

ANALISIS PENGEMBANGAN APLIKASI SI UDA ARYA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK JARAK JAUH DI MI MIFTAHUL ULUM BUKUR

Zulia Nurul Faizah¹, Siti Rofi'ah²

PGMI, FAI, Universitas Hasyim Asy'ari

zulianufa98@gmail.com¹, sitiروفiah@unhasy.ac.id²

Abstrak

Proses belajar mengajar harus tetap dilaksanakan dalam kondisi apapun termasuk pada masa pandemi covid-19. Pembelajaran jarak jauh menjadi sistem yang diterapkan pada masa tersebut membuat media pembelajaran yang digunakan menjadi berbasis digital. Pengembangan aplikasi si uda arya didesain memanfaatkan teknologi digital gadget dengan sifat yang interaktif dua arah. Data yang diperoleh melalui wawancara dan angket menjadi dasar pengembangan aplikasi untuk kemudian dianalisis secara kualitatif deskriptif. Hasil analisis pengembangan aplikasi si uda arya yaitu secara penampilan jenis dan ukuran huruf jelas dan mudah dibaca, animasi, gambar dan suara pada aplikasi disajikan dengan jelas dan menarik. Dalam penyusunan materi disajikan dengan jelas, lengkap, dan menarik, materi mudah dipahami, dan kuisnya sangat menarik. Secara penggunaan membuat belajar menjadi lebih mudah, tetap semangat belajar pada masa pembelajaran jarak jauh, dapat digunakan secara mandiri, mudah digunakan, dan merasa senang belajar melalui aplikasi tersebut. Secara jelas dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi si uda arya merupakan pengembangan yang sangat membantu peserta didik MI Miftahul Ulum dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci: Pengembangan Aplikasi, Pembelajaran Tematik Jarak Jauh

ANALYSIS OF SI UDA ARYA APPLICATION DEVELOPMENT ON DISTANCE THEMATIC LEARNING AT MI MIFTAHUL ULUM BUKUR

Abstract

The teaching and learning process must continue to be carried out under any conditions, including during the COVID-19 pandemic. Distance learning was a system that was applied at that time, making the learning media used digitally based. The development of the Siuda Arya application is designed to utilize digital gadget technology with a two-way interactive nature. The data obtained through interviews and questionnaires became the basis for application development and then analyzed qualitatively descriptively. The results of the analysis of the development of the Uda Arya application, namely the appearance of the type and size of the letters are clear and easy to read, the animations, images and sounds in the application are presented clearly and attractively. In preparing the material, the material is presented in a clear, complete, and interesting manner, the material is easy to understand, and the quizzes are very interesting. In terms of use, it makes learning easier, keeps the spirit of learning during distance learning, can be used independently, is easy to use, and feels happy to learn through this application. It can be clearly concluded that the development of the Si uda arya application is a development that is very helpful for MI Miftahul Ulum students in implementing distance learning.

Keyword: App Development, Distance Thematic Learning

PENDAHULUAN

Aplikasi si uda arya adalah sebuah aplikasi yang di dirancang untuk kebutuhan pembelajaran pada masa pembelajaran jarak jauh. Dalam kurun waktu dua tahun

terakhir pembelajaran jarak jauh dilakukan oleh berbagai lembaga pendidikan di seluruh dunia termasuk Indonesia. Pusat kesehatan dunia atau World Health Organization (WHO) menetapkan status pandemi global atas mewabahnya virus corona dimulai pada maret 2020. Pada kondisi ini semua aspek kehidupan dari berbagai sektor seperti industri, ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan berubah secara drastis dengan memanfaatkan teknologi digital. Semua pekerjaan harus dilakukan di rumah saja termasuk pendidikan. Kondisi tersebut membuat adanya kebijakan Belajar Dari Rumah (BDR) sehingga sistem pembelajaran harus dilakukan melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Pembelajaran jarak jauh mulai ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud) pada bulan Mei tahun 2020 melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) dan diperkuat dengan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Hal ini dilakukan oleh pemerintah sebagai upaya untuk memenuhi hak masyarakat khususnya peserta didik dalam mendapatkan layanan pendidikan. Prinsip keselamatan dan kesehatan seluruh akademisi baik pendidik, peserta didik, dan lingkungan satuan pendidikan menjadi pertimbangan bagi pemerintah menerapkan kebijakan tersebut.

Penerapan kebijakan pembelajaran jarak jauh dalam praktiknya memiliki kelebihan dan kekurangan. Dewan teknologi informasi dan komunikasi nasional memaparkan kelebihan ialah fleksibel dari segi tempat dan waktu artinya peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun, melatih kemandirian dan menambah wawasan teknologi. Sedangkan kekurangan pembelajaran jarak jauh diantaranya adalah semua dilakukan dengan menggunakan teknologi sehingga berkurangnya interaksi pendidik dan peserta didik serta lemahnya pemahaman materi (Sagita & Nisa, 2019).

Pembelajaran jarak jauh dilaksanakan berbasis teknologi. Secara otomatis media yang digunakan dalam pembelajaran juga berbasis pada teknologi digital seperti halnya yang dilakukan oleh beberapa satuan pendidikan bahwa sebagian besar media pembelajaran berupa media video. Beberapa contoh diantaranya pada penelitian yang dilakukan oleh Elkana Linggarsari pada tahun 2021 tentang penggunaan video untuk siswa sekolah dasar, Putri Merdiana Nur Arifin pada tahun 2018 tentang analisis pengembangan penggunaan media video, Septy Nur Fadhillah dan kawan-kawan pada tahun 2021 tentang pengembangan media power point untuk peserta didik di MI Darussaman. Ketiga penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media video layak untuk digunakan pada pembelajaran jarak jauh. Dan perlu diketahui bahwa mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk apapun dapat memiliki peran ganda sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran tersebut dikembangkan sama halnya dengan urgensi pengembangan alat peraga edukasi. (Rofiah, 2020)

Berdasarkan pada hasil wawancara dengan guru kelas IV, orang tua, dan peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pun demikian bahwa dalam pembelajaran guru selalu mengirim video baik penjelasan dari guru itu sendiri maupun mengambil dari kanal video berbagi YouTube. Media video merupakan media satu arah

sehingga peserta didik berperan sebagai penikmat saja tanpa bisa melakukan interaksi dengan video tersebut. Terlebih lagi penyajian videonya sangat monoton artinya tampilannya (animasi, gambar, suara, dan kualitas video) tidak menarik perhatian peserta didik. Bagi peserta didik hal ini tentu membuat mereka jenuh dan bosan. Orang tua menjadi khawatir melihat keadaan anaknya tidak semangat dalam belajar.

Pada penelitian ini peneliti berinovasi untuk memberikan warna baru dalam pembelajaran jarak jauh. Peneliti melakukan pengembangan dari penggunaan media dari video menjadi bentuk aplikasi. Aplikasi ini dapat dipasang pada gadget peserta didik. Pemilihan gadget dilandasi pada survei oleh The Asian Parent Insight bersama Samsung Kidstime pada tahun 2014 yang menyatakan bahwa 98% anak-anak di kawasan Asia Tenggara telah menggunakan gadget. Gadget kini menjadi kebutuhan primer masyarakat di era digital tanpa memandang usia. Penggunaan gadget juga diyakini menjadi solusi yang efektif dalam masa pembelajaran jarak jauh (Kemendikbud, 2020). Pengembangan aplikasi ini merupakan kombinasi yang menampilkan gambar, animasi, video dan suara. Sebuah kombinasi yang menarik disajikan dengan runtut sesuai garis bantu pedoman penggunaan dan dilengkapi dengan adanya sesi kuis. Sifat interaktif dua arah pada aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran jarak jauh.

Uraian yang peneliti jabarkan diatas menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan analisis pengembangan aplikasi si uda arya pada pembelajaran jarak jauh. Disamping untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran jarak jauh, pengembangan aplikasi juga dapat dijadikan langkah awal dan acuan agar semua kalangan akademisi dapat meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Harapannya dimasa sekarang maupun masa yang akan datang pendidikan tetap selaras dengan kecanggihan teknologi dan akan tetap terlaksana dalam kondisi apapun.

METODE

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Data-data yang diperoleh peneliti akan dijabarkan secara deskriptif (Sholikhah, 2016) untuk mengetahui hasil analisis pengembangan aplikasi si uda arya pada pembelajaran jarak jauh. Subjek penelitian ialah seluruh peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Bukur Kandangan Kediri dengan rincian 15 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan angket. Wawancara dilakukan sesuai pedoman wawancara kepada guru kelas IV, beberapa orang tua, dan beberapa peserta didik kelas IV. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi si uda arya pada pembelajaran tematik integrasi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) yaitu materi tari kreasi daerah. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pengembangan aplikasi si uda arya yang diterapkan pada pembelajaran jarak jauh. Data-data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif.

HASIL

Penelitian ini mendeskripsikan pengembangan aplikasi si uda arya yang diimplementasikan pada pembelajaran jarak jauh di MI Miftahul Ulum Bukur Kandangan Kediri. Aplikasi si uda arya merupakan sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran khususnya pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau PJJ. Aplikasi ini dapat digunakan pada pembelajaran tematik yang memuat materi integrasi antara mata pelajaran bahasa indonesia dan seni budaya dan prakarya kelas IV tingkat madrasah ibtidaiyah. Materi yang dimaksud ialah materi tari kreasi daerah yang disajikan menggunakan landasan what, where, when, why, who, dan how atau yang dikenal dengan 5W1H. Nama si uda arya merupakan sebuah akronim dari seni budaya dan prakarya.

Sebelum diimplementasikan kepada peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh, terlebih dahulu peneliti membuat beberapa indikator terkait pengembangan aplikasi tersebut. Indikator yang dimaksudkan sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator penilaian pengembangan aplikasi si uda arya

No	Indikator
1.	Aplikasi si uda arya dapat memudahkan saya belajar
2.	Penggunaan aplikasi si uda arya membuat saya semangat dalam belajar pada masa pembelajaran jarak jauh
3.	Aplikasi si uda arya membuat saya mudah memahami materi pelajaran
4.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan pada aplikasi si uda arya jelas dan mudah dibaca
5.	Materi dalam aplikasi si uda arya disajikan dengan jelas, lengkap, dan menarik
6.	Kuis dalam aplikasi si uda arya menarik mudah dipahami
7.	Tampilan animasi, gambar dan suara pada aplikasi disajikan dengan jelas dan menarik
8.	Aplikasi si uda arya dapat digunakan secara mandiri
9.	Aplikasi si uda arya mudah digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh
10.	Saya senang belajar menggunakan aplikasi si uda arya

Pada tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa terdapat 10 indikator penilaian yang merupakan uraian dari tiga kriteria yang digunakan dalam melakukan penilaian pengembangan aplikasi si uda arya yaitu tampilan, penyusunan materi, penggunaan. Setelah aplikasi si uda arya diimplementasikan pada pembelajaran jarak jauh diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil angket penilaian pengembangan aplikasi si uda arya

No	Indikator	Keterangan (jumlah peserta didik)				
		SS	S	CS	KS	SKS
1.	Aplikasi si uda arya dapat memudahkan saya belajar	29	4	0	0	0
2.	Penggunaan aplikasi si uda arya membuat saya semangat dalam belajar pada masa pembelajaran jarak jauh	19	14	0	0	0
3.	Aplikasi si uda arya membuat saya mudah memahami materi pelajaran	21	9	3	0	0

4.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan pada aplikasi si uda aya jelas dan mudah dibaca	27	5	1	0	0
5.	Materi dalam aplikasi si uda aya disajikan dengan jelas, lengkap, dan menarik	18	12	3	0	0
6.	Kuis dalam aplikasi si uda aya menarik mudah dipahami	22	11	0	0	0
7.	Tampilan animasi, gambar dan suara pada aplikasi disajikan dengan jelas dan menarik	19	13	1	0	0
8.	Aplikasi si uda aya dapat digunakan secara mandiri	26	7	0	0	0
9.	Aplikasi si uda aya mudah digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh	19	12	2	0	0
10.	Saya senang belajar menggunakan aplikasi si uda aya	26	7	0	0	0

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

KS : Kurang Setuju

SKS : Sangat Kurang Setuju

Dari tabel 2 diatas terlihat jelas bahwa terdapat lima poin mendapatkan tanggapan sangat setuju, setuju, dan cukup setuju terhadap pengembangan aplikasi si uda aya yang telah diterapkan pada pembelajaran jarak jauh. Sedangkan lima poin lainnya mendapatkan tanggapan sangat setuju dan setuju.

PEMBAHASAN

Pada uraian hasil diatas menunjukkan bahwa peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis pengembangan aplikasi si uda aya yang digunakan pada pembelajaran jarak jauh. Aplikasi si uda aya dibagikan kepada peserta didik kelas IV melalui WhatsApp Group kelas. Sebelum dibagikan, terlebih dahulu peneliti memberikan pengarahan kepada peserta didik secara offline yang dilakukan dalam dua sesi dengan menerapkan protokol kesehatan covid-19 secara ketat. Pengarahan yang dilakukan meliputi tata cara mengunduh aplikasi melalui whatsapp group, tata cara memasang aplikasi si uda aya pada gadget, tata cara mengoperasikan aplikasi si uda aya termasuk tata cara dan aturan masuk pada sesi kuis. Pada sesi kuis, hasil pengerjaan oleh peserta didik akan secara langsung tersambung dengan email peneliti sehingga peneliti dapat mengontrol peserta didik yang sudah mengerjakan kuis dan belum.

Aplikasi si uda aya termasuk ke dalam perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran. Media merupakan sarana yang dapat digunakan untuk memudahkan pelaksanaan proses belajar mengajar. Untuk memudahkan proses analisis peneliti menggunakan tiga kriteria penilaian. Tiga kriteria yang dimaksudkan ialah kriteria tampilan, penyusunan materi, dan penggunaan. Ketiga kriteria tersebut kemudian dijabarkan lagi hingga menjadi sepuluh indikator penilaian.

Adapun dasar dari penggunaan ketiga kriteria tersebut peneliti mengacu pada beberapa kaidah terkait media pembelajaran bahwasannya: 1) Media pembelajaran hendaknya digunakan apabila peserta didik merasa jenuh dan bosan menyimak penjelasan guru secara lisan (Ramli, 2012). Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik bahwa selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh para guru selalu mengirimkan video penjelasan materi via whatsapp group dalam setiap mata pelajaran. Peserta didik membutuhkan hal baru agar mereka merasa nyaman dalam pembelajaran khususnya dimasa pembelajaran jarak jauh. Kriteria tampilan peneliti uraikan pada poin nomor 4 dan 7. 2) Penyusunan materi dalam media pembelajaran hendaknya disusun secara terstruktur dan terorganisasi dengan harapan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sukiman, 2012). Poin 3, 5, dan 6 merupakan uraian dari kriteria penyusunan materi. 3) Media pembelajaran hendaknya memanfaatkan semua indera peserta didik secara menyeluruh. Oleh karena itu harus disediakan stimulus berupa media agar peserta didik memperoses berbagai indra menjadi pengetahuan yang utuh, bermakna, dan tersimpan dalam memori jangka panjang (Zainiyati, 2017).

Secara rinci, berikut peneliti jabarkan hasil angket penilaian pengembangan aplikasi si uda ariya pada pembelajaran jarak jauh:

1. Pada indikator pertama dengan pernyataan “aplikasi si uda ariya dapat memudahkan saya belajar”. Hal ini dimaksudkan bahwa dengan hadirnya aplikasi si uda ariya peserta didik dapat merasakan manfaat kemudahan dalam belajar pada pembelajaran jarak jauh khususnya di masa pandemi covid-19. Hasil angket peserta didik menunjukkan terdapat 29 peserta didik sangat setuju dan 4 peserta didik setuju bahwa adanya aplikasi tersebut membuat belajar menjadi lebih mudah.
2. Pernyataan pada indikator kedua “penggunaan aplikasi si uda ariya membuat saya semangat dalam belajar pada masa pembelajaran jarak jauh”. Semangat dalam belajar harus tetap dipertahankan dalam kondisi apapun termasuk pada masa pembelajaran jarak jauh. Salah satu caranya ialah dengan menghadirkan aplikasi si uda ariya. Pada pernyataan ini hasilnya terdapat 19 peserta didik sangat setuju dan 14 peserta didik setuju bahwa mereka semangat belajar pada masa pembelajaran jauh menggunakan aplikasi tersebut.
3. Pada indikator ketiga dengan pernyataan “aplikasi si uda ariya membuat saya mudah memahami materi pelajaran”. Aplikasi si uda ariya ini untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan. Pada pembelajaran jarak jauh peserta didik tidak bisa melakukan tatap muka sehingga penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Poin ketiga ini memiliki hasil yang sangat variatif yakni 21 peserta didik sangat setuju, 9 peserta didik setuju, dan 3 peserta didik cukup setuju bahwa adanya aplikasi tersebut mereka lebih mudah memahami materi pelajaran.
4. Pernyataan pada indikator keempat “jenis dan ukuran huruf yang digunakan pada aplikasi si uda ariya jelas dan mudah dibaca”. Tampilan pada media yang digunakan pada pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik termasuk didalamnya jenis dan ukuran huruf. Jenis huruf yang dipilih sangat sederhana sesuai dengan tema anak-anak sedangkan ukuran huruf menyesuaikan tampilan. Poin indikator ini

mendapatkan tanggapan sangat setuju dari 27 peserta didik, setuju dari 5 peserta didik, cukup setuju dari 1 peserta didik. Artinya sebagian besar peserta didik setuju bahwa jenis dan ukuran huruf jelas dan mudah dibaca.

5. Pada indikator kelima dengan pertanyaan “materi dalam aplikasi si uda arya disajikan dengan jelas, lengkap, dan menarik”. Penyusunan materi pada aplikasi ini sangat diperhatikan karena materi yang disajikan dengan jelas, lengkap dan menarik akan membantu peserta didik memahami materi dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Poin ini mendapatkan hasil 18 peserta didik sangat setuju, 12 peserta didik setuju, dan 3 peserta didik cukup setuju bahwa materi yang ada pada aplikasi ini disajikan dengan jelas, lengkap, dan menarik.
6. Pernyataan pada indikator keenam “kuis dalam aplikasi si uda arya menarik dan mudah dipahami”. Sesuai pada pemaparan hasil diatas bahwa dalam aplikasi ini ada sesi kuis. Sesi kuis terdiri dari sepuluh soal dengan jenis soal yang berbeda diantaranya *selected from list*, *true or false*, dan *multiple choice*. Selain untuk menarik perhatian peserta didik, sesi kuis juga digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Pada pion ini ada 22 peserta didik sangat setuju bahwa kuis yang ada dalam aplikasi sangat menarik dan mudah dipahami sedangkan 11 peserta didik setuju dengan pernyataan tersebut.
7. Pada indikator dengan pernyataan “tampilan animasi, gambar, dan suara pada aplikasi disajikan dengan jelas dan menarik”. Aplikasi ini memuat berbagai macam ragam tampilan isi seperti animasi, gambar, video, dan suara yang lucu untuk mempertahankan perhatian peserta didik agar tetap tertarik memperhatikan setiap materi pelajaran. Hasil tanggapannya begitu variatif yaitu 19 peserta didik sangat setuju, 13 peserta didik setuju, dan 1 peserta didik cukup setuju bahwa tampilan animasi, gambar, dan suara pada aplikasi jelas dan menarik.
8. Pernyataan pada indikator kedelapan “si uda arya dapat digunakan secara mandiri”. Pembelajaran jarak jauh yang terjadi pada dua tahun terakhir melatih peserta didik memiliki karakter mandiri khususnya dalam kegiatan belajar. Walaupun demikian, pendidik dan orang tua sangat berperan pada poin ini. Hasilnya terdapat sebanyak 26 peserta didik sangat setuju dan 7 peserta didik setuju bahwa mereka dapat menggunakan aplikasi ini secara mandiri.
9. Pada indikator kesembilan “aplikasi si uda arya mudah digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh”. Aplikasi ini didesain khusus untuk digunakan peserta didik pada pembelajaran jarak jauh artinya aspek kemudahan dalam penggunaannya juga sangat diperhatikan. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi ini akan membantu siswa belajar. Hasilnya terdapat 19 peserta didik sangat setuju, 12 peserta didik setuju, dan 2 peserta didik cukup setuju bahwa aplikasi si uda arya mudah digunakan.
10. Pernyataan pada indikator yang terakhir “saya senang belajar menggunakan aplikasi si uda arya”. Belajar dengan menyenangkan sangat diperlukan oleh peserta didik agar peserta didik tidak merasakan kebosanan dan belajar. Salah satu cara untuk mempertahankan kesenangan dalam belajar adalah dengan menghadirkan media pembelajaran seperti aplikasi si uda arya. Perolehan hasil angket peserta

didik yaitu 26 peserta didik sangat setuju dan 7 peserta didik setuju bahwa mereka senang belajar menggunakan aplikasi si uda aya.

Beberapa hasil tersebut membuktikan bahwa pengembangan aplikasi si uda aya bisa digunakan sebagai salah satu solusi yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh. Peserta didik merasa senang dan terbantu ketika belajar materi tari kreasi daerah. Aplikasi ini bersifat interaktif dua arah sehingga pengguna (peserta didik) bisa melakukan interaksi dengan aplikasi ini atau ada timbal balik antara pengguna dengan aplikasi. Inilah yang membuat belajar menjadi menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tanggapan dari orang tua peserta didik juga sangat positif. Hal ini dapat diketahui melalui antusiasme orang tua setelah peneliti mengirimkan aplikasi tersebut melalui grup whatsapp. Secara pribadi mereka memberikan pertanyaan terkait aplikasi ini sekaligus memberi tanggapan bahwa mereka sangat senang melihat anaknya semangat dalam belajar. Demikian pula dengan pendidik yang memberikan tanggapan bahwa pengembangan aplikasi ini merupakan hal yang baru sehingga aplikasi ini akan memberikan warna baru dalam pembelajaran jarak jauh di MI Miftahul Ulum Bukur Kandangan Kediri. Pengalaman peserta didik melalui hadirnya aplikasi ini dan dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran akan selalu diingat peserta didik. Artinya ini akan masuk ke dalam memori jangka panjang peserta didik. Selain itu juga akan menambah wawasan pengetahuan teknologi bagi peserta didik dan juga guru bahwa kita bisa membuat aplikasi yang di pasang pada gadget. Adanya aplikasi si uda aya juga sebagai bentuk pemenuhan hak peserta didik dalam mendapatkan layanan pendidikan yang berkualitas serta menjadi bentuk bimbingan bagi peserta didik untuk bijak dalam menggunakan gadget.

Pembelajaran jarak jauh sangat berpotensi untuk dilakukan dimasa yang akan datang (Kemendikbud RI, 2020) walaupun kondisi status pandemi sudah dicabut. Adanya pengembangan aplikasi si uda aya bisa dijadikan sebagai langkah awal untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang lebih optimal terlebih lagi pengembangan aplikasi ini memberikan tampilan lebih baru dibanding media pembelajaran video interaktif yang lain yang pernah penulis kembangkan. (Faizah & Rofiah, 2022) Kecanggihan teknologi di era digital ini harus dimanfaatkan secara optimal dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu keterampilan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran menjadi bekal untuk pendidik di era digital saat ini. Mengingat bahwa digitalisasi akan terus berlangsung di masa mendatang. Pemanfaatan kecanggihan teknologi ini akan sangat membantu pendidikan untuk tetap berlanjut dalam kondisi apapun.

PENUTUP

Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa pada masa pembelajaran jarak jauh, pengembangan aplikasi si uda aya sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dengan penilaian bahwa pada kriteria penampilan: jenis dan ukuran huruf jelas dan mudah dibaca, animasi, gambar dan suara pada aplikasi disajikan dengan jelas dan menarik. Pada kriteria materi: disajikan dengan jelas, lengkap, dan

menarik, materi mudah dipahami, dan kuisnya sangat menarik. Pada kriteria penggunaan: belajar menjadi lebih mudah, tetap semangat belajar pada masa pembelajaran jarak jauh, dapat digunakan secara mandiri, mudah digunakan, dan merasa senang belajar melalui aplikasi si uda arya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, P. M. N. (2018). Analisis Pengembangan Media Video. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 130-132.
- Faizah, Zulia Nurul dan Siti Rofiah. (2022), Pengembangan Video Interaktif Tari Kreas Daerah Berbasis 5W1H Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 57-72.
- Linggarsari, E. (2021). Meta Analisis Pembelajaran Berbasis Media Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 122-128.
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *PENSA*, 3(2), 267-279
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rofiah, Siti. (2020). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi "Travel Playmat" Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia & Tahun, 8(2), 410-416
- Sagita, M., & Nisa, K. (2019). Pemanfaatan e-Learning bagi para pendidik di era digital 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 2(2), 35-41.
- Sholikhah, A. (2016). Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342-362.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.
- The Asian Parents Insight Commisioned by Samsung Kidstime (2014). Hasil Survei Mobile Device Usage Among Young Kids: A South Asia Study.
- Empat Kelebihan dan Kekurangan dalam menerapkan e-learning. (11/04/2020). Diakses pada 25 Februari 2022 dari <http://www.wantiknas.go.id/id/berita/empat-kelebihan-dan-kekurangan-dalam-menerapkan-e-learning>.
- Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung BDR [Belajar Dari Rumah] Dimasa Pandemi Covid-19. (18/12/2020). Diakses pada tanggal 27 Februari 2022 dari <http://bppauddikmasntt.kemdikbud.go.id/index.php/11-artikel/183-pemanfaatan-gadget-dalam-mendukung-bdr-belajar-dari-rumah-dimasa-pandemi-covid-19>.
- Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Bisa Jadi Model Pendidikan Masa Depan. (21/10/2020). Diakses pada 27 Februari 2022 dari <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/pembelajaran-jarak-jauh-pjj-bisa-jadi-model-pendidikan-masa-depan>.