

Pengembangan ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) untuk Menumbuhkan Kesadaran Berzakat pada Siswa Kelas VI SD

Risma Amalina¹, Vinka Rise Lestari², Nur Hodijahtun Nisa³, Ani Nur Aeni⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus

Sumedang^{1,2,3,4}

Surel: rismaamalina@upi.edu

Abstract: *Development of ABZAT (Zakat Learning Application) to Foster Zakat Awareness among Sixth Grade Elementary School Students. The purpose of this study is (1) to determine the design of ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) in Islamic Religious Education (PAI) learning at primary schools, (2) to determine the ABZAT media product in PAI learning at primary schools, and (3) to determine experts' assessment of ABZAT media in PAI learning at primary schools. This study used the D&D (Design and Development) method with the ADDIE development model. The results showed that the ABZAT learning media is highly suitable to be used as supporting media in PAI learning with zakat material because the media design is tailored to the characteristics of students and the material being studied. The media was developed through a validity test conducted by subject matter experts, implemented through testing on teachers and students, and media feasibility was tested through pre-test and post-test. The media's feasibility test results showed that the average pre-test score of students was 50.67, and there was an increase in student learning outcomes, as seen from the post-test results with an average score of 76.33. This indicates that the ABZAT media is effective for Grade VI students in primary schools.*

Keyword: *Learning Media, ABZAT, Zakat*

Abstrak: **Pengembangan ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) untuk Menumbuhkan Kesadaran Berzakat pada Siswa Kelas VI SD.** Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk menentukan desain ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, (2) untuk menentukan produk media ABZAT dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, dan (3) untuk menentukan penilaian ahli terhadap media ABZAT dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode D&D (*Design and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ABZAT sangat cocok digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran PAI dengan materi zakat karena desain mediana disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang dipelajari. Media ini dikembangkan melalui uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, diimplementasikan melalui pengujian pada guru dan siswa, dan kelayakan media diuji melalui pre-test dan post-test. Hasil uji kelayakan media menunjukkan bahwa skor rata-rata *pre-test* siswa adalah 50,67, dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa, seperti terlihat dari hasil *post-test* dengan skor rata-rata 76,33. Hal ini menunjukkan bahwa media ABZAT efektif untuk siswa Kelas VI di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, ABZAT, Zakat

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam melatih peserta didik agar menjadi individu yang terdidik, baik dari sisi agama maupun ilmu pengetahuan. Pendidikan berfungsi sebagai sarana

untuk membantu manusia menghadapi kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat Mustofa (dalam Junaidi, 2019). Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan alat yang tak terhindarkan. Media ini

berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Istilah “media pembelajaran” berasal dari kata latin “medius”, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Di dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran mempunyai kedudukan penting serta memiliki kemampuan untuk menghubungkan antara guru dengan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sehingga terjadi suatu interaksi atau komunikasi antara keduanya. Dengan interaksi tersebut akan timbul komunikasi dua arah antara guru dengan siswa, sehingga guru tidak hanya berperan untuk menyampaikan materi pembelajaran tetapi memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan melalui proses pembelajaran yang lebih bermakna dan lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Rambe (dalam Gawise dkk., 2022), media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa dan perhatian mereka terhadap materi pelajaran. Sementara itu, Vinertek Institut Pendidikan Tapanuli Selatan dkk. (dalam Gawise dkk., 2022) mendefinisikan media pembelajaran

sebagai semua benda atau teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Lenggono (dalam Gawise dkk., 2022) juga menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Dalam konteks pendidikan, media memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media dalam memberikan pengaruh langsung terhadap peserta didik, sehingga memberikan dinamika tersendiri pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Wiratmojo dan Sasonohardjo (dalam Hayes dkk., 2017) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Sebagai unsur dalam sistem, media memiliki peran sebagai alat komunikasi visual. Oleh karena itu, keberadaan atau pemanfaatan media dalam setiap proses pembelajaran menjadi suatu keharusan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa ketiadaan salah satu unsur dalam pembelajaran dapat mengakibatkan hasil yang tidak optimal. Penggunaan alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan telah terpengaruh oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekarang, pembelajaran di

sekolah telah menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi, mengubah paradigma pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran di kelas merupakan kebutuhan dan tuntutan di era global saat ini. Agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, perlu dikembangkan model pembelajaran kreatif dan inovatif agar tidak terkesan monoton dan membosankan, yang akan menghambat transfer pengetahuan. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting untuk membuatnya lebih bervariasi dan menarik.

Dengan semakin majunya teknologi saat ini, penggunaannya pada dasarnya bertujuan untuk memudahkan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Contoh konkret dari teknologi digital adalah bagaimana kita tidak bisa lepas dari penggunaannya. Perkembangan digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh besar terhadap interaksi antara guru dan siswa. Jika siswa memiliki literasi teknologi yang baik, mereka cenderung lebih cepat bosan dengan pembelajaran konvensional. Menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan pembelajaran dapat menghasilkan aktivitas belajar yang efektif dan efisien. Dengan demikian, guru dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang optimal. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pendidikan dan pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari guru dengan lebih baik, dan pada gilirannya mempengaruhi perkembangan siswa di sekolah.

Menurut pasal 1 angka (19) Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun

2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sanaky (dalam Moto, 2019) Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Adapun berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, dijelaskan bahwa fungsi dari pendidikan nasional salah satunya yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam kurikulum 2013 yang integratif, kebutuhan akan penggunaan teknologi modern dalam pembelajaran sangatlah penting. Terlebih lagi, pada tahun 2023 terdapat kurikulum baru yang dikenal sebagai paradigma baru yang mulai diberlakukan, meskipun masih dalam skala terbatas dan hanya beberapa sekolah yang sudah menggunakan kurikulum baru. Oleh karena itu, semua sekolah harus mempersiapkan dalam perubahan kurikulum terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran mata pelajaran PAI yang kental dengan konsep-konsep ketuhanan yang bersifat abstrak membuat siswa merasa kesulitan untuk membayangkan dan mengkonstruksikan pikirannya, sehingga dibutuhkan bantuan media pembelajaran untuk merangsang dan membantu mereka memahami konsep agama islam.

Belajar merupakan suatu transformasi perilaku yang cenderung bersifat permanen dan terjadi sebagai hasil dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang diarahkan atau direncanakan. Hal itu sejalan dengan

menurut Suprijono (dalam Musaddad, 2016), pada dasarnya belajar ialah transformasi perilaku yang disebabkan oleh interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar juga berarti mendapatkan pengetahuan melalui suatu proses. Kegiatan belajar adalah bagian dari setiap individu dalam seluruh tahapan pendidikan, yang bertujuan untuk mencapai perubahan dalam perilaku seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan merupakan unsur penting dalam penyelenggaraan berbagai jenis dan tingkat pendidikan. Menurut Sanjaya (dalam Nurrita, 2018), belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman (dalam Nurrita, 2018), belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dimana seseorang mengubah perilakunya dengan tujuan memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan keterampilan, serta membentuk sikap yang positif dalam rangka mengembangkan diri secara pribadi dan menyeluruh sebagai manusia. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika seseorang secara aktif dan positif terlibat dengan lingkungan sekitarnya, dan hasil dari proses ini dikenal sebagai hasil belajar. Menurut Hamalik (dalam Nurrita, 2018), hasil belajar terjadi ketika terjadi perubahan dalam perilaku individu setelah mereka belajar. Selanjutnya, Winkel (dalam Nurrita, 2018) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan internal yang dimiliki seseorang setelah mereka belajar, dan dapat memungkinkan mereka untuk melakukan tindakan yang

sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan cepat dan siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah, seorang guru tidak hanya harus terampil dalam menjelaskan dan menyampaikan materi, tetapi juga dalam menggunakan media pembelajaran. Karena dengan menguasai materi dan menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan berarti. Oleh karena itu, artikel ini akan lebih memfokuskan pada penggunaan media dalam pembelajaran berbasis aplikasi.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran berbasis aplikasi android yang diberi nama ABZAT yang merupakan singkatan dari “Aplikasi Belajar Zakat”, aplikasi ABZAT ini didalamnya berisikan fitur-fitur menarik yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media dan sumber pembelajaran. Aplikasi ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas tinggi karena didalamnya memuat dan mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk aplikasi. Selain itu, siswa bisa mendengarkan audio-audio yang ada dalam aplikasi tersebut hingga bisa mengerjakan kuis yang ada dalam aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara terhadap gurunya didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran PAI di kelas 6 SD ini guru lebih sering menggunakan metode ceramah maupun tanya jawab dan dalam penyampaian materinya juga guru jarang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran sehingga proses siswa dalam memahami materi pembelajaran pun tidak efektif yang

pada akhirnya ini mempengaruhi proses hasil belajar siswa. Penelitian ini sangat penting dilakukan agar bisa melihat pengaruh dari media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa, sehingga nantinya bisa diketahui keefektifan, keefisienan dan keberhasilan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan ini. ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) hadir sebagai inovasi baru dalam pembelajaran, yang nantinya akan mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan juga interaktif. Selain itu, aplikasi ABZAT ini dapat memberikan gambaran terbaru perihal proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) yang bertujuan untuk menciptakan produk dan alat instruksional dan non-instruksional baru atau yang sudah ada, serta menetapkan dasar empiris dalam penciptaannya (Lestari dkk., 2018). Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap *analysis*, peneliti menganalisis materi pembelajaran, karakteristik pengguna, dan perangkat yang digunakan. Pada tahap *design*, peneliti merancang media seperti *cover*, gambar, dan buku digital. Pada tahap *development*, peneliti mengembangkan buku digital menjadi sebuah aplikasi. Pada tahap *implementation*, peneliti menguji produk kepada pengguna, yang terdiri dari guru dan siswa. Pada tahap *evaluation*, peneliti menilai produk bersama ahli materi dan pengguna. Penelitian dilakukan di SDN Gunungsari

dengan melibatkan ahli materi, satu guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan 30 siswa kelas VI SDN Gunungsari sebagai partisipan. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan kuesioner penilaian untuk ahli materi dan guru PAI serta tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk siswa. Data yang terkumpul dari kuesioner penilaian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala likert untuk memperoleh interpretasi skor.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert.

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik
4	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
2	21% - 40%	Kurang
1	0% - 20%	Sangat Kurang

(Riduwan, 2008)

Sementara itu, data yang terkumpul dari tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan teknik uji normalitas gain untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Uji normalitas gain merupakan suatu jenis uji penelitian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian ini, uji normalitas gain dilakukan dengan menggunakan rumus Meltzer (2001).

$$N.Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} = Skor *post-test*

S_{pre} = Skor *pre-test*

S_{maks} = Skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Faktor Gain.

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Meltzer, 2001)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media Pembelajaran ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) bagi Siswa Kelas VI SD

ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) adalah media pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan media audio dan visual berbasis digital. Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang dimulai dengan tahap analisis. Analisis dilakukan sesuai dengan tiga aspek utama yang diusulkan oleh Alman (dalam Lestari dkk., 2018) untuk analisis desain media. Pertama, dalam analisis materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Kompetensi Dasar (KD) untuk Kelas VI dengan KD 3.7 dan 4.7 tentang materi zakat dianggap sulit dipahami oleh siswa karena metode dan media pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, para peneliti mengembangkan media audio dan visual berbasis digital sebagai media pembelajaran. Kedua, tahap analisis pengguna dilakukan untuk menentukan kompetensi yang dimiliki oleh guru dan siswa, termasuk kelas, jumlah siswa, perilaku, dan keterampilan teknologi. Analisis ini menjadi dasar untuk mengembangkan media audio dan visual berbasis digital. Ketiga, pada tahap analisis perangkat yang akan digunakan, siswa kelas VI di SDN Gunungsari tidak semuanya memiliki telepon genggam sehingga

peneliti menggunakan laptop dan proyektor dalam pemanfaatan media ABZAT. Integrasi media pembelajaran dengan memakai proyektor dapat memberikan suasana pembelajaran yang baru bagi siswa dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran oleh guru.

Setelah tahap analisis, model ADDIE dilanjutkan dengan tahap desain, yang melibatkan pembuatan perangkat keras dan lunak. Beberapa aplikasi, seperti Canva, Voice Changer, ibisPaint X, dan Smart Apps Creator, digunakan untuk membuat media audio dan visual berbasis digital dalam bentuk aplikasi yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan kuis untuk latihan. Desain media dimulai dengan membuat desain *cover*, materi, dan kuis di aplikasi Canva hingga menjadi sebuah buku digital. Selain menggunakan Canva, terdapat beberapa elemen aplikasi seperti gelembung-gelembung percakapan dalam berbagai bentuk yang dibuat di aplikasi ibisPaintX.

Produk Media Pembelajaran ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) bagi Siswa Kelas VI SD

Setelah selesai merancang, tahap ketiga dalam model ADDIE adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, buku digital yang sudah dibuat, dikemas menjadi media digital berbasis aplikasi dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Desain aplikasi yang sudah diedit dengan aplikasi Canva disusun secara sistematis sesuai dengan poin yang akan dibahas terkait materi zakat. Setelah itu, tahap selanjutnya adalah mengembangkan media dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Dalam aplikasi ini, desain aplikasi dari Canva dilengkapi dengan

audio, *setting* kuis, dan *setting hyperlink*. *Setting* kuis tersebut dilakukan untuk mengatur skor siswa ketika menjawab benar, sedangkan *setting hyperlink* dilakukan untuk menghubungkan bagian tertentu dalam halaman aplikasi dengan bagian lain. Dengan kata lain, siswa dapat mengakses halaman aplikasi yang diinginkannya dengan menekan ikon atau elemen yang sesuai. Oleh karena itu, penggunaan media akan tampak lebih menarik di mata siswa. Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi melalui uji coba produk kepada pengguna, yaitu guru dan siswa, serta ahli materi untuk mendapatkan penilaian terkait teknis penggunaan, desain media, dan kesesuaian isi materi. Uji coba dilakukan pada situasi nyata di kelas dalam proses pembelajaran dengan melibatkan siswa kelas VI sebanyak 30 orang dan satu orang guru PAI di SDN Gunungsari yang berlokasi di Sumedang. Proses penggunaan media didemonstrasikan kepada siswa dan guru sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, dengan dibantu menggunakan perangkat seperti laptop, proyektor, dan *speaker*. Penggunaan proyektor di sini bertujuan agar tampilan dari media ABZAT dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa. Adapun *speaker* berfungsi untuk memperjelas audio yang ada di dalam aplikasi sehingga suaranya dapat menjangkau ke seluruh bagian kelas.



Gambar 1. Cover Media ABZAT

Pada bagian *cover* ini, peneliti mencantumkan nama aplikasi beserta sasaran penggunaannya, yaitu siswa kelas VI sekolah dasar. Lalu, untuk membuat tampilan dari aplikasi ini menjadi lebih menarik, ditambahkan audio pengiring ceria bertema Islami.



Gambar 2. Menu pada Media ABZAT

Di halaman menu, terdapat tiga sub-topik yang disediakan, yaitu materi, kuis, dan sumber belajar. Ketiganya sudah diterapkan *setting hyperlink* sehingga siswa dapat mengakses topik yang diinginkan hanya dengan menekan klik pada sub-topik yang sesuai.



Gambar 3. Materi pada Media ABZAT

Pada sub-topik materi, sudah tersedia berbagai menu pilihan materi yang relevan. Dimulai dari pengertian zakat, syarat zakat, rukun zakat, mustahik zakat, macam-macam zakat, dan hikmah zakat. Siswa dapat mengakses materi apa saja yang ingin mereka pelajari tanpa harus membukanya secara berurutan.



Gambar 4. Kuis pada Media ABZAT

Di halaman kuis, siswa dapat menguatkan kembali pemahamannya. Pada ikon yang terletak di bagian kanan atas terdapat gelembung skor yang akan bertambah nilainya apabila siswa mengerjakan kuis dengan benar.



Gambar 5. Sumber Belajar pada Media ABZAT

Di bagian sumber belajar, tercantum beberapa sumber yang digunakan untuk keperluan pembuatan media pembelajaran ABZAT.

Penilaian Media Pembelajaran ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) bagi Siswa Kelas VI SD

Pada tahap akhir model ADDIE, yaitu tahap evaluasi, dilakukan penilaian oleh ahli materi dan pengguna. Ahli materi memberikan validasi terhadap produk yang dikembangkan, yang terdiri dari kelayakan materi, relevansi dengan tujuan, kesesuaian dengan audiens, kualitas materi, penggunaan media, dan kualitas media. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap pengembangan media audio visual ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan pengukuran skala likert.

Tabel 3. Validasi Ahli Materi terhadap Media ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat).

No	Aspek	(%)	Interpretasi
1	Kelayakan materi	90	Sangat Baik
2	Relevansi dengan tujuan	100	Sangat Baik
3	Kesesuaian dengan audiens	90	Sangat Baik
4	Kualitas materi	80	Baik
5	Penggunaan media	90	Sangat Baik
6	Kemenarikan media	90	Sangat Baik
Rata-rata		90	Sangat Baik

Selain itu, penilaian juga dilakukan oleh pengguna, yaitu guru dan siswa. Untuk guru, penilaiannya berupa lembar kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan pengukuran skala likert. Guru memberikan penilaian yang baik terhadap desain media audio visual ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) dari segi isi/materi dan kualitas media.

Tabel 4. Penilaian Guru terhadap Media ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat).

No	Aspek	(%)	Interpretasi
1.	Isi/materi	100	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas media	80	Baik (B)
Rata-rata		90	Sangat Baik (SB)

Untuk mengetahui efektivitas media ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan uji kelayakan media pada siswa secara individual melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan pada awal pembelajaran untuk menilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan media ABZAT, sedangkan *post-test* dilakukan di akhir pembelajaran setelah menggunakan media ABZAT. Baik *pre-test* maupun *post-test*, terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Hasil *pre-test* dan *post-test* diolah dengan menggunakan uji normalitas, kemudian disajikan dalam bentuk tabel. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui efektivitas suatu perlakuan, dalam hal ini adalah media ABZAT yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nilai		Hasil Uji Normalitas Gain	Kriteria
	Pre-Test	Post-Test		
1	40	80	0,67	Sedang
2	60	60	0,00	Rendah
3	50	60	0,20	Rendah
4	50	80	0,60	Sedang
5	10	50	0,44	Sedang
6	30	80	0,71	Tinggi
7	30	30	0,00	Rendah
8	90	90	0,00	Rendah
9	50	80	0,60	Sedang
10	50	80	0,60	Sedang
11	60	100	1,00	Tinggi
12	40	80	0,67	Sedang
13	60	90	0,75	Tinggi
14	50	80	0,60	Sedang
15	80	60	-1,00	Rendah
16	70	90	0,67	Sedang
17	50	60	0,20	Rendah
18	40	40	0,00	Rendah
19	50	90	0,80	Tinggi
20	40	60	0,33	Sedang

21	60	90	0,75	Tinggi
22	50	70	0,40	Sedang
23	50	100	1,00	Tinggi
24	50	60	0,20	Rendah
25	60	80	0,50	Sedang
26	30	80	0,71	Tinggi
27	60	90	0,75	Tinggi
28	30	100	1,00	Tinggi
29	70	100	1,00	Tinggi
30	60	80	0,50	Sedang
Me	50,6			
an	7	76,33	0,49	Sedang

Dari tabel 5 tersebut, dapat diketahui bahwa 8 siswa masuk ke dalam kategori rendah, 12 siswa dalam kategori sedang, dan 10 siswa dalam kategori tinggi berdasarkan hasil uji normalitas gain. Sebanyak 30 siswa memperoleh nilai yang tidak memuaskan dalam *pre-test* dengan rata-rata nilai sebesar 50,67. Rata-rata nilai tersebut berada di bawah KKM untuk mata pelajaran PAI sebesar 70. Setelah menggunakan media ABZAT, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari hasil *post-test* dengan rata-rata nilai sebesar 76,33. Walaupun terdapat beberapa siswa yang nilainya belum tuntas, penggunaan media ABZAT tetap membuktikan adanya peningkatan dalam ketuntasan nilai siswa dari sebelumnya.

Desain media audio visual ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) mendapat penilaian positif dari ahli materi dan guru karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, kualitas gambar dan audio yang baik, serta relevansi isi materi dengan Kompetensi Dasar di dalam kurikulum. Penggunaan media ABZAT sebagai alat pembelajaran menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa, terlihat dari rata-rata nilai *post-test* yang mengalami kenaikan menjadi 76,33. Meskipun ada

beberapa siswa yang belum mencapai nilai tuntas, aplikasi ini tetap berhasil meningkatkan ketuntasan nilai siswa dari sebelumnya.

Dryden & Jeanette (2003) mengatakan bahwa belajar akan lebih efektif apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga pengetahuan yang kompleks dapat dengan mudah dipahami. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anhar (2021) tentang “Pengembangan Media Wheelsmatik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perhitungan Zakat di Sekolah Dasar” yang terbukti efektif diterapkan untuk siswa di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Khotimah (2021) menunjukkan bahwa pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman siswa dan memberikan kesan pembelajaran yang berbeda. Mahfud (dalam Aeni dkk., 2022) menambahkan bahwa anak-anak sekolah dasar sangat tertarik dengan gambar, warna-warna yang beraneka ragam, dan bahan pengajaran berupa gambar atau media visual yang dapat membangkitkan emosi. Media ABZAT yang peneliti kembangkan mengandung berbagai gambar dan perpaduan warna yang dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Sehingga, salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media audio visual ABZAT (Aplikasi Belajar Zakat) terdiri dari lima tahapan yang berhubungan satu sama lain, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis aspek-aspek yang digunakan sebagai titik tolak dalam menentukan desain media yang akan dibuat. Aplikasi yang akan dikembangkan pada tahap pengembangan, disesuaikan dengan hasil analisis desain media tersebut. Kemudian, setelah aplikasi sudah dikembangkan, aplikasi tersebut diuji coba kepada pengguna, seperti guru, siswa, dan ahli materi untuk memperoleh penilaian terhadap media audio visual ABZAT. Dalam uji coba, dilakukan validasi dari ahli materi dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan rata-rata penilaian 90% terkait isi materi dan kualitas media. Sedangkan, uji kelayakan media pada siswa yang dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, menghasilkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, terlihat dari rata-rata nilai *post-test* yang mengalami kenaikan menjadi 76,33 dari yang mulanya 50,67 pada saat dilakukan *pre-test*. Oleh karena itu, media audio visual ABZAT tepat digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran mengenai zakat dalam rangka menumbuhkan kesadaran berzakat pada diri siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu selama proses penelitian, terkhusus SDN Gunungsari yang sudah menerima kami dengan tangan terbuka untuk melakukan kegiatan penelitian ini. Kami juga berterima kasih kepada siswa kelas VI SDN Gunungsari yang telah bersemangat dan antusias menjadi subjek penelitian kami, serta pihak-pihak lain yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Anhar, A. (2021). Pengembangan Media Wheelsmatik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perhitungan Zakat di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 935–956. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.272>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo. 23–35.
- Dryden, G., & Jeanette, V. (2003). *The Learning Revolution*. Bandung: Keifa.
- Gawise, G., Nurmaya, G, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III No. II(lii), 33–43.
- Meltzer, D. E. (2001). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 69(9), 970–977. <https://doi.org/https://doi.org/10.11>

19/1.1376646

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Musaddad, Z. H. (2016). Pengaruh media belajar berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mandiri mahasiswa pendidikan agama islam universitas islam indonesia. *Islamic Education*, 1–66.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Riduwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.