

Pengembangan Media Pembelajaran Pai-BP di SD Bright Kiddie Berbasis Aplikasi Pixellab

Ihya' Ulumuddin

STAI Ihyaul Ulum Gresik

Email: ihyaadien@gmail.com

Abstrak

Wabah Covid-19 yang sempat melanda dunia faktanya berdampak –hampir- di segala aspek kehidupan, tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi solusi yang tidak bisa ditawar, dan hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para guru untuk terus berinovasi, dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran.

Pendidikan bukan sekedar mentranfer pengetahuan semata. Pendidikan direalisasikan dalam bentuk amaliah sekaligus praktek bagi peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran PAI dan BP di tingkat sekolah dasar (SD) membutuhkan lingkungan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Pixellab saat kondisi pandemi. Untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media pembelajaran PAI-BP pada tema “Gerakan dan Bacaan dalam Shalat” berbasis aplikasi Pixellab sehingga meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SD Bright Kiddie Surabaya. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.

Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, dan diuji coba oleh 25 peserta didik. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 78,75% yang termasuk kategori “Valid”. Implementasi media Pixellab menghasilkan respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran meningkat rata-rata 86,37%, hal tersebut menunjukan produk layak digunakan. Hasil pretes dan postes menunjukan keefektifan media pengembangan berbasis aplikasi Pixellab dengan hasil 100 % nilai meningkat walaupun 13,6% belum tuntas. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis aplikasi Pixellab dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pixellab; Media Pembelajaran; Pendidikan Islam

Pendahuluan

Wabah Corona Virus Disease (Covid-19) memberikan tantangan bagi seluruh lembaga pendidikan, baik dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Sebagai bentuk pencegahan agar penyebaran virus tidak semakin liar, maka pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, di antaranya isolasi, *social and physical distancing*, dan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Dan, pada sektor pendidikan, pemerintah dengan tegas melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menerapkan kebijakan *learning from home*

atau belajar dari rumah.¹

Pada kondisi yang demikian ini, para pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam berinovasi ketika melakukan transfer ilmu melalui dunia maya tersebut. Sehingga harapan dari proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) tersebut akan tetap mampu membangun komunikasi dan diskusi yang efektif antara pendidik dengan peserta didik. Selain itu juga memudahkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan juga orang tua.

Meskipun sistem pembelajaran online sudah diterapkan, namun kenyataannya sistem belajar online ini memunculkan masalah berikutnya. Problematika yang dihadapi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) pada saat pembelajaran online antara lain: Guru tidak bisa leluasa menyampaikan materi karena keterbatasan jarak dan waktu; peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran; pembelajaran bersifat monoton; kurangnya guru dalam pemanfaatan media pembelajaran.² Fakta lain dari observasi awal berdasarkan wawancara dengan guru PAI-BP di SD Bright Kiddie yakni peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran; peserta didik mudah merasa bosan karena guru kurang kreatif dalam memberikan materi secara daring.

Melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) sangat dibutuhkan adanya media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mendesain media pembelajaran. Pada konteks ini, peneliti mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Pixellab*.

Pixellab adalah program desain online, yakni sebuah aplikasi edit foto sederhana yang berfokus pada kombinasi foto dan teks, bisa foto saja, foto dihiasi teks atau teks saja. Berdasarkan penelusuran *Dailysocial*, *Pixellab* hanya tersedia di *platform* Android. Dan pengembangnya, Imagin Studio tampaknya belum mempunyai web perusahaan yang menandakan bahwa developer ini masih dalam tahap pengembangan diri.

Aplikasi ini dirilis pada tanggal 10 April 2015 oleh Imagin Studio dan telah di download sebanyak 10 juta lebih pengguna dengan rating saat ini 4.4 dari 276,202 orang yang memberi rating. Aplikasi ini terakhir kali diperbarui pada tanggal 25 Juni 2020 dengan ukuran berkasnya sebesar 25.63 MB. Aplikasi ini hanya dapat didownload di PlayStore. Aplikasi ini memudahkan dalam hal mendesain, tampilan yang sederhana, serta tersedianya teks 3D dan stiker, dan edit gambar dan teks secara gratis. Aplikasi ini mengkombinasikan foto dengan teks yang lebih ringkas hanya menggunakan ponsel pintar. Imagin studio tampaknya belum memiliki web

¹<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>

² Abidin, z. d. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 64.

perusahaan yang menandakan bahwa developer ini masih dalam tahap pengembangan diri.³

Aplikasi PixelLab tentunya mempunyai kekurangan dan kelebihan tersendiri, diantaranya ialah :

1. Kelebihan

- a. Tampilan PixelLab sederhana dan praktis. Saat membuka aplikasi ini kalian langsung disuguhkan dengan kanvas default yang siap untuk dipakai.
- b. Fitur dalam aplikasi ini cukup banyak
- c. Aplikasi ini mempunyai banyak menu untuk memodifikasi teks. Sehingga memudahkan pengguna untuk membuat, mengedit dan menghias teks dengan mudah dan beraneka macam.
- d. Untuk mempermudah kita dalam mengedit aplikasi ini menyediakan fitur ekspor dan impor foto bahkan berkas tipe plp.

2. Kekurangan

- a. Aplikasi ini hanya dapat diakses lewat android
- b. Apabila kita menggunakan gambar atau png dalam aplikasi ini, setelah selesai png tersebut akan hilang jadi kita harus mendownload kembali png tersebut.
- c. Aplikasi ini boros daya atau baterai ponsel.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) dengan mengambil tema “Gerakan dan Bacaan dalam Shalat” dengan tujuan untuk melakukan suatu inovasi pembelajaran guna menjawab permasalahan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan meningkatkan daya tarik kepada peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP sehingga motivasi dan hasil pembelajaran meningkat.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Bright Kiddie Surabaya Jawa Timur, yang dilaksanakan dari 1- 28 Februari 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Bright Kiddie sejumlah 15 peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan

³ Sri Herrawati, *Buku Saku PixelLab; Aplikasi Edit Foto dan Teks untuk Android*, (TP: 2020), h.3

pada analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.⁴

Beberapa langkah dalam pengembangan ADDIE diantaranya; Pertama *Analyze* (Analisa), yakni menganalisa apa yang menjadi kebutuhan dengan tujuan agar mengetahui permasalahan mengenai pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran. Langkah kedua *Design* (Perencanaan), dilakukan dengan penyusunan penelitian serta memilih materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Tahap ketiga *Development* (Pengembangan), dilakukan dengan mengembangkan media visual menggunakan aplikasi *PixelLab*. Tahap keempat *Implementation* (Implementasi) dilakukan dengan mewawancarai mengenai efektifita dan tidaknya media tersebut, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Tahap terakhir *Evaluation* (Evaluasi), bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang dianggap kurang dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Untuk menganalisis penerapan pengembangan media berbasis aplikasi *PixelLab*, peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan kuisioner atau angket, tes, dan juga dokumentasi. Untuk menjaga kualitas instrument, maka perlu diperoleh opini dari ahli atau dengan kata lain perlu validasi. Instrument yang digunakan yaitu angket validasi ahli IT, dan diperkuat dengan respon peserta didik. Data validasi ini merupakan kumpulan dari hasil penyebaran angket berupa google form yang diisi melalui link dan diakses secara online dengan skala likert. Berikut skala penilaian validasi produk menggunakan skala likert.⁵

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi Produk

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Sementara itu untuk metode tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar pretest - post test berupa tes objektif atau pilihan ganda dengan instrument atau kisi-kisi soal sebagai berikut di bawah ini:

Tabel 2. Instrumen Soal Pretest-Posttets

No	Indikator	No Soal	Jumlah Soal
1	Pengertian shalat	1, 2	2
2	Bacaan niat shalat	3	1
3	Gerakan shalat	4,5	2

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 38

⁵ Skala Likert ialah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan, dengan skala likert variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

4	Bacaan doa iftitah	6	1
5	Bacaan surat al-fatihah	7	1
6	Bacaan rukuk	8	1
7	Bacaan sujud	9	1
8	Gerakan salam	10	1
Jumlah			10

Tes objektif⁶ atau pilihan ganda digunakan pada uji efektifitas produk hasil belajar peserta didik. Tes hasil belajar dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah dilakukan uji coba produk pengembangan. Melalui tes ini, akan bisa digunakan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Instrument yang digunakan yaitu soal pretes- posttest dengan menggunakan google form. Data hasil pretest- posttest dianalisis menggunakan KKM tema “Gerakan dan Bacaan dalam Shalat” dengan nilai yaitu 75.

Teknik analisis data hasil validasi dari ahli IT atau media menggunakan persentase interval:

Tabel 3. Persentase Kriteria Validitas

81%- 100%	Sangat Valid
61%- 80%	Valid
41%- 60%	Kurang Valid
21%- 40%	Tidak Valid
0%- 20%	Sangat Tidak Valid

Teknik analisis data hasil respon peserta didik dengan menggunakan persentase.

Tabel 4. Persentase Hasil Respon Peserta Didik

Presentase	Kriteria
87%- 100%	Sangat Baik
73%- 86%	Baik
60%- 72%	Cukup Baik
>60%	Kurang Baik

Hasil dan Pembahasan

Terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti selama melakukan pengembangan media pembelajaran PAI-BP di SD Bright Kiddie berbasis *Pixellab*, dengan menggunakan metode ADDIE, di antaranya:

1. Tahap Identifikasi (*Analysis*)

⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 164

Tahap awal yang peneliti lakukan adalah melakukan identifikasi, hal ini diperlukan untuk mendapatkan gambaran utuh tentang media pembelajaran yang dikembangkan dengan dua tahapan, yakni analisis kebutuhan dan tujuan pengembangan itu sendiri; dan juga analisis kurikulum pembelajaran.

2. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pengembangan

Upaya pengembangan media pembelajaran dilakukan diantaranya dengan berlandaskan pada penelitian terdahulu dan realitas yang terjadi pada pola pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan penelitian Asmuni tentang problematika pembelajaran daring, menjelaskan dari permasalahan guru diantaranya adalah guru hanya mewajibkan siswa untuk membaca materi di buku siswa melalui WA grup kelas, sehingga pemahaman peserta didik berbeda-beda⁷; guru memiliki kemampuan terbatas dalam penggunaan teknologi pembelajaran daring; keterbatasan guru melakukan kontrol kepada siswa saat berlangsungnya pembelajaran daring.

Sementara itu, dari peserta didik pun juga ditemukan beberapa kendala atau problem dalam pelaksanaan pembelajaran daring, antara lain : 1). Saat pembelajaran daring, peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti materi pembelajaran, meskipun sudah didukung dengan fasilitas memadai –dari segi ketersediaan perangkat komputer, gadget, dan jaringan internet, kurangnya kepedulian akan pentingnya literasi dan tidak disiplin waktu dalam mengumpulkan tugas portofolio. 2). Peserta didik tidak memiliki perangkat handphone/gadget yang digunakan sebagai media belajar daring, walaupun ada itu milik orangtua, dan mendapat giliran setelah orangtua pulang kerja. 3). Sejumlah peserta didik tinggal di wilayah yang tidak memiliki akses internet, mereka tidak bisa memperoleh tugas yang guru sampaikan –baik melalui whatsapp atau kelas maya. 4) mengingat pembelajaran dari rumah terlalu lama, membuat peserta didik malas dan merasa bosan.⁸

Pembelajaran daring juga dipengaruhi oleh kondisi orang tua peserta didik, misalnya: latar belakang sosial ekonomi orang tua peserta didik. Sebagian orang tua mereka bekerja di luar rumah, baik di sektor pemerintah, swasta maupun wiraswasta, hingga orang tua tidak bisa memantau dan mendampingi anak-anaknya belajar, apalagi membimbing langsung dan memecahkan kesulitan yang mereka hadapi saat belajar. Di sisi lain, sebagian orangtua mengeluh karena pembelajarn online menambah biaya

⁷ Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281–288.

⁸ Susilowati. (2020). *Pengalaman Baik Pembelajaran di Rumah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 6 Semarang dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid 19 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (e-book)*. Kemendikbud.

pengeluaran. Oleh sebab itu, mereka berharap pemerintah segera mengubah kebijakannya kebelajar tatap muka meskipun dijdwalkan dengan *system shift*.⁹

Melihat dari beberapa permasalahan dan analisis kebutuhan yang ada, maka tujuan dari pengembangan media ini adalah menjadi rujukan bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik berupa media berbasis aplikasi *PixelLab* sebagai alternatif media ajar dalam masa pandemi, sekaligus meningkatkan daya tarik kepada peserta didik dan menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran PAI-BP sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat.

3. Analisis Pembelajaran

Berdasarkan analisis pembelajaran PAI-BP diketahui bahwa isi materi pada kompetensi dasar pelajaran PAI-BP peserta didik dituntut untuk memahami dan mengamalkan bukan sekedar kognitif saja. Pembelajaran saat ini yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah, membuat minat belajar peserta didik menurun. Akibatnya materi yang disampaikan oleh guru tidak terserap dengan baik oleh peserta didik.

.Hal- hal yang dibutuhkan peserta didik pada saat belajar dari rumah adalah bisa memahami isi materi yang akan disampaikan oleh guru, pembelajaran yang tidak membosankan dan peserta didik mampu mengamalkan dari materi tersebut. Oleh karena itu, guru harus bisa memberikan gambaran nyata tentang materi pokok pembelajaran PAI-BP.

Media pembelajaran berbasis *PixelLab* ini dapat membantu dalam memberikan gambaran nyata materi yang akan disampaikan guru.

4. Tahap Desain (*Design*)

Desain materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi “Gerakan dan Bacaan dalam Shalat” kelas V. Selanjutnya dilakukan penyusunan RPP, model pembelajaran daring dengan menggunakan *Zoom Metting* dalam proses pembelajaran PAI-BP Kelas V, kemudian dilakukan perancangan identitas media pembelajaran dan memilih grafik dan animasi yang

⁹ Asmuni, *Problematika Pembelajaran Daring...* h. 281-288

sesuai melalui youtube serta menyusun pertanyaan untuk mengevaluasi dari hasil pembelajaran melalui google form.

5. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan media pembelajaran PAI-BP SD Kelas V tema “Gerakan dan Bacaan dalam Shalat”. Media pembelajaran disajikan sedemikian rupa sehingga peserta didik dan guru dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran, dibuat dengan menggunakan aplikasi PixelLab. Aplikasi *PixelLab* dapat digunakan melalui smartphone/ HP Android. Guru PAI BP di SD Bright Kiddie Surabaya menggunakan hp android dalam pembuatan media.

Berikut langkah-langkah menggunakan aplikasi *PixelLab* dengan menggunakan hp android, sebagai berikut: *Pertama*, membuka Aplikasi PixelLab, kemudian muncul lembar kerja di halaman awal, muncul tampilan ‘New Text’; *Kedua*, membuat desain melalui template yang sudah disediakan oleh PixelLab. Pada lembar kerja ini Guru PAI BP SD Brgith Kiddie Surabaya bisa memasukan animasi visual di lembar kerja PixelLab tentang ”Gerakan dan Bacaan dalam Shalat” yaitu dengan memanfaatkan gambar visual gerakan dan bacaan shalat kedalam template tersebut, yang kemudian akan dipresentasikan ke peserta didik.

Diakhir templete presentasi guru memasukan link evaluasi pembelajaran tema “Gerakan dan Bacaan Shalat” melalui aplikasi google form; *Ketiga*, mengeksport dan menyimpan hasil pengembangan yang telah didesain dari PixelLab dengan cara klik ikon *share* di bagian atas lembar kerja PixelLab, dan di sini ada pilihan dimensi dan kualitas media yang ingin disimpan ke dalam galeri handphone masing-masing. Dan pada tahap ini, media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh ahli media atau ahli IT yaitu Bapak Muh. Afif Al-Ayyubi, S.Kom.I

Berikut ini hasil uji validasi ahli media pada pengembangan media berbasis aplikasi *PixelLab*.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata- Rata Presentase	Kriteria
Visual	Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i>	1	80 %	Valid
	Kombinasi Warna yang menarik	2	75 %	Valid
	Kesesuain setting gambar dengan materi yang dibahas	3		
	Ilustrasi mudah dipahami	4		
Kualitas	Kualitas Video bagus	5	80%	Valid

Isi	Kesesuaian materi	6	80 %	Valid
	Rata- Rata		78,75%	Valid

Berdasarkan hasil rata- rata persentase validasi pada table 5 secara keseluruhan menunjukan kriteria “Valid” dengan rata- rata 78,75%.

6. Tahap Implementasai (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba hasil media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator. Uji coba media pembelajaran dilakukan kepada peserta didik SD Brighth Kiddie Surabaya sebanyak 15 peserta didik, dengan cara melakukan pembelajaran dengan memaksimalkan media pembelajaran berbasis *PixelLab*.

Langkah sederhananya adalah Guru memilih gambar hasil dari PixelLab dan sudah divalidasi oleh ahli IT, kemudian dikirim ke WhatsApp kelas. Guru menggunakan WA karena lebih efektif, simple dan mudah di jangkau oleh banyak orang dari anak- anak sampai manula. Oleh karenanya, pembelajaran dengan media WhatsApp sangat simple dan mudah dilakukan oleh pengguna yaitu peserta didik.¹⁰

7. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah peneliti menyajikan media pembelajaran berbasis PixelLab dan telah selesai melaksanakan pretest-posttest, berikutnya adalah peserta didik diminta mengisi angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut.

Berikut hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran PAI-BP berbasis *PixelLab*.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	No.Butir	Rata- Rata Prosentase	Kriteria
Materi	Bahasa dan maksud materi	1	87,5%	Sangat Baik
Komunikasi	Tampilan dan teks	2	86,36%	Baik
Software	Kemenarikan media	3	90,91%	Sangat Baik
	Kemudahan Pengguna	4	79,59%	Baik
Visual	Animasi dan grafis	5 dan 6	87,5%	Sangat Baik
Rata- Rata			86.37%	Baik

¹⁰ WhatsApp adalah nerupakan sarana dalam berkomunikasi dengan saling bertukar informasi baik pesan teks, gambar, video, bahkan telepon. Lihat, Okvireslian, S. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Whats.App sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan kepada Peserta Didik Paket B UPTD SPNF SKB Kota Cimahi*. Comm-Edu (*Community Educational Journal*), 4(3), 131-138.

Berdasarkan hasil rata- rata respon peserta didik pada table 6 menunjukan 86,37%, sehingga media pembelajaran tersebut diperoleh katagori “Baik”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran PAI-BP berbasis aplikasi *PixelLab* ini layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Artinya, desain media pembelajaran tersebut mendapat tanggapan baik oleh peserta didik, baik dari aspek kelengkapan konten maupun tampilannya, sehingga dapat digunakan di sekolah tempat uji coba.¹¹

8. Efektivitas Produk Media PAI-BP Berbasis Aplikasi *PixelLab*

Hasil belajar peserta didik dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran PAI-BP berbasis aplikasi *PixelLab*. Apabila hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, maka media pembelajaran PAI-BP berbasis aplikasi *PixelLab* ini dikatakan efektif. Untuk mengetahui keefektifan media tersebut, guru melakukan pretest terlebih dahulu. Sebelum guru mengirim media pembelajaran PAI-BP berbasis aplikasi *PixelLab* dishare di grup WA kelas. Kemudian diakhir pembelajaran guru memberikan postets. Adapun hasil belajar uji coba pretes- posttest dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 7. Hasil uji coba pretes-posttet

No	Nama	Nilai		Keterangan
		Pretets	Posttets	
1	Cla	80	90	Meningkat, terlampaui
2	Tyo	60	80	Meningkat, terlampaui
3	Almi	60	90	Meningkat, terlampaui
4	Indy	70	100	Meningkat, terlampaui
5	Prana	30	60	Meningkat, belum tuntas
6	Ellea	50	80	Meningkat, terlampaui
7	Prata	60	100	Meningkat, terlampaui
8	Jov	40	80	Meningkat, terlampaui
9	Nau	60	90	Meningkat, terlampaui
10	Jova	50	70	Meningkat, belum tuntas
11	Nau	40	80	Meningkat, terlampaui
12	Tito	40	80	Meningkat, terlampaui
13	Queen	90	100	Meningkat, terlampaui
14	Kimi	70	100	Meningkat, terlampaui
15	Chia	40	80	Meningkat, terlampaui

Hasil belajar soal pretest di atas dari 15 peserta didik, hanya 2 peserta didik yang tuntas. Adapun KKM Tema “Gerakan dan Bacaan dalam Shalat” adalah 75. Sedangkan hasil posttest, 2 dari 15 peserta didik atau 13,33 % peserta didik yang belum tuntas, namun 86,7% dari hasil posttes menunjukan meningkat. Hal tersebut menunjukan bahwa pengembangan media *canva* pada pembelajaran PAI-BP Tema “gerakan dan Bacaan dalam Shalat” efektif dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta

¹¹ WK., Ardana Reswari dan Cucuk Budiyo, *Peningkatan Hasil Pada Materi Tipografi Melalui Project Based Learning Berbasis PixelLab Kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 3 Surakarta*. JIPTEK (Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan), Vol. 13 No.2, 2022, 163-168.

didik khususnya di SD Bright Kiddie Surabaya.

Berdasarkan pada paparan di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau mencapai sasaran yang diinginkan.¹² Hal senada juga disampaikan Rahmatullah yang menyatakan bahwa media yang akan digunakan merupakan bagian terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media, pesan dari guru ke peserta didik akan tersampaikan dengan efektif.¹³

Pada konteks ini, Oktiani mengemukakan bahwa motivasi mendorong peserta didik untuk dapat melakukan sebuah perilaku, termasuk juga dalam belajar. Peserta didik bergerak untuk memperoleh hasil belajar yang baik jika memilih motif yang kuat, sehingga motivasi memiliki peran yang penting untuk membuat peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Agar motivasi belajar dapat tumbuh dalam diri peserta didik, maka diperlukan salah satunya yaitu dalam manajemen pembelajaran di kelas dan dalam penggunaan media pembelajaran.¹⁴ (Oktiani, 2017).

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *PixelLab* sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik Luring maupun Daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dan keefektif dilihat dari kuisioner sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran PAI- BP di SD Bright Kiddie Surabaya berbasis aplikasi *PixelLab* materi “Gerakan dan Bacaan dalam Shalat”, dapat disimpulkan dari hasil analisis kebutuhan dalam pembelajaran PAI-BP di SD Bright Kiddie Surabaya menjadi dasar dan acuan dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *PixelLab*.

Setelah media didesain dan dikembangkan, media tersebut selanjutnya divalidasi oleh ahli

¹² Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.

¹³ Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran..., h. 317–327.

¹⁴ Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.

IT. Adapun hasil validasi ahli materi dengan rata- rata 78,75 menunjukkan kriteria valid. Selanjutnya media direspon oleh 15 peserta didik SD Bright Kiddie Surabaya dengan hasil rata-rata respon peserta didik menunjukkan 86,7%, dengan kategori “Baik”.

Hal tersebut dibuktikan hasil belajar pada soal pretest- posttest yaitu 2 dari 15 peserta didik yang belum tuntas, namun 86,7% dari hasil posttes menunjukkan meningkat. Maka dari itu pengembangan media berbasis *PixelLab* dapat meningkatkan semangat dan motivasi sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Dari hasil penelitian ini. Saran yang dapat diberikan yaitu dalam pembelajaran daring terkait pandemi Covid-19, hendaknya guru mencari solusi yang inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan baik serta mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar, khususnya mata pelajaran PAI-BP.

Daftar Pustaka

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1)
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4)
- Güçyetmez, F. T., Andrabi, J. A., & Ridwan, M. (2020). Implications behind the Covid 19: A Profound Structural Change Out Of Catastrophy? *Britain International of Humanities and Social Sciences (BIoHS) Journal*, 2(3)
- Hadi, M. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mahasiswa PAI Berbasis Whatshap. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 15(1)
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4)
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: Hambatan, solusi dan proyeksi. *LP2M*.
- Jannah, M. (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2)
- Mulianti, M., Asisah, A., & Najamuddin, F. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2)
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2)
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2)
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1)
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2)
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilowati. (2020). *Pengalaman Baik Pembelajaran di Rumah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 6 Semarang dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid 19 Mata*

Pelajaran Bahasa Indonesia (e-book). Kemdikbud.

Suwarno, S., Hidayat, M. A., Nikmah, S. Z., Nurfitriani, R., & Ramadan, R. (2021). Teacher Strategies in Learning during the Covid-19 Pandemic at Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Central Aceh. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(3)

Tafano, T. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2)

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*