapat mengaitkan nilai kejujuran, kesabaran, dan kasih sayang dengan situasi sehari-hari mereka. Diskusi yang dilakukan setelah menggunakan aplikasi terbukti efektif untuk menguatkan pemahaman siswa. Menurut Lickona (1991), diskusi kelompok membantu anak-anak memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan mereka.

Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berbicara dan berbagi pemahaman mereka. Pada siklus pertama, banyak siswa yang pasif dalam diskusi kelas. Namun, pada siklus kedua, sebagian besar siswa mulai aktif memberikan pendapat dan bertanya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mobile interaktif dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri siswa. Menurut Prensky (2010), pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan suasana yang mendukung keterlibatan siswa dalam komunikasi dan diskusi.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap Akhlak juga tercermin dari kemampuan mereka dalam mendemonstrasikan perilaku yang lebih baik. Setelah menggunakan aplikasi, siswa lebih memahami pentingnya akhlak dalam kehidupan sehari-hari, seperti berperilaku jujur dan penuh kasih sayang. Menurut Shihab (2014), pengajaran nilai-nilai Qur'ani melalui media digital dapat memperkuat pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata siswa.

Namun, meskipun terjadi peningkatan, beberapa siswa masih membutuhkan pengulangan materi agar dapat sepenuhnya mengaplikasikan nilai-nilai yang telah dipelajari. Beberapa siswa cenderung mengingat teori tetapi belum dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan mereka. Menurut Moon (2004), pengulangan dan latihan berkelanjutan sangat diperlukan untuk membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Penggunaan aplikasi mobile interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi yang menyajikan kuis dan tantangan dengan reward memberikan siswa dorongan untuk terus belajar dan berusaha memperoleh poin atau penghargaan. Menurut Sudjana (2011), penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berusaha keras dalam memahami materi yang diajarkan.

Siswa juga menjadi lebih mandiri dalam proses belajar setelah menggunakan aplikasi. Mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan memanfaatkan aplikasi mobile yang dapat diakses di smartphone. Hal ini mengurangi ketergantungan siswa terhadap pembelajaran konvensional yang hanya terbatas pada jam pelajaran. Menurut Anderson & Krathwohl (2001), pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dapat meningkatkan kemandirian dan keterampilan self-regulated learning.

Di sisi lain, meskipun aplikasi mobile memberikan manfaat besar dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, beberapa siswa yang tidak terbiasa menggunakan teknologi merasa sedikit kesulitan dalam beradaptasi. Oleh karena itu, pendampingan dari guru sangat diperlukan agar siswa dapat memanfaatkan aplikasi dengan maksimal. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis teknologi harus didampingi oleh pengajaran yang mendalam agar siswa dapat memahami konsep dengan baik.

Secara keseluruhan, metode pembelajaran berbasis aplikasi mobile interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Sejarah Nabi dan Akhlak. Dengan menggunakan aplikasi mobile yang berbasis multimedia, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendalam. Menurut Zubaedi (2012), pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi mobile, sangat relevan dengan kebutuhan siswa di era digital ini dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 003 Tandun, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis aplikasi mobile interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Sejarah Nabi dan Akhlak. Penggunaan aplikasi mobile yang menggabungkan elemen multimedia seperti kuis, video, dan tantangan interaktif berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, adanya penyesuaian dalam bentuk diskusi kelompok setelah setiap sesi pembelajaran memberikan dampak positif dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral yang diajarkan. Meskipun ada beberapa siswa yang masih membutuhkan pengulangan materi, secara keseluruhan aplikasi mobile interaktif terbukti dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan lebih mudah memahami materi Sejarah Nabi dan Akhlak. Metode ini juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri siswa, serta mengembangkan pemahaman mereka tentang pentingnya mengaplikasikan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis aplikasi mobile interaktif sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar.

REFERENCES

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Agama yang Efektif: Menghubungkan Teori dan Praktik*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). *The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children*. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157–163.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Moon, J. A. (2004). *A Handbook of Reflective and Experiential Learning: Theory and Practice*. London: RoutledgeFalmer.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Shihab, M. Quraish. (2014). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.

Sudjana, D. (2011). *Metode Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Zubaedi, Z. (2012). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.