

**PENGUNAAN APLIKASI *MARBEL MUSLIM KIDS* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM YANG  
MENYENANGKAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
DI SD NEGERI 64/III KOTO BARU**

**SKRIPSI**



**Oleh**

**AISA DWI DARA MONIKA**

**2210201035**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
TAHUN 2026 M/1447 H**

**PENGUNAAN APLIKASI *MARBEL MUSLIM KIDS* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM YANG  
MENYENANGKAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
DI SD NEGERI 64/III KOTO BARU**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi  
Pendidikan Agama Islam**

**OLEH  
AISA DWI DARA MONIKA  
2210201035**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
TAHUN 2026 M/1447 H**

## NOTA DINAS

Hedi Rusman, M.A.

Sungai Penuh, Januari 2026

Dosen Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Kerinci

Kepada Yth,  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Kerinci  
di

Sungai Penuh

### NOTA DINAS

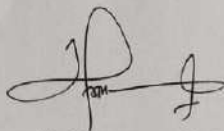
Assalamualaikum Wr, Wb.

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa **AISA DWI DARA MONIKA, NIM 2210201035** yang berjudul **Penggunaan Aplikasi Marbel Muslim Kids Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru** dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikian disampaikan, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing 1



Hedi Rusman, M.A.  
NIP. 198809242022031001

|           |            |
|-----------|------------|
| AGENDA    |            |
| NOMOR :   | 23         |
| TANGGAL : | 02 03 2026 |
| PARAF :   |            |

## LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Kapten Muradi Sungai Penuh, Telp. 1748-21065 Faks: 22114  
Kode Pos 37112 Website: [www.iainkerinci.ac.id](http://www.iainkerinci.ac.id) Email: [info@iainkerinci.ac.id](mailto:info@iainkerinci.ac.id)

### PENGESAHAN

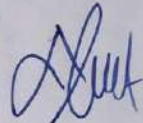
Skripsi oleh Aisa Dwi Dara Monika NIM.2210201035 dengan judul  
"Penggunaan Aplikasi *Marbel Muslim Kids* Sebagai Media Pembelajaran  
Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru" telah diuji dan dipertahankan pada  
tanggal 08 April 2026.

### Dewan Penguji

Prof. Dr. USMAN, S.Ag., M.Ag.  
NIP.197011101998031005

Penguji I : 

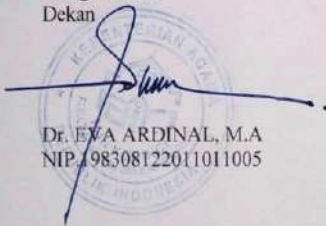
FATNAN ASBUPEL, M.Pd  
NIP. 199604202022031002

Penguji II : 

HEDI RUSMAN, M.A  
NIP.198809242022031001

Penguji III / Ketua : 

Mengesahkan  
Dekan

  
Dr. EVA ARDINAL, M.A  
NIP.198308122011011005

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
FATNAN ASBUPEL, M.Pd  
NIP. 199604202022031002

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aisa Dwi Dara Monika

Nim : 2210201035

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri(IAIN) Kerinci

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul "Penggunaan Aplikasi *Marbel Muslim Kids* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru" Adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar untuk dipergunakan seperlunya.

Sawahana Jaya, 19 Januari 2026

Saya yang menyatakan



Aisa Dwi Dara Monika

NIM.2210201035

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

*Karya ini saya persembahkan kepada:*

*Ayah tercinta, Yolmadi, serta Ibu tersayang Susilawati, sebagai ungkapan cinta, bakti, dan rasa syukur yang mendalam. Terima kasih atas doa yang tiada henti, kasih sayang yang tulus, serta bimbingan dan arahan yang selalu mengiringi setiap langkah saya. Mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang pernah saya perbuat. Tanpa dukungan dan tuntunan Ayah dan Ibu, saya tidak akan mampu berada pada titik ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan perlindungan kepada Ayah dan Ibu.*

*Karya ini juga saya persembahkan kepada teman dan sahabat tercinta, terima kasih atas perhatian, bantuan, dukungan, serta semangat yang senantiasa diberikan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.*

*Rasa cinta dan syukur selalu menyertai setiap proses perjuangan saya. Saya meyakini bahwa Allah SWT selalu menghadirkan orang-orang baik dalam setiap perjalanan hidup. Sebagai anak kedua, saya berharap dapat memberikan kontribusi yang baik serta menjadi bagian dari kebahagiaan dan kebanggaan keluarga. Kepada sahabat-sahabat yang seperti saudara sendiri, terima kasih karena selalu memberikan tempat untuk kembali, menguatkan di saat lemah, dan menjadi penunjuk arah ketika saya berada dalam kebingungan. Kehadiran kalian memiliki makna yang sangat berharga dalam setiap perjuangan dan perjalanan saya.*

## **MOTTO**

بِأَنْفُسِهِمْ مَا يُغَيِّرُوا حَتَّىٰ بِقَوْمٍ لَا يُغَيِّرُ لَا إِلَهَ إِلَّا

Artinya: Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (QS. Ar-Ra'd :11)

## ABSTRAK

**Aisa Dwi Dara Monika. 2026. Penggunaan Aplikasi *Marbel Muslim Kids* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru**

**Kata Kunci:** aplikasi Marbel Muslim Kids, media pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, hasil belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan aplikasi *Marbel Muslim Kids* sebagai media pembelajaran PAI yang menyenangkan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 6 orang siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,34% dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq 70$  sebanyak 3 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 50,00%, sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata yang lebih baik, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq 70$  meningkat menjadi 5 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 83,34%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Marbel Muslim Kids* sebagai media pembelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I

## ABSTRAK

**Aisa Dwi Dara Monika. 2026. Penggunaan Aplikasi Marbel Muslim Kids Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru**

**Keywords:** *Marbel Muslim Kids application, learning media, Islamic Religious Education, learning outcomes.*

*This research was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in Islamic Religious Education (Pendidikan Agama Islam/PAI) at SD Negeri 64/III Koto Baru. This condition was caused by the limited use of interesting and enjoyable learning media in the learning process. The purpose of this study was to improve students' learning outcomes through the use of the Marbel Muslim Kids application as an enjoyable learning medium for Islamic Religious Education.*

*This study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles, involving six fourth-grade students as the research subjects. Data collection techniques included observation, learning outcome tests, and documentation.*

*The results of the first cycle showed that the average student learning outcome was 68.34%, with the highest score of 90 and the lowest score of 50. Three out of six students achieved scores of  $\geq 70$ , resulting in a mastery percentage of 50.00%, which had not yet met the success indicator of 80%. In the second cycle, there was an improvement in learning outcomes, with the highest score of 100 and the lowest score of 60. The number of students who achieved scores of  $\geq 70$  increased to five students, with a mastery percentage of 83.34%. These results indicate that the use of the Marbel Muslim Kids application as a learning medium in Islamic Religious Education can improve students' learning outcomes and has met the established success indicators.*

## KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنُ اللَّهُ بِسْمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Penggunaan Aplikasi *Marbel Muslim Kids* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru”. Tak luput pula penulis junjungkan Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW.

Adapun skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Meskipun demikian, penulis berusaha semaksimal mungkin agar penyusunan skripsi ini berhasil dengan sebaik-baiknya sehingga dapat diterima dan disetujui pada sidang Munaqasah skripsi.

Bersama ini pula dengan segala kerendahan hati, penulis menghantarkan banyak terimakasih kepada pihak yang mendukung:

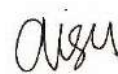
1. Bapak Dr. Jafar Ahmad, S.Ag.,M.Si selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, Bapak Dr. Faizin, S.Ag. M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Ahmad Jamin, S.Ag.,S.IP.,M.Ag selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Halil Khusairi, M,Ag selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.Prof.
2. Bapak Dr. Eva Ardinal, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, Bapak Dr. Eko Sujadi,

M.Pd., Kons., selaku Wakil Dekan I, Bapak Dr. Rimin, M.PdI., selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Rodi Hartono, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

3. Bapak Fatnan Asbupel, M.Pd., selaku Ketua Jurusan pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, yang telah memberikan arahan dan bimbingannya.
4. Bapak Hedi Rusman, M.Pd selaku pembimbing atas arahan, bimbingan, serta motivasi yang diberikan pada penulis sampai selesainya penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibuk dosen Pengampu mata kuliah di Prodi Pendidikan Agama Islam yang mengajar selama saya berada di IAIN Kerinci, mudah-mudahan ilmu yang telah diberikan bermanfa'at.
6. Ibunda tercinta Susilawati sebagai penyemangat tiada henti, Ayahanda Tercinta Yolmadi, Saudara tersayang dan terkasih Yela Putria, Amd. Farm dan Karisa Lutfiya Putri.
7. Kepada Sahabat yang telah menjadi saudara Aisyah, Putia, Yela, Wulan serta seluruh teman seangkatan Jurusan PAI, Terkhusus lokal PAI B Angkatan 2022.

Semoga kebaikan semuanya mendapatkan rahmat dengan balasan pahala dan nikmat yang berlipat ganda dari Allah SWT Amiinn ya rabbal alamiinn.

Kerinci, 19 Januari 2026



Aisa Dwi Dara Monika  
Nim. 2210201035

## DAFTAR ISI

|                                        |             |
|----------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL.....</b>             | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>             | <b>ii</b>   |
| <b>NOTA DINAS .....</b>                | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>         | <b>iv</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>  | <b>v</b>    |
| <b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>      | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                   | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>             | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                 | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>             | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>              | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>           | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>          | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....         | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....           | 6           |
| C. Batasan Masalah.....                | 7           |
| D. Rumusan Masalah.....                | 8           |
| E. Tujuan Penelitian.....              | 8           |
| F. Manfaat Penelitian .....            | 8           |
| G. Definisi Operasional.....           | 9           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>     | <b>11</b>   |
| A. Kajian teori.....                   | 11          |
| B. Penelitian Relevan.....             | 24          |
| C. Kerangka Berpikir.....              | 28          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b> | <b>29</b>   |
| A. Jenis dan Desain Penelitian.....    | 29          |
| B. Lokasi dan waktu penelitian.....    | 30          |
| C. Informan Penelitian.....            | 30          |
| D. Teknik Pengumpulan Data .....       | 31          |
| E. Instrumen Penelitian.....           | 33          |
| F. Teknik Analisis Data .....          | 35          |
| G. Indikator Keberhasilan.....         | 37          |

|                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB IV PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>                | <b>39</b> |
| A. Paparan Data .....                                         | 39        |
| 1. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 64/III Koto Baru..... | 39        |
| 2. Tujuan SD Negeri 64/III Koto Baru.....                     | 39        |
| 3. Visi, Misi Dan Tujuan SD Negeri 64/III Koto Baru .....     | 40        |
| 4. Letak Geografis SD Negeri Koto Baru .....                  | 41        |
| 5. Keadaan Sarana dan Prasarana SD 64/III Koto Baru.....      | 41        |
| 6. Keadaan Guru dan Pegawai SD Negeri 64/III Koto Baru .....  | 42        |
| 7. Data Keadaan Siswa di SD Negeri 64/III Koto Baru.....      | 44        |
| B. Hasil Penelitian .....                                     | 45        |
| 1. Siklus I .....                                             | 46        |
| 2. Siklus II .....                                            | 57        |
| C. Pembahasan.....                                            | 67        |
| 1. Aktivitas Belajar Siswa.....                               | 67        |
| 2. Hasil Belajar Siswa .....                                  | 71        |
| 3. Aktivitas Guru.....                                        | 72        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                    | <b>74</b> |
| A. Kesimpulan .....                                           | 74        |
| B. Saran.....                                                 | 75        |
| <b>BIBLIOGRAFI.....</b>                                       | <b>76</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                                               |           |
| <b>BIOGRAFI PENULIS</b>                                       |           |

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**K E R I N C I**

## DAFTAR GAMBAR

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir ..... | 28 |
|-------------------------------------|----|



## DAFTAR TABEL

|                                                                              |               |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....                                           | 24            |
| Tabel 4. 1 Keadaan Prasarana SD Negeri 64/III Koto Baru .....                | 41            |
| Tabel 4. 2 Keadaan Guru dan Pegawai di SD Negeri 64/III Koto Baru .....      | 42            |
| Tabel 4. 3 Data Keadaan siswa 1 tahun Terakhir .....                         | 44            |
| Tabel 4. 4 Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I .....                | 50            |
| Tabel 4. 5 Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus 1.....             | 52            |
| Tabel 4. 6 Hasil belajar siswa siklus I .....                                | 54            |
| Tabel 4. 7 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada siklus II .....               | 62            |
| Tabel 4. 8 Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II .....           | 63            |
| Tabel 4. 9 Hasil belajar siswa siklus II.....                                | 65            |
| Tabel 4. 10 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II..... | 69            |
| Tabel 4. 11 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....     | <b>Error!</b> |

**Bookmark not defined.**

|                                                                |                                     |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Tabel 4. 12 Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------|

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Modul Ajar Pendidikan Agama Islam
- Lampiran 2 Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Guru
- Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa
- Lampiran 4 Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas IV Siklus I dan II
- Lampiran 5 Soal Tes *Pretest*, Siklus I dan II
- Lampiran 6 Instrumen Penelitian
- Lampiran 7 Dokumentasi Foto
- Lampiran 8 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 9 Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Kesbangpol
- Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan
- Lampiran 12 Surat Selesai Penelitian



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di era modern ini, perkembangan teknologi tidak dapat dihindari dan memiliki dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan. Salah satu dampak terbesar dari kemajuan teknologi terjadi di bidang informasi dan komunikasi. Teknologi informasi memainkan peran penting dalam mempermudah berbagai pekerjaan, meningkatkan efisiensi, dan menstimulasi kreativitas. Menurut Suratman, kemajuan teknologi memungkinkan manusia untuk menyelesaikan tugas dengan lebih efektif dan efisien serta menciptakan solusi atas berbagai masalah yang muncul (Riva Rifayah Sayidah, Hurri Ibnu, and Siwiyanti 2021).

Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi berperan dalam menciptakan berbagai metode pembelajaran baru yang lebih menarik dan inovatif, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan alat dan aplikasi digital membantu mempercepat penyampaian materi serta memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar. Selain itu, kemajuan teknologi memungkinkan proses belajar-mengajar berlangsung dalam lingkungan yang lebih dinamis, di mana pendidik dapat menggunakan berbagai alat bantu multimedia untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik (Yohannes Marryono Jamun 2018). Kondisi ini tentunya

membawa dampak positif bagi dunia pendidikan, di mana efektivitas pembelajaran meningkat secara signifikan.

Kemajuan teknologi membawa pengaruh besar terhadap pendidikan di seluruh dunia. Di Indonesia, penetrasi internet dan penggunaan perangkat teknologi terus meningkat, terutama di kalangan anak muda. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Lembaga Survei Global IDC, sekitar 64% pengguna internet di Indonesia berusia antara 10 hingga 34 tahun. Penggunaan internet di kalangan usia ini tidak hanya terbatas pada aktivitas hiburan, tetapi juga untuk akses ke berbagai informasi dan bahan pembelajaran. Menurut data yang dirilis oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2014, pengguna internet di Indonesia mencapai 69,2 juta orang, di mana lebih dari 20% di antaranya menggunakan internet untuk bermain *game*. Fakta ini menunjukkan bahwa minat generasi muda terhadap teknologi, terutama aplikasi *game*, cukup tinggi. Pemanfaatan *game* sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Lintang Ratri Prastika, Hikmat, and Waslaluiddin 2015).

Dalam konteks pendidikan, berbagai metode pembelajaran berbasis teknologi telah berkembang pesat. Pendidik di seluruh dunia mulai mengadopsi metode multimedia, yang tidak hanya menggunakan teks, tetapi juga audio, video, animasi, dan simulasi untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Studi yang dilakukan oleh BAVA (*Bureau of*

*Audio-Visual Aids*) di Amerika menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan multimedia mampu meningkatkan pemahaman siswa hingga 64% sampai 84%, dibandingkan dengan pembelajaran tradisional yang hanya menggunakan metode ceramah murni, yang hanya mencapai 13%. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu memperkuat ingatan jangka panjang peserta didik (Maimunah 2016).

Meskipun teknologi sudah terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, tantangan dalam proses belajar mengajar tetap ada, terutama dalam hal pemilihan metode yang tepat. Di Indonesia, pembelajaran di sekolah-sekolah masih sering menggunakan metode tradisional, seperti ceramah. Metode ini, meskipun efisien dalam penyampaian informasi, sering kali kurang menarik bagi peserta didik, terutama anak-anak yang cenderung memiliki rentang perhatian lebih pendek dan membutuhkan stimulasi visual serta interaksi aktif.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), metode ceramah sering kali mendominasi. Pendidik menyampaikan materi secara verbal tanpa dukungan visual atau alat bantu multimedia lainnya. Akibatnya, peserta didik kerap merasa bosan dan sulit untuk memahami materi dengan baik. Hal ini menjadi tantangan besar bagi para pendidik, khususnya dalam mengajar mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti Pendidikan Agama Islam, di mana nilai-nilai agama, akhlak, dan sejarah Islam menjadi bagian penting dari materi yang harus disampaikan.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton dapat mengurangi motivasi belajar peserta didik. Arsyad menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Sri Widoretno, Setyawan, and Mukhlison 2021). Media pembelajaran juga dapat merangsang aktivitas belajar yang lebih aktif, di mana peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Sebagai respons terhadap tantangan dalam metode pembelajaran tradisional, teknologi memberikan solusi melalui pengembangan berbagai aplikasi *game* edukasi. *Game* edukasi adalah salah satu media pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dengan materi pelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan *game* edukasi, peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar mereka (Ahmad, Ilato, and Payu. 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Sung dan Hwang menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar. *Game* edukasi memberikan tantangan dan penghargaan yang mendorong peserta didik untuk terus belajar. Selain itu, *game* juga dapat disesuaikan dengan berbagai tingkatan kemampuan peserta didik, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka masing-masing (Fatoni and Rosalina 2021).

Salah satu contoh *game* edukasi yang populer adalah *Marbel Muslim Kids*. Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu anak-anak belajar tentang ajaran Islam dengan cara yang menyenangkan. Melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, cerita, dan permainan, aplikasi ini membantu peserta didik memahami konsep-konsep dasar dalam ajaran agama Islam. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Idris 2015).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar. Namun, tantangan dalam menyampaikan materi PAI sering kali muncul karena sifat materi yang abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep agama seperti keimanan, akhlak, dan sejarah Islam, terutama jika metode pengajarannya hanya terbatas pada ceramah atau hafalan.

Penggunaan *game* edukasi seperti *Marbel Muslim Kids* menawarkan solusi yang inovatif dalam proses pembelajaran PAI. Dengan fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh aplikasi ini, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah, sehingga mereka dapat memperdalam pemahaman mereka tentang agama Islam dengan cara yang lebih fleksibel.

Dari Observasi awal Di SD Negeri 64/III Koto Baru, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih dilakukan dengan metode ceramah. Dalam pengamatan penulis, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat perhatian yang rendah dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Metode ceramah yang monoton tidak mampu menarik minat siswa, sehingga mereka merasa bosan dan kesulitan memahami konsep-konsep penting dalam ajaran Islam, seperti akhlak dan nilai-nilai keagamaan.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan media visual. Para pendidik di sekolah juga menyadari tantangan dalam mengajar PAI dan terbuka untuk mengadopsi metode baru. Ini memberikan peluang untuk memperkenalkan aplikasi *Marbel Muslim Kids* sebagai solusi untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Aplikasi *Marbel Muslim Kids* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tingkat Keterlibatan Siswa yang Rendah dalam Pembelajaran PAI, Penggunaan metode ceramah yang monoton dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang aktif berpartisipasi, sehingga menghambat proses pembelajaran yang efektif.
2. Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Agama yang Abstrak, Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami nilai-nilai dan konsep-konsep penting dalam ajaran Islam, seperti akhlak dan sejarah, akibat kurangnya metode pengajaran yang menarik dan interaktif.
3. Kurangnya Inovasi dalam Metode Pengajaran, Pendidik di SD Negeri 64/III Koto Baru masih cenderung mengandalkan metode tradisional, tanpa eksplorasi metode baru yang lebih interaktif.

### **C. Batasan Masalah**

Agar tidak terjadinya ketidaksesuaian penelitian dengan masalah yang diajukan peneliti, berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian membatasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Batasan Masalah pada Penggunaan Aplikasi, Penelitian ini akan membatasi fokus pada penggunaan aplikasi *Marbel Muslim Kids* sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam pada materi Teladan Mulia Asmaul Husna, di kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru, serta mengevaluasi keterlibatan siswa dan Guru selama proses belajar-mengajar.

2. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan aplikasi *Marbel Muslim Kids* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan permasalahan ini sebagai berikut :

Bagaimana penggunaan aplikasi Marbel Muslim Kids dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 64/III Koto Baru ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut :

Untuk mengetahui penggunaan aplikasi Marbel Muslim Kids dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 64/III Koto Baru.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis :

1. Manfaat secara teori

Pengembangan Teori Pembelajaran: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada teori pembelajaran dengan menambah

wawasan tentang efektivitas penggunaan media digital dalam Pendidikan Agama Islam, serta bagaimana teknologi dapat memengaruhi proses pembelajaran.

## 2. Manfaat praktis

Peningkatan Motivasi Belajar: Hasil penelitian dapat membantu pendidik menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam.

## G. Definisi Operasional

Adapun yang menjadi definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Penggunaan Aplikasi *Marbel Muslim Kids*

Penggunaan Aplikasi *Marbel Muslim Kids* merupakan aktivitas yang melibatkan guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi *Marbel Muslim Kids* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan ini mencakup bagaimana aplikasi diakses, diterapkan dalam kegiatan belajar, serta frekuensi penggunaannya oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### 2. Media Pembelajaran yang Menyenangkan

Media Pembelajaran yang menyenangkan menunjukkan tingkat keterlibatan dan respons positif siswa saat menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Hal ini mencakup indikator kesenangan,

antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, yang diukur melalui observasi terhadap ekspresi dan perilaku siswa selama penggunaan aplikasi.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pembelajaran yang meliputi materi dasar Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di kelas sesuai kurikulum yang berlaku. Fokusnya adalah materi yang dapat diakses melalui aplikasi *Marbel Muslim Kids*, meliputi pengenalan ibadah, akhlak, dan pengetahuan agama lainnya sesuai tingkat pendidikan dasar.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa Latin, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam konteks komunikasi, media dipahami sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*) (Arsyad 2011).

Penggunaan istilah ini dalam dunia pendidikan merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arsyad 2011).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, membantu proses belajar mengajar, dan memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa. Menurut Arsyad, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi, memperjelas penyampaian materi, dan mendukung pemahaman siswa. Dalam konteks pendidikan agama

Islam, penggunaan media yang tepat sangat penting untuk menumbuhkan minat siswa (Arsyad 2011).

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk dan fungsinya:

1) Media Cetak: Ini mencakup buku teks, modul, lembar kerja, dan poster. Media cetak sering digunakan dalam pendidikan tradisional dan dapat memberikan informasi yang jelas dan sistematis. Menurut Riyana, media cetak memiliki keunggulan dalam hal keawetan dan mudah disimpan (Riyana 2020).

2) Media Visual: Ini termasuk gambar, grafik, diagram, dan video. Media visual dapat membantu memperjelas konsep yang diajarkan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Penelitian oleh Yuliana menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi yang disampaikan (Yuliana 2020).

3) Media Interaktif: Media ini meliputi aplikasi, perangkat lunak, dan platform pembelajaran online yang memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan materi ajar. Contoh aplikasinya adalah *Marbel Muslim Kids*, yang dirancang untuk membuat pembelajaran agama Islam lebih menarik dan

menyenangkan. Interaktivitas ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Suryana 2017).

Penggunaan media interaktif seperti aplikasi *Marbel Muslim Kids* dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik bagi siswa (Yuliana 2020).

#### c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut (Arsyad 2017) antara lain :

- 1) Sebagai alat bantu pembelajaran, media membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami.
- 2) Sebagai sumber belajar, media menyediakan informasi yang relevan dan mendukung topik yang diajarkan.
- 3) Sebagai pemicu motivasi belajar siswa, media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa terhadap materi pelajaran.
- 4) Mempermudah komunikasi pembelajaran, media dapat menjembatani kesenjangan antara pengalaman langsung dan konsep abstrak.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut (Arsyad 2017) antara lain:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyampaian materi yang lebih jelas dan menarik (Arsyad, 2017).

- 2) Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam penyampaian materi.
- 3) Membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan kreativitas guru dan siswa dalam menyampaikan maupun menerima pelajaran.

d. Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam

Media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan agama Islam harus mampu menyampaikan nilai-nilai dan ajaran agama secara menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini penting untuk membentuk pemahaman dan karakter siswa dalam menjalani ajaran Islam. Mustari menegaskan bahwa pendidikan agama yang baik harus dapat mengintegrasikan nilai-nilai agama ke dalam kehidupan sehari-hari siswa (Mustari 2015).

2. Pembelajaran Berbasis Teknologi

a. Pengenalan Teknologi dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak signifikan terhadap pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memberikan kemudahan akses informasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Aplikasi *mobile* sebagai salah satu bentuk teknologi dalam pendidikan dapat mendukung proses belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan (Alan 2013).

## b. Manfaat Pembelajaran Berbasis Aplikasi

1) Aksesibilitas: Aplikasi pendidikan memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini sangat penting, terutama dalam situasi di mana pembelajaran tatap muka terbatas. Menurut Rahman, aksesibilitas ini mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing (Rahman 2019).

2) Interaktivitas: Aplikasi seperti *Marbel Muslim Kids* menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui permainan, kuis, dan simulasi. Penelitian oleh Yuliana menunjukkan bahwa interaksi yang tinggi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar (Yuliana 2020).

3) Personalisasi Pembelajaran: Pembelajaran berbasis aplikasi memungkinkan personalisasi materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Aplikasi dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan jenis materi berdasarkan kemampuan dan minat siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian oleh Suryana menyatakan bahwa pendekatan personalisasi dapat

membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mempercepat proses belajar (Suryana 2017).

Menurut Rahman, pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar (Rahman 2019).

#### c. Tantangan dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi

Meskipun banyak manfaat, terdapat juga tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi, seperti:

- 1) Keterbatasan Akses: Di beberapa daerah, akses terhadap perangkat teknologi dan internet masih terbatas. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan dalam pembelajaran antara siswa yang memiliki akses dan yang tidak. Menurut Mustari, kesenjangan akses dapat menghambat kesempatan siswa untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas (Mustari 2015).
- 2) Resistensi terhadap Perubahan: Beberapa pendidik mungkin masih berpegang pada metode pengajaran tradisional dan enggan untuk beradaptasi dengan teknologi baru. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pelatihan atau pengalaman dalam menggunakan teknologi dalam pengajaran. Alan menekankan pentingnya pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pendidikan (Alan 2013).

3) Ketergantungan pada Teknologi: Ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat mengurangi kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dan berpikir kritis. Pendidikan tidak hanya harus berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga harus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa (Riyana 2020).

### 3. Pembelajaran yang Menyenangkan (*Fun Learning*)

#### a. Konsep *Fun Learning*

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Suherman menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif (Suherman 2016). Dalam konteks pendidikan agama Islam, pendekatan ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan lebih baik.

#### b. Penerapan *Fun Learning* dalam Aplikasi *Marbel Muslim Kids*

Aplikasi *Marbel Muslim Kids* dirancang dengan elemen permainan dan interaksi yang membuat pembelajaran agama Islam menjadi lebih menarik. Fitur-fitur seperti cerita nabi, kuis, dan permainan edukatif dapat membantu siswa memahami ajaran Islam dengan cara yang menyenangkan. Penelitian oleh Suryana menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat

meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Suryana 2017).

c. Dampak Pembelajaran yang Menyenangkan

Siswa yang belajar dengan cara yang menyenangkan lebih mungkin untuk mengingat dan menerapkan materi yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Riyana menekankan bahwa pengalaman belajar yang positif dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Riyana 2020)

4. Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pendidikan Agama islam

Menurut Samrin, Pendidikan agama Islam merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membentuk individu yang utuh, memiliki iman dan taqwa kepada Allah, serta mampu menjalankan perannya sebagai khalifah-Nya di dunia. Proses ini berlandaskan pada ajaran Al-Qur'an dan sunnah, dengan tujuan menciptakan manusia yang sempurna, atau yang dikenal dengan istilah "Insan Kamil." Dalam hal ini, pendidikan Islam berfokus pada pembentukan karakter dan akhlak mulia yang mencerminkan pribadi yang baik sebagai makhluk yang diberi amanah di bumi. (Samrin 2015).

b. Peran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Menurut

Mustari, pendidikan agama yang baik harus mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam kehidupan sehari-hari siswa (Mustari 2015). Proses pendidikan harus mampu membekali siswa dengan pengetahuan yang tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif.

c. Integrasi Nilai-nilai Agama dalam Pembelajaran

Penggunaan aplikasi seperti *Marbel Muslim Kids* dapat membantu mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam konteks yang mudah dipahami oleh siswa. Aplikasi ini menyediakan konten yang relevan dengan kurikulum pendidikan agama Islam, sehingga dapat mendukung pengajaran guru di kelas (Kholisoh Nur Aini 2022).

d. Tantangan dalam Pendidikan Agama Islam

Beberapa tantangan yang dihadapi dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar antara lain:

- 1) Kurangnya Minat Siswa: Banyak siswa yang merasa bahwa pendidikan agama kurang menarik. Hal ini sering disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang inovatif.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan berbagai media dan metode yang kreatif dalam pengajaran.

- 2) Metode Pengajaran Tradisional: Metode pengajaran yang masih bersifat tradisional dapat mengurangi minat siswa dan mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi. Inovasi dalam metode pengajaran sangat diperlukan untuk

menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa (Rahman 2019).

## 5. Implementasi Aplikasi *Marbel Muslim Kids*

### a. Fitur Utama Aplikasi

Aplikasi *Marbel Muslim Kids* memiliki berbagai fitur yang dirancang untuk menarik perhatian siswa, antara lain:

- 1) Cerita Interaktif: Aplikasi ini menyediakan cerita-cerita nabi dan kisah-kisah dalam Islam yang disajikan dengan ilustrasi menarik. Cerita ini tidak hanya mengedukasi, tetapi juga membangun imajinasi dan pemahaman moral siswa.
- 2) Kuis dan Permainan: Fitur kuis yang terdapat dalam aplikasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pengetahuan mereka setelah mempelajari materi. Kuis ini biasanya berbentuk pilihan ganda yang membuatnya mudah dan menyenangkan. Menurut Suryana, kuis interaktif dapat membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan (Suryana 2017).
- 3) Pelajaran Dasar Ibadah: Aplikasi ini juga menawarkan panduan praktis tentang bagaimana melaksanakan ibadah, seperti shalat dan puasa. Dengan fitur ini, siswa dapat belajar sambil berlatih, sehingga pengajaran menjadi lebih kontekstual.

4) Tantangan Harian: *Marbel Muslim Kids* menyertakan tantangan harian yang mendorong siswa untuk terus belajar dan berinteraksi dengan aplikasi secara rutin. Hal ini sangat penting untuk menjaga minat siswa dalam pembelajaran agama (Arifin, Wahyuni, and Mellinia 2021).

b. Manfaat Penggunaan Aplikasi *Marbel muslim Kids*

Penggunaan aplikasi *Marbel Muslim Kids* sebagai media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain:

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Aplikasi yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi yang menawarkan permainan dan tantangan dari pada metode pengajaran tradisional (Mustari 2015).
- 2) Pembelajaran Mandiri: Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini sangat penting dalam menciptakan rasa percaya diri dan kemandirian siswa dalam belajar (Rahman 2019).
- 3) Memudahkan Pemahaman Materi: Dengan penggunaan media visual dan interaktif, aplikasi ini membantu siswa memahami konsep-konsep yang mungkin sulit jika hanya diajarkan secara lisan atau teks. Penelitian oleh Alan

menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan dengan berbagai media (Alan 2013).

- 4) Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi: Aplikasi *Marbel Muslim Kids* sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, di mana pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Ini memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik bagi siswa (Suherman 2016).

#### c. Tantangan dalam Penggunaan Aplikasi

Meskipun banyak manfaatnya, penggunaan aplikasi seperti *Marbel Muslim Kids* juga menghadapi beberapa tantangan:

- 1) Keterbatasan Akses Teknologi: Di beberapa daerah, akses terhadap *smartphone* dan internet masih menjadi masalah. Hal ini dapat mengakibatkan kesenjangan dalam akses pendidikan di antara siswa (Yuliana 2020).
- 2) Ketergantungan pada Teknologi: Terdapat risiko siswa menjadi terlalu bergantung pada teknologi untuk belajar, sehingga mengurangi kemampuan mereka dalam belajar secara konvensional atau berpikir kritis.
- 3) Kualitas Konten: Meskipun *Marbel Muslim Kids* menawarkan konten yang menarik, penting untuk memastikan bahwa semua informasi yang disampaikan

akurat dan sesuai dengan ajaran Islam. Edukasi dan kurasi konten harus dilakukan secara berkelanjutan agar tetap relevan dan bermanfaat (Suryana 2017).

d. Implementasi Aplikasi dalam Pembelajaran

Implementasi aplikasi *Marbel Muslim Kids* dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa cara:

- 1) Penggunaan di Kelas: Guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai alat bantu mengajar selama pelajaran agama. Dengan memanfaatkan proyektor atau layar besar, konten aplikasi dapat ditampilkan dan didiskusikan secara bersama-sama.
- 2) Tugas Mandiri: Siswa dapat ditugaskan untuk menggunakan aplikasi ini di rumah sebagai bagian dari tugas mandiri mereka. Hal ini dapat meningkatkan pembelajaran di luar kelas dan memberi siswa kesempatan untuk menjelajahi materi lebih dalam.
- 3) Monitoring Kemajuan Siswa: Guru dapat memantau kemajuan siswa melalui hasil kuis dalam aplikasi. Dengan demikian, guru dapat mengetahui area mana yang perlu diperkuat dan memberikan bantuan tambahan jika diperlukan (Kholisoh Nur Aini 2022).

## B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Penelitian Relevan**

| No. | Judul penelitian/<br>Nama Peneliti                                                                                                                              | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                                                                       | Persamaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | efektifitas <i>game marbel muslim kids</i> pada mata pelajaran pai untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan, Penelitian oleh Kholishoh Nur Aini (2022) | Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memudahkan pemahaman peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik | Sama-sama mengangkat <i>Marbel Muslim Kids</i> sebagai instrumen utama dalam proses pembelajaran. Fokus pada materi dasar Pendidikan Agama Islam (PAI). Keduanya sepakat bahwa media interaktif bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi di era digital. | Penelitian Aini (2022) lebih menekankan pada media secara umum. Sementara itu, penelitian peneliti, menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang melibatkan siklus (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi) untuk melihat perubahan nyata di dalam kelas. Penelitian peneliti lebih menyoroti aspek kemudahan pemahaman dan ketertarikan siswa. Penelitian peneliti menjadikan hasil belajar sebagai |

|    |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                               | <p>indikator utama keberhasilan tindakan. Dalam penelitian peneliti, terdapat unsur perbaikan berkelanjutan. Jika siklus I belum berhasil meningkatkan hasil belajar, maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Hal ini tidak ada pada penelitian efektivitas yang cenderung hanya memotret satu keadaan.</p> |
| 2. | <p>efektifitas aplikasi <i>game marbel</i> dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang menyenangkan, Penelitian oleh Syaluf Umairoh Lazuba (2023)</p> | <p>penggunaan aplikasi <i>Marbel</i> dapat meningkatkan rasa senang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Agama Islam di kelas. Aplikasi ini juga terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efisien dan menyenangkan,</p> | <p>Kedua penelitian ini memiliki titik temu yang kuat pada media. bahwa media digital seperti aplikasi <i>Marbel</i> adalah alat yang relevan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, terdapat kesamaan visi dalam</p> | <p>Penelitian Syaluf lebih bersifat memotret keadaan (bagaimana aplikasi membuat siswa senang), sedangkan penelitian peneliti bersifat perbaikan. peneliti masuk ke dalam kelas</p>                                                                                                                          |

|    |                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                 | serta membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk lebih mengenal pelajaran Pendidikan Agama Islam                                                                                           | menciptakan suasana kelas yang tidak kaku, di mana aspek kesenangan ( <i>fun learning</i> ) menjadi kunci utama untuk menarik minat siswa dalam mempelajari agama.                                        | untuk mengubah keadaan dari hasil belajar yang rendah menjadi lebih tinggi. <i>Output</i> penelitian Syaluf berupa data kualitatif mengenai perasaan dan ketertarikan siswa. Sementara penelitian peneliti akan menghasilkan data kuantitatif (angka hasil belajar) yang disandingkan dengan data kualitatif (perubahan perilaku siswa belajar di kelas) |
| 3. | Penggunaan media pembelajaran aplikasi <i>marbel</i> wudu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada sd it Al-insan pinrang, Penelitian oleh Rizqi Fatimalasari (2024) | hasilnya adalah Peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi <i>marbel</i> wudu pada proses pembelajaran telah mengalami | Sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur siklus (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi) untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Sama-sama menggunakan media Marbel | Penelitian Rizqi memakai materi Wudu. Sementara penelitian peneliti menggunakan <i>Marbel Muslim Kids</i> materi Asmaul Husna. Rizqi berfokus pada Minat Belajar                                                                                                                                                                                         |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                      |                                                                                                                                                             |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>peningkatan di setiap siklusnya. Hal tersebut dibuktikan dengan tahapan siklus I diperoleh persentase secara klasikal sebesar 72,03% dengan kategori (baik). Selanjutnya pada siklus II diperoleh sebesar 81,14% dengan kategori (sangat baik) artinya telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.</p> | <p>yang menunjukkan bahwa media berbasis digital dianggap layak untuk menunjang pelajaran agama.</p> | <p>(bagaimana perasaan dan ketertarikan siswa). Sedangkan peneliti berfokus pada Hasil Belajar (bagaimana pemahaman akademik dan nilai siswa meningkat)</p> |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### C. Kerangka Berpikir

Untuk mempermudah temuan penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka penelitian tentang “ Penggunaan Aplikasi *Marbel Muslim Kids* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru”. Adapun Kerangka berpikir sebagai berikut :



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arikunto 2010).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) sebagai suatu tindakan yang dimunculkan untuk memperbaiki praktik pembelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran dan fokusnya pada sebuah kegiatan penelitian tindakan yang dilakukan di kelas. Tindakan, menunjuk pada suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk sekelompok siswa di kelas dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama, dan dari guru yang sama pula (Arikunto 2010).

Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif, partisipatif, kolaboratif, dan situasional. Artinya, peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran secara sistematis dan berkesinambungan (Kusumah and Dwitagama 2010).

Desain penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap dalam satu siklus, yaitu: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*) (Kusumah and Dwitagama 2010). Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus dilaksanakan mengikuti keempat tahapan tersebut. Refleksi pada akhir siklus pertama akan menjadi dasar untuk menyusun rencana tindakan pada siklus kedua, dan seterusnya sampai ditemukan hasil yang optimal.

#### **B. Lokasi dan waktu penelitian**

Lokasi penelitian ini, peneliti memilih lokasi di SD Negeri 64/III Koto Baru, sebelum melakukan penelitian, peneliti melihat terlebih dahulu masalah atau fenomena yang tepat untuk diteliti agar penelitian berjalan dengan baik. Waktu yang digunakan untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya surat izin penelitian yaitu kurun waktu kurang lebih 2 (dua) bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung.

#### **C. Informan Penelitian**

Menurut Sugiyono Informan penelitian ialah seseorang atau sesuatu yang menjadi sumber informasi untuk didapatkan data penelitian berupa keterangan (Sugiyono 2017), yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 64/III Koto Baru serta guru yang mengajar mata pelajaran PAI.

Informan siswa kelas IV dipilih karena mereka sudah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi seperti aplikasi pada perangkat seluler. Mereka juga berada pada tahap perkembangan yang cocok untuk menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat menambah minat belajar mereka.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang peneliti gunakan dalam melakukan pengumpulan data yakni :

##### **1. Tes *Pretest* dan *Posttest***

###### **a. Tes *Pretest***

Tes *pretest* adalah tes yang diberikan sebelum tindakan pembelajaran dilakukan. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Hasil *pretest* berfungsi sebagai data awal (*baseline*) yang menjadi pembanding dengan hasil setelah tindakan dilakukan (Arikunto 2010).

###### **b. Tes *Posttest***

Tes *posttest* diberikan setelah tindakan pembelajaran selesai dilaksanakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah mereka mendapatkan perlakuan atau tindakan pembelajaran. Data dari *posttest* akan dibandingkan dengan data *pretest* untuk mengetahui pengaruh tindakan yang telah dilakukan (Arikunto 2010).

Tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Marbel musim kids* diterapkan sebagai media dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

## 2. Observasi

Observasi ialah mengamati. Artinya melakukan pengamatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Metode observasi ini merupakan suatu cara dalam melakukan penelitian dengan meneliti secara langsung terhadap objeknya agar data yang didapatkan tepat dan akurat. Observasi berguna untuk mengamati fenomena di lapangan yang dilakukan sebelum penelitian dan dibandingkan dengan sesudah penelitian (Yusuf and Muri 2014). Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran PAI yang menggunakan aplikasi *Marbel Muslim Kids*. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana aplikasi tersebut digunakan dalam pembelajaran serta interaksi antara guru, siswa, dan materi.

## 3. Dokumentasi

Dokumen adalah rekaman dari peristiwa yang telah terjadi. Bentuk dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya penting yang dihasilkan oleh individu. (Sugiyono 2017). Peneliti mengumpulkan dokumen terkait, seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan materi pembelajaran yang mendukung penggunaan aplikasi tersebut.

## E. Instrumen Penelitian

### 1. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. *Pretest* diberikan sebelum penerapan media atau metode pembelajaran, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi. Sedangkan *posttest* diberikan setelah tindakan dilakukan, guna menilai peningkatan pemahaman siswa, berikut soal yang akan di gunakan pada saat tes *pretest* dan *posttest* :

#### SOAL TES

**Berikan tanda (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar**

1. Al-Malik artinya adalah ....
  - a. Maha Suci
  - b. Maha Raja
  - c. Maha Tinggi
  - d. Maha Sejahtera
2. Asmaul Husna yang artinya Maha Tinggi adalah ....
  - a. Al-Aziz
  - b. Al-Mu'min
  - c. As-Salam
  - d. Al-Quddus
3. Al-Quddus memiliki arti ....
  - a. Maha Suci
  - b. Maha Raja
  - c. Maha Keamanan
  - d. Maha Sejahtera

4. Asmaul Husna As-Salam artinya ....
  - a. Maha Raja
  - b. Maha Tinggi
  - c. Maha Sejahtera
  - d. Maha Suci
5. Nama Allah yang berarti Maha Keamanan adalah ....
  - a. Al-Mu'min
  - b. Al-Aziz
  - c. As-Salam
  - d. Al-Malik
6. Teladan dari sifat Al-Quddus adalah ....
  - a. Hidup tertib
  - b. Mandiri
  - c. Cinta kebersihan
  - d. Menjaga lisan
7. Menahan diri termasuk akhlak terpuji yang dapat meneladani Asmaul Husna ....
  - a. Al-Mu'min
  - b. Al-Aziz
  - c. As-Salam
  - d. Al-Malik
8. Contoh perilaku mandiri sesuai teladan Asmaul Husna adalah ....
  - a. Membereskan tempat tidur sendiri
  - b. Sering marah kepada teman
  - c. Membuang sampah sembarangan
  - d. Berbicara kasar kepada guru
9. Menjaga lisan berarti ....
  - a. Tidak berteriak di kelas
  - b. Melakukan semua tugas sendiri
  - c. Datang ke sekolah tepat waktu
  - d. Bermain pada saat belajar

10. Contoh perilaku hidup tertib adalah ....

- a. Berbicara seenaknya
- b. Mengantre dengan rapi saat pulang sekolah
- c. Membiarkan sampah di meja
- d. Tidak mengerjakan PR

## 2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan tindakan di setiap siklus. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan tindakan, keterlibatan siswa, serta keefektifan media pembelajaran yang digunakan. Observasi dilakukan oleh peneliti atau kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung.

## 3. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tambahan yang mendukung hasil observasi. Dokumentasi bisa berupa foto, atau dokumen seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan hasil belajar siswa yang relevan dengan penggunaan aplikasi.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan tahap sangat penting dalam penelitian tindakan kelas. Tanpa analisis data peneliti tidak akan dapat memperkirakan dampak perbaikan yang akan dilakukannya.

## 1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa, yang dapat dilihat selama proses pembelajaran pada setiap siklus. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase. Untuk menghitung persentase aktivitas siswa digunakan rumus (Anas 2011) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Angka persentase

$f$  = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

## 2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif adalah hasil belajar siswa, maka diambil data dari tes pada setiap akhir siklus.

a. Untuk menghitung hasil belajar digunakan rumus (Purwanto 2012):

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$R$  = Jumlah Skor dari item atau soal yang dijawab benar.

$S$  = Nilai yang diharapkan (dicari)

$N$  = Skor maksimum dari tes tersebut

b. Untuk menghitung nilai rata-rata kelas pada setiap siklus, digunakan rumus: (Burhan 2009)

$$X = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$X$  = Rata-rata hitung yang dicari

$\sum X$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah subjek

- c. Analisis data siswa yang tuntas (yang memperoleh nilai  $\geq 70$ ) untuk menghitung presentase siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$ , digunakan rumus (Anas 2011) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Angka presentase

$F$  = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

### 3. Refleksi

Melakukan refleksi tidak ubahnya seperti berdiri di depan cermin untuk melihat kembali kejadian yang perlu kita kaji (Wardani 2014). Melalui refleksi peneliti dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya.

## G. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila :

1. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila hasil tes pemahaman konsep PAI siswa secara klasikal mencapai  $\geq 80\%$ .

Kriteria ketuntasan individual ditentukan melalui teknik interval nilai, di mana siswa dinyatakan mencapai ketuntasan (tuntas) apabila memperoleh nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)  $\geq 70$  (Anon 2022).

2. Aktivitas belajar siswa telah mencapai kategori aktif serta aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru mencapai kategori baik



## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 64/III Koto Baru**

SD Negeri 64/III Koto Baru didirikan pada tahun 1970 yang berlokasi di Koto Baru, Koto Baru Semurup, Kec. Air Hangat, Kab. Kerinci, Jambi., letaknya yang strategis dan dapat dijangkau oleh masyarakat sekitar serta akses ke Madrasah menjadi sangat mudah. SD Negeri 64/III Koto Baru ini terdiri dari kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka untuk seluruh kelas. Adapun beberapa fasilitas yang digunakan di SD Negeri 64/III Koto Baru ini adalah ruang guru dan perpustakaan (sumber : Hasil wawancara dengan kepala SD Negeri 64/III Koto Baru).

##### **2. Tujuan SD Negeri 64/III Koto Baru**

Tujuan Pendidikan pada SD 64/III Koto Baru diharapkan:

- a. Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan.
- b. Siswa sehat jasmani dan rohani.
- c. Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
- d. Mengetahui dan mencintai bangsa, masyarakat dan budaya.

- e. Menjadi sekolah pelopor dan penggerak dilingkungan masyarakat sekitar (sumber : Hasil wawancara dengan kepala SD Negeri 64/III Koto Baru).

### 3. Visi, Misi Dan Tujuan SD Negeri 64/III Koto Baru

#### a. Visi SD 64/III Koto Baru

Membangun siswa yang cerdas, terampil kreatif, bertaqwa berbudi pekerti luhur, dan unggul dalam prestasi serta dapat mengendalikan diri.

#### b. Misi SD Negeri 64/III Koto baru

- 1) Melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar secara baik serta dengan kemampuan.
- 2) Menciptakan siswa yang cerdas dan terampil dalam membaca, menulis dan menghitung.
- 3) Menumbuhkan semangat keunggulan secara aktif kepada seluruh warga sekolah sehingga berprestasi dalam bidang olah raga, kesenian dan budaya.
- 4) Mendorong dan membantu siswa untuk dapat berbuat yang lebih baik.
- 5) Menciptakan lingkungan sekolah yang rindang dan nyaman serta hubungan yang harmonis antar warga sekolah, orang tua siswa, dan lingkungan masyarakat.

- 6) membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya dimasyarakat (sumber : Hasil wawancara dengan kepala SD Negeri 64/III Koto Baru).

#### 4. Letak Geografis SD Negeri Koto Baru

Letak geografis MIN 3 Kota Mataram dengan batas-batas sebagai berikut:

- a. Sebelah Timur : Berbatasan dengan perkampungan Koto Baru
- b. Sebelah Barat : Berbatasan dengan perkampungan Koto Baru
- c. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan perkampungan Koto Baru
- d. Sebelah Utara : Berbatasan dengan perkampungan Koto Baru (sumber : Hasil wawancara dengan kepala SD Negeri 64/III Koto Baru)

#### 5. Keadaan Sarana dan Prasarana SD 64/III Koto Baru

**Tabel 4. 1 Keadaan Prasarana SD Negeri 64/III Koto Baru**

| No. | Nama Ruangan         | Jumlah Ruangan | Kondisi |
|-----|----------------------|----------------|---------|
| 1   | Ruang kelas          | 6              | Baik    |
| 2   | Ruang kepala sekolah | 1              | Baik    |
| 3   | Ruang guru           | 1              | Baik    |
| 4   | Kamar mandi/ WC Guru | 3              | Baik    |
| 5   | Ruang UKS            | 1              | Baik    |
| 6   | Tempat parkir        | 1              | Baik    |

|    |                                |   |      |
|----|--------------------------------|---|------|
| 7  | Kantin                         | 1 | Baik |
| 8  | Perpustakaan                   | 1 | Baik |
| 9  | Tempat bermain                 | 1 | Baik |
| 10 | Lapangan Upacara atau Olahraga | 1 | Baik |

Sarana dan prasarana merupakan pendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di suatu lembaga, dalam hal ini lembaga SD Negeri 64/III Koto Baru. Sebagaimana tercantum dalam tabel 4.1 dapat diuraikan bahwa ruang kelas di SD Negeri 64/III Koto Baru berjumlah 6 ruangan, ruang kepala madrasah 1 ruangan, ruang guru atau tenaga pendidik berjumlah 1 ruangan, kamar mandi/WC guru berjumlah 3 ruangan, ruang UKS berjumlah 1 ruangan, tempat parkir berjumlah 1, kantin berjumlah 1 ruangan, ruang perpustakaan berjumlah 1 ruangan, Tempat bermain berjumlah 1, Lapangan upacara atau lapangan olahraga berjumlah 1, dengan demikian jadi total keseluruhan dari tersedianya sarana dan prasarana di SD Negeri 64/III Koto Baru berjumlah 17 dan semuanya dalam kondisi baik (sumber : Hasil wawancara dengan kepala SD Negeri 64/III Koto Baru).

#### 6. Keadaan Guru dan Pegawai SD Negeri 64/III Koto Baru

**Tabel 4. 2 Keadaan Guru dan Pegawai di SD Negeri 64/III Koto Baru**

| No. | Nama                    | Jabatan         | Kualifikasi Ijazah | Guru Mata Pelajaran       |
|-----|-------------------------|-----------------|--------------------|---------------------------|
| 1   | Pivi Sumanti, S.Pd      | Kepala Madrasah | S1                 | Tidak mengajar            |
| 2   | Novi Puspita Dewi, S.Pd | Wali Kelas I    | S1                 | MTK, B.I, Pend. pancasila |
| 3   | Rina Puspita, S.Pd      | Wali Kelas II   | S1                 | MTK, B.I, Pend. pancasila |

|    |                       |                |    |                                     |
|----|-----------------------|----------------|----|-------------------------------------|
| 4  | Rohis, S.Pd           | Wali kelas III | S1 | MTK, B.I, Pend.pancasila, IPA, IPS  |
| 5  | Yulianti, S.Pd        | Wali Kelas IV  | S1 | MTK, B.I, Pend.pancasila, IPA, IPS  |
| 6  | Emilya Sutri, S.Pd    | Wali Kelas V   | S1 | MTK, B.I, Pend.pancasila, IPAS      |
| 7  | Eka Meitriyenti, S.Pd | Wali Kelas VI  | S1 | MTK, B.I, Pend.pancasila, IPAS, IPS |
| 8  | Adrinal, S.Pd.I       | Guru B. Study  | S1 | PAI                                 |
| 9  | Eni Marlina, A.Ma     | Guru B. Study  | D3 | PAI                                 |
| 10 | Lia Nopera, S.Pd      | Guru B. Study  | S1 | SBK                                 |
| 11 | Yeza Ayu Utami, S.Pd  | Guru B. Study  | S1 | Bhs.Ingris                          |
| 12 | Diana Elsa, M.Pd      | Guru B. Study  | S2 | BTS                                 |
| 13 | Agnes Fetiloka, S.Pd  | Guru B. Study  | S1 | PJOK                                |
| 14 | Riska Wulandari, S.Pd | Guru B. Study  | S1 | SBK                                 |

Tenaga pendidik atau Guru dan tenaga kependidikan/pegawai merupakan bagian dari suatu hal yang penting dalam suatu lembaga Pendidikan atau satuan Pendidikan. Dari data keadaan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan pada tabel 4.2 di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut.

Jumlah tenaga pendidik dan tenaga kependidikan secara keseluruhan berjumlah 14 orang dengan rinciyan, yaitu kepala madrasah, wali kelas, guru bidang studi/guru mata pelajaran. Dari jumlah di atas, Adapun kualifikasi ijazah terdiri dari diploma tiga,

Sarjana dan Magister/Strata 1 dan Strata 2. Jumlah guru Strata 2 berjumlah 1 orang, jumlah guru dengan kualifikasi ijazah Strata 1 berjumlah 13 orang, dan kualifikasi ijazah diploma tiga berjumlah 1 orang. Selanjutnya jumlah tenaga pendidik adalah 13 orang (sumber : Hasil wawancara dengan kepala SD Negeri 64/III Koto Baru).

7. Data Keadaan Siswa di SD Negeri 64/III Koto Baru

**Tabel 4. 3 Data Keadaan siswa 1 tahun Terakhir**

| No.           | Kelas     | 2025/2026 |           | Jumlah    |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|               |           | P         | L         |           |
| 1.            | Kelas I   | 9         | 8         | 17        |
| 2.            | Kelas II  | 2         | 7         | 9         |
| 3.            | Kelas III | 9         | 2         | 11        |
| 4.            | Kelas IV  | 3         | 3         | 6         |
| 5.            | Kelas V   | 5         | 5         | 10        |
| 6.            | Kelas VI  | 5         | 2         | 7         |
| <b>Jumlah</b> |           | <b>33</b> | <b>27</b> | <b>60</b> |

Dari tabel 4.3 pada keadaan siswa SD Negeri 64/III Koto Baru dapat diuraikan sebagai berikut. Data keadaan siswa SD Negeri 64/III Koto Baru, satu tahun terakhir, yaitu pada tahun 2025/2026 dapat dirincikan, jumlah kelas pada tahun ini adalah berjumlah 6 kelas dengan jumlah siswa kelas I (17 orang siswa), kelas II (9 orang siswa), kelas III (11 orang siswa), kelas IV (6 orang siswa), kelas V (10 orang siswa), dan kelas VI (7 orang siswa), total keseluruhan dari jumlah masing-masing kelas berjumlah 60 orang siswa dengan jenis kelamin laki-laki 27 dan perempuan berjumlah 33 orang siswa (sumber : Hasil wawancara dengan kepala SD Negeri 64/III Koto Baru).

## B. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Yang dilaksanakan dengan dua siklus yang terdiri dari perencanaan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflecting*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* pada mata pelajaran PAI di kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru. Informan penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 6 siswa yang terdiri dari 3 laki-laki dan 3 perempuan. Objek dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 64/III Koto Baru.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Pada penelitian ini, Peneliti membuat langkah-langkah perencanaan, keterlaksanaan pembelajaran berupa Modul, kemudian dalam proses data diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang dianalisis menggunakan metode kualitatif sedangkan data pemahaman konsep siswa diperoleh melalui tes tulis berupa pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa langkah-langkah pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

## 1. Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus 1 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan ke I dan II terjadi Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* dan untuk pertemuan ke III di berikan tes tulis yang berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa pada siklus I. Setiap pertemuan memiliki waktu 2x35 menit. Materi yang disampaikan yaitu tentang teladan mulia Asmaul Husna. Kegiatan pada siklus I terdiri atas 4 tahapan

### a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan jadwal penelitian pada semester ganjil yang disesuaikan dengan kalender akademik sekolah.
- 2) Menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) untuk menetapkan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi PAI yang akan diteliti.
- 3) Menyusun Modul Ajar yang mengintegrasikan media aplikasi *Marbel Muslim Kids* dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa.
- 4) Mempersiapkan sarana digital berupa perangkat dan aplikasi *Marbel Muslim Kids* serta memastikan kesiapan teknis untuk mendukung lingkungan belajar yang interaktif.

- 5) Menyiapkan instrumen asesmen berupa lembar observasi aktivitas siswa dan perangkat tes hasil belajar (asesmen sumatif).

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan skenario pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan pada siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis 18 September 2025. pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 20 September 2025. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis 25 September 2025. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 September 2025 dengan waktu 2x35 menit dengan materi teladan mulia Asmaul Husna dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Kegiatan awal

Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan presensi. Selanjutnya, guru memberikan Pertanyaan Pemantik: Siapa yang tahu nama-nama Allah yang indah?. Guru melakukan Apersepsi dengan menunjukkan ikon aplikasi *Marbel Muslim Kids* untuk menarik minat siswa..

b) Kegiatan inti

Siswa menceritakan apa yang mereka ketahui tentang Asmaul Husna secara spontan. Siswa mengamati tayangan interaktif aplikasi *Marbel Muslim Kids*. Di sini, siswa secara mandiri mengeksplorasi visual dan audio yang ada pada menu Asmaul Husna. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk mencatat makna Asmaul Husna, terjadi diskusi antar siswa dalam kelompok. Melalui fitur kuis di aplikasi, setiap kelompok menunjukkan pemahamannya dengan menjawab pertanyaan interaktif secara bergantian.

c) Kegiatan penutup

Sebelum proses pembelajaran diakhiri siswa diminta duduk kembali, Siswa bersama guru melakukan refleksi terbimbing mengenai perasaan mereka saat belajar menggunakan aplikasi. Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang dibuat oleh siswa. selanjutnya guru menutup pelajaran dengan berdo'a bersama.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 20 September 2025, dengan waktu 2x35 menit dengan materi teladan mulia Asmaul Husna. Dan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Dimulai dengan salam, doa, dan pengecekan kesiapan belajar. Guru memberikan motivasi melalui kuis singkat di aplikasi untuk mengingat kembali materi sebelumnya (Asesmen Formatif Awal).

b) Kegiatan inti

Pada pertemuan kedua, Siswa memperdalam pemahaman melalui literasi buku teks dan pengamatan mandiri pada aplikasi di Tablet yang disediakan. Guru memberikan penjelasan tentang penerapan Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual). Siswa mengerjakan latihan mandiri. Guru memberikan pendampingan khusus bagi siswa yang terlihat masih ragu (*Scaffolding*). Siswa menyajikan hasil jawabannya di depan kelas sebagai bentuk umpan balik positif.

c) Kegiatan penutup

Guru melakukan kegiatan penutup, guru melakukan tanya jawab untuk mengonfirmasi pemahaman. Guru menyampaikan refleksi, apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?, siswa menjawab iya buk. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan Alhamdulillah.

### 3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 September 2025. Siklus I dilakukan Asesmen Sumatif (tes evaluasi hasil belajar) PAI untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*. Materi tes hasil belajar siswa dirancang berdasarkan indikator keberhasilan materi teladan mulia Asmaul Husna yang telah dipelajari melalui aplikasi. Soal tes diberikan 10 butir soal pilihan ganda.

#### c. Tahap pengamatan

##### 1) Hasil observasi aktivitas guru

Proses pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*, aktivitas guru diamati dengan lembar observasi, dapat dilihat pada Tabel di bawah ini, selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 4. 4 Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I**

| No.                             | Pertemuan   | Nilai rata-rata tiap pertemuan |
|---------------------------------|-------------|--------------------------------|
| 1                               | Pertemuan 1 | 46,15%                         |
| 2                               | Pertemuan 2 | 61,53%                         |
| <b>Total</b>                    |             | <b>107,68%</b>                 |
| <b>Nilai rata-rata siklus I</b> |             | <b>53,84%</b>                  |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*, aktivitas guru pada siklus I mengalami peningkatan pada

pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Aktivitas guru pada pertemuan pertama hanya mencapai nilai rata-rata 46,15%, dan pada pertemuan kedua mencapai 61,53%, dengan nilai rata-rata pada siklus I adalah 53,84%

Aktivitas guru pada siklus 1, mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Aktivitas pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan sebesar 15,38%, dengan rata-rata nilai aktivitas guru pada siklus I dari pertemuan 1 sampai 2 adalah 53,84%

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas guru dalam setiap pertemuan meningkat, meskipun belum menunjukkan peningkatan yang tinggi. Guru belum mampu menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* dengan maksimal, untuk itu perlu diadakan perbaikan agar aktivitas yang dilakukan guru dapat meningkat dan lebih baik lagi.

## 2) Hasil observasi aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa pada siklus I diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Data aktivitas belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* pada siklus I selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Presentase

aktivitas belajar siswa dari setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. 5 Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus 1**

| No               | Aktivitas yang Diamati             | pertemuan     |               | Rata-rata     |
|------------------|------------------------------------|---------------|---------------|---------------|
|                  |                                    | 1             | 2             |               |
| 1                | Mendengarkan penjelasan guru       | 50,00%        | 66,67%        | 58,33%        |
| 2                | Memperhatikan guru                 | 50,00%        | 66,67%        | 58,33%        |
| 3                | Aktif berdiskusi saat pembelajaran | 33,34%        | 50,00%        | 41,67%        |
| 4                | Memberikan tanggapan               | 16,67%        | 33,34%        | 25,00%        |
| 5                | Mengikuti permainan                | 50,00%        | 66,67%        | 58,33%        |
| <b>Rata-rata</b> |                                    | <b>40,00%</b> | <b>56,67%</b> | <b>48,33%</b> |

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*, aktivitas siswa pada siklus I mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru pada pertemuan pertama mencapai 50,00%, dan pertemuan kedua mencapai 66,67% dengan rata-rata 58,33%. Aktivitas yang kedua yaitu memperhatikan guru pada pertemuan pertama mencapai 50,00%, pertemuan kedua mencapai 66,67%. dengan rata-rata 58,33%. Aktivitas yang ketiga adalah aktif berdiskusi saat pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 33,34%,

pertemuan kedua mencapai 50,00%, dengan rata-rata 41,67%. Aktivitas yang ke empat yaitu memberikan tanggapan, pada pertemuan pertama mencapai 16,67%, pada pertemuan kedua mencapai 33,34%, dengan rata-rata 25,00%. Aktivitas yang terakhir yaitu mengikuti permainan, pada pertemuan pertama mencapai 50,00%, pertemuan kedua mencapai 66,67%, dengan rata-rata 58,33%.

Aktivitas belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Aktivitas pada pertemuan pertama mencapai rata-rata 40,00%, pada pertemuan kedua sebesar 56,67%, pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan mencapai 16,67%. dengan rata-rata persentase aktivitas dari pertemuan pertama sampai kedua adalah 48,33%.

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran masih kurang dan belum mencapai indikator yang ditetapkan. Hal ini disebabkan karena siswa masih banyak yang tidak mendengarkan penjelasan guru, siswa belum aktif berdiskusi, dan memberikan tanggapan.

### 3) Hasil belajar siswa

Peneliti melaksanakan evaluasi pada akhir siklus I atau pada pertemuan ke tiga pada hari Kamis tanggal 18 September

2025. Untuk mengetahui hasil belajar siswa berdasarkan tes hasil belajar yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas IV dengan jumlah 6 siswa. Berikut dipaparkan hasil belajar siswa pada siklus I :

**Tabel 4. 6 Hasil belajar siswa siklus I**

| No. | Aspek yang diamati              | Nilai  |
|-----|---------------------------------|--------|
| 1   | Total nilai                     | 410    |
| 2   | Rata-rata                       | 68,34  |
| 3   | Nilai tertinggi                 | 90     |
| 4   | Nilai terendah                  | 50     |
| 5   | Jumlah siswa yang mengikuti tes | 6      |
| 6   | Jumlah siswa yang tuntas        | 3      |
| 7   | Jumlah siswa yang tidak tuntas  | 3      |
| 8   | Presentase ketuntasan Klasikal  | 50,00% |

Berdasarkan tabel di atas dari hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 68,34 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  adalah 3 dari 6 orang siswa dengan presentasi ketuntasan pemahaman 50,00%. Nilai hasil belajar siswa ini belum bisa dikatakan mencapai indikator keberhasilan 80%, sehingga upaya selanjutnya dilaksanakan tindak lanjut, yakni diadakan siklus II. Dalam mencapai target yang telah ditentukan pada siklus I masih terdapat kekurangan saat proses pembelajaran, sehingga peneliti melanjutkan penelitian ini ke siklus II.

#### d. Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan pada akhir pembelajaran siklus I dengan tujuan untuk memberikan gambaran tentang kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I dan dijadikan pedoman untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus II. Dari hasil belajar siswa yang diperoleh ketuntasan belajar siswa sebesar 50,00% pada siklus I. Untuk hasil belajar siswa yang diteliti melalui aktivitas siswa, diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Siswa belum sepenuhnya fokus pada tujuan pembelajaran, ditandai dengan kurangnya konsentrasi saat eksplorasi materi teladan mulia Asmaul Husna.
- 2) Dimensi gotong royong belum maksimal karena masih ada siswa yang bermain-main dan belum aktif berkontribusi dalam diskusi kelompok.
- 3) Siswa masih ragu dan belum berani memberikan tanggapan atau bertanya (aspek bernalar kritis masih rendah).
- 4) Pemanfaatan aspek menyenangkan dari aplikasi *Marbel Muslim Kids* belum merata pada seluruh siswa.

Hasil pengamatan pada lembar aktivitas guru terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Guru belum maksimal dalam memberikan pertanyaan pemantik untuk memancing rasa ingin tahu siswa.

- 2) Guru belum optimal dalam membimbing diskusi dan melatih siswa untuk mempresentasikan hasil eksplorasi media secara berani.
- 3) Guru kurang memberikan *reward* atau penguatan (*reinforcement*) yang dapat memotivasi siswa untuk aktif menanggapi.

Dari hasil refleksi pada siklus I terdapat kelemahan-kelemahan untuk perbaikan siklus II yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru akan lebih intensif melakukan pendekatan personal dan memastikan kondisi kelas kondusif sebelum memulai pembelajaran atau penggunaan aplikasi.
- 2) Menekankan pada alur merdeka belajar di mana siswa lebih banyak mengeksplorasi aplikasi secara mandiri untuk mencapai KKTP yang ditetapkan.
- 3) Guru akan lebih fokus melatih dimensi bernalar kritis dengan mewajibkan setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.
- 4) Memberikan penghargaan (*reward*) berupa pujian atau apresiasi lainnya agar siswa termotivasi memberikan tanggapan.
- 5) Menjelaskan tujuan permainan dalam aplikasi agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memahami esensi materi PAI yang dipelajari.

## 2. Siklus II

Setelah dilaksanakan refleksi siklus I, maka dilaksanakan Siklus II, pada pembelajaran siklus II diadakan sama dengan siklus I yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan Siklus II, peneliti melakukan pengembangan rancangan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I dengan mengacu pada prinsip kurikulum merdeka. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun kembali Modul Ajar materi Asmaul Husna dengan memperkuat bagian langkah pembelajaran berbasis aktivitas siswa.
- 2) Menyiapkan daftar pertanyaan pemantik yang lebih menantang untuk merangsang dimensi bernalar kritis siswa pada Siklus I masih rendah.
- 3) Guru merancang pembagian kelompok yang lebih efektif, di mana siswa yang sudah tuntas di Siklus I dipasangkan dengan siswa yang belum tuntas sebagai tutor sebaya saat menggunakan aplikasi.
- 4) Menyiapkan instrumen apresiasi atau *reward* (seperti stiker bintang atau pujian khusus) untuk memotivasi siswa agar lebih berani memberikan tanggapan.

- 5) Menambahkan indikator pengamatan yang lebih spesifik pada dimensi profil pelajar Pancasila (Mandiri dan Bernalar Kritis) untuk melihat perubahan karakter siswa secara lebih mendalam.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama akan mengulas materi sebelumnya dan melakukan permainan yang berbeda yaitu permainan tebak nama, untuk di pertemuan pertama, pasang nama, untuk pertemuan ke dua dan untuk pertemuan ketiga diberikan tes tulis berupa pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu 27 September 2025 dengan waktu 2x35 menit. Materi pelajaran yaitu teladan mulia Asmaul Husna dan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan

memberikan pertanyaan pemantik untuk memicu ingatan siswa: Siapa yang masih ingat arti Al-Malik dari permainan kemarin?. Guru melakukan apersepsi untuk membangkitkan motivasi intrinsik siswa.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti Siklus II Pertemuan 1, guru memulai pembelajaran dengan memberikan panggung kepada siswa (Riyan) yang sudah menguasai materi untuk berbagi pemahamannya. Siswa mendalami materi Teladan Mulia Asmaul Husna melalui fitur menu belajar pada aplikasi yang ditampilkan secara terstruktur. Sebagai pembeda dari siklus I, guru menggunakan fitur Tebak Nama yang ada di aplikasi *Marbel Muslim Kids* untuk melatih bernalar kritis siswa secara cepat. Guru memberikan Umpan Balik Positif dan *reward* langsung bagi siswa yang berani mencoba.

c) Kegiatan penutup

Guru melakukan teknik relaksasi (tarik napas) sebagai bagian dari pembelajaran sosial emosional (PSE) agar suasana hati siswa stabil. Guru bersama siswa melakukan refleksi kebermaknaan pembelajaran. dan menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama.

## 2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 2 Oktober 2025 dengan waktu 2x35 menit. Materi pelajaran yaitu teladan mulia Asmaul Husna dan langkah-langkah sebagai berikut:

### a) Kegiatan awal

Dalam membuka kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu guru memulainya dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengajak siswa berdo'a, guru mengecek kesiapan belajar siswa seperti kerapian dan posisi duduk siswa, menyiapkan alat dan sumber belajar seperti buku siswa, media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*, dan guru memberikan motivasi dengan menekankan dimensi mandiri dalam belajar.

### b) Kegiatan inti

Pada pertemuan kedua Siklus II, guru membuka kegiatan dengan mengingatkan kembali pembelajaran pada pertemuan pertama, yaitu mempelajari Asmaul Husna melalui menu Belajar dan permainan Tebak Nama. Selanjutnya siswa berdiskusi mengenai contoh perilaku Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari (Kontekstual). Guru menggunakan fitur permainan Pasang Nama untuk menguji pemahaman visual dan logika siswa. Siswa secara bergantian mempraktikkan langsung pada tablet, yang

menunjukkan Keaktifan Siswa (*Student Engagement*).

Guru berperan sebagai fasilitator yang meluruskan miskonsepsi saat permainan berlangsung.

c) Kegiatan penutup

Guru melakukan kegiatan penutup, seperti biasa guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi melalui tanya jawab interaktif. Guru melakukan refleksi akhir mengenai aspek menyenangkan dalam pembelajaran hari ini. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan Alhamdulillah.

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 4 Oktober 2025. Siklus ke II dilakukan tes tulis tes pemahaman materi teladan mulia Asmaul Husna untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Soal tes diberikan sebanyak 10 butir soal tes pilihan ganda.

c. Tahap pengamatan

1) Hasil observasi Aktivitas Guru

Proses pembelajaran pada siklus II dengan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*, aktivitas guru diamati dengan lembar observasi, dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 4. 7 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada siklus II**

| No.                              | Pertemuan   | Nilai rata-rata tiap pertemuan |
|----------------------------------|-------------|--------------------------------|
| 1                                | Pertemuan 1 | 76,92%                         |
| 2                                | Pertemuan 2 | 84,61%                         |
| <b>Total</b>                     |             | <b>161,53%</b>                 |
| <b>Nilai rata-rata siklus II</b> |             | <b>80,76%</b>                  |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*, aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan di setiap pertemuan yaitu pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Aktivitas guru pada pertemuan pertama hanya mencapai nilai rata-rata 76,92%, dan pada pertemuan kedua mencapai 84,61%, dengan nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus II adalah 80,76%

Aktivitas guru pada siklus II, mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Aktivitas pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan sebesar 7,69%, dengan rata-rata nilai aktivitas guru pada siklus II dari pertemuan 1 sampai 2 adalah 80,76%

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas guru dalam setiap pertemuan meningkat, dan aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar sudah baik.

## 2) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Data aktivitas belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* pada siklus II selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. *Persentase* aktivitas belajar siswa dari setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. 8 Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II**

| No               | Aktivitas yang Diamati             | pertemuan |        | Rata-rata |
|------------------|------------------------------------|-----------|--------|-----------|
|                  |                                    | 1         | 2      |           |
| 1                | Mendengarkan penjelasan guru       | 83,34%    | 83,34% | 83,34%    |
| 2                | Memperhatikan guru                 | 83,34%    | 83,34% | 83,34%    |
| 3                | Aktif berdiskusi saat pembelajaran | 66,64%    | 83,34% | 74,99%    |
| 4                | Memberikan tanggapan               | 66,64%    | 83,34% | 74,99%    |
| 5                | Mengikuti permainan                | 83,34%    | 83,34% | 83,34%    |
| <b>Rata-rata</b> |                                    | 76,66%    | 83,34% | 80,00%    |

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*, aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru pada

pertemuan pertama mencapai 83,34%, pertemuan kedua mencapai 83,34%, dengan rata-rata 83,34%. Aktivitas yang kedua yaitu memperhatikan guru pada pertemuan pertama mencapai 83,34%, pertemuan kedua mencapai 83,34%, dengan rata-rata 83,34%. Aktivitas yang ketiga adalah aktif berdiskusi saat pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 66,64%, pertemuan kedua mencapai 83,34%, dengan rata-rata 74,99%. Aktivitas ke empat yaitu memberikan tanggapan pada pertemuan pertama mencapai 66,64%, pada pertemuan kedua mencapai 83,34%, dengan begitu rata-rata aktivitas ke empat yaitu 74,99%. Aktivitas yang terakhir yaitu mengikuti permainan pada pertemuan pertama mencapai 83,34%, pertemuan kedua mencapai 83,34%, dengan rata-rata 83,34%. Aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Aktivitas pada pertemuan pertama mencapai rata-rata 76,66%, pada pertemuan kedua sebesar 83,34%, pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan mencapai 6,68%, dengan rata-rata persentase aktivitas dari pertemuan 1 ke 2 adalah 80,00%.

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam siklus II meningkat di setiap pertemuannya.

### 3) Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus II dapat dengan melihat hasil tes pilihan ganda yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas IV dengan jumlah 6 siswa. Data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel di bawah ini, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 4. 9 Hasil belajar siswa siklus II**

| No. | Aspek yang diamati              | Nilai |
|-----|---------------------------------|-------|
| 1   | Total nilai                     | 510   |
| 2   | Rata-rata                       | 85    |
| 3   | Nilai tertinggi                 | 100   |
| 4   | Nilai terendah                  | 60    |
| 5   | Jumlah siswa yang mengikuti tes | 6     |
| 6   | Jumlah siswa yang tuntas        | 5     |
| 7   | Jumlah siswa yang tidak tuntas  | 1     |
| 8   | Presentase ketuntasan Klasikal  | 83,34 |

Berdasarkan hasil analisis pada siklus II diperoleh rata-rata dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  adalah 5 siswa dan jumlah siswa yang memperoleh  $\leq 70$  adalah 1 siswa dengan presentasi ketuntasan hasil belajar 83,34%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan pengetahuan dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim kids* sudah mencapai indikator keberhasilan yakni 80%.

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus II ini didapatkan hasil bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan fitur permainan digital secara efektif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa yang tinggi dan fokus yang terjaga selama proses eksplorasi materi Asmaul Husna.
- 2) Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan kepercayaan diri untuk berpartisipasi aktif. Dimensi profil pelajar Pancasila, terutama mandiri dan bernalar kritis, mulai membudaya dalam aktivitas diskusi dan tanya jawab.
- 3) guru telah mampu mengelola kelas dengan pendekatan yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) serta memberikan penguatan (*reward*) yang tepat sasaran.
- 4) Aktivitas dan hasil belajar siswa telah memenuhi bahkan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan (80%).

### C. Pembahasan

#### 1. Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru. Hal ini sebanding dengan tingkat keaktifan siswa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids*, dapat menjadikan siswa lebih aktif, hal ini terlihat dari keaktifan siswa yang semakin meningkat setiap pertemuannya.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Alan pada Bab II yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep sulit yang tidak bisa tersampaikan hanya melalui lisan atau teks. Dengan bantuan visualisasi dalam aplikasi *Marbel Muslim Kids*, materi PAI yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Alan 2013).

Peningkatan hasil belajar tersebut juga berbanding lurus dengan tingkat keaktifan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif di setiap pertemuan. Fenomena ini mengonfirmasi teori Mustari yang menjelaskan bahwa aplikasi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menawarkan permainan dan tantangan yang lebih menarik dibandingkan metode tradisional (Mustari 2015).

Dari hasil observasi sebelumnya, dari peneliti belum melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru. Di mana pada hasil belajar siswa terdapat masih banyak yang memiliki nilai di bawah KKTP serta kondisi kelas saat kegiatan belajar mengajar siswa masih ada yang tergolong pasif sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal tersebut didapatkan dari salah satu hasil wawancara dengan guru PAI kelas IV pada hari Senin 21 April 2025. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran masih bersifat satu arah, sehingga siswa tidak serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa hanya menuai ilmu dari buku pegangan siswa yang tanpa terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas di kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* pada mata pelajaran PAI tahun ajaran 2025/2026.

Dari hasil aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. 10 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

| No.              | Aktivitas yang diamati             | siklus        |               | Rata-rata     | peningkatan   |
|------------------|------------------------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
|                  |                                    | I             | II            |               |               |
| 1                | Mendengarkan penjelasan guru       | 58,34%        | 83,34%        | 70,84%        | 25,00%        |
| 2                | Memperhatikan guru                 | 58,34%        | 83,34%        | 70,84%        | 25,00%        |
| 3                | Aktif berdiskusi saat pembelajaran | 41,67%        | 74,99%        | 58,33%        | 33,32%        |
| 4                | Memberikan tanggapan               | 25,00%        | 74,99%        | 49,99%        | 49,99%        |
| 5                | Mengikuti permainan                | 58,34%        | 83,34%        | 70,84%        | 25,00%        |
| <b>Rata-rata</b> |                                    | <b>48,33%</b> | <b>80,00%</b> | <b>64,16%</b> | <b>31,66%</b> |

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II tiap-tiap indikator sebagai berikut:

a. Mendengarkan penjelasan guru

Aktivitas siswa yang mendengarkan saat guru menjelaskan pada siklus I sebesar 58,34%. Siswa yang lain belum fokus pada penjelasan guru dan belum menunjukkan sikap konsentrasi pada materi. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut sekaligus merubah kondisi, guru memberikan perhatian dan menegur siswa, sampai akhirnya semua siswa diharapkan mampu fokus untuk mendengarkan penjelasan guru. Akhirnya pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 25,00% dari 58,34% menjadi 83,34%.

b. Memperhatikan guru

Pada siklus I aktivitas siswa dalam memperhatikan guru hanya mencapai 58,34%. Hal ini dikarenakan siswa masih banyak yang bermain saat guru menjelaskan. Kadang mereka bercakap-cakap dengan temanya. Untuk itu guru selalu mengingatkan dan menekankan agar siswa memperhatikan guru agar dapat memperoleh hasil tes yang baik. Maka pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 25,00% dari 58,34% menjadi 83,34%.

c. Aktif berdiskusi saat pembelajaran

Pada siklus I siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok berjumlah 41,67%. Pada siklus I masih banyak siswa yang pasif, bermain-main dan kurang termotivasi untuk memberikan pendapat. Guru lebih mengawasi jalannya diskusi dan memberikan perhatian lebih kepada kelompok yang pasif. Akhirnya pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 33,32% dari 41,67% menjadi 74,99%.

d. Memberikan tanggapan

Pada siklus I frekuensi siswa dalam memberikan tanggapannya mencapai 25,00%, hal ini karena siswa masih jarang memberikan tanggapan, beberapa tanggapan yang diberikan belum berkaitan dan masuk akal, juga masih ada siswa belum berani dalam mengungkapkan tanggapannya. Namun setelah guru memberikan motivasi dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa

yang memberikan tanggapan, siswa menjadi berani mengungkapkan tanggapannya. Sehingga pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 49,99% dari 25,00% menjadi 74,99%

e. Mengikuti permainan

Pada siklus I aktivitas siswa mengikuti permainan mencapai 58,34%. Ada siswa yang belum antusias dan belum tertib dalam mengikuti permainan. Setelah guru berupaya menjelaskan dan mengganti permainan untuk menyelingi pembelajaran. Siswa menjadi terbiasa dengan adanya permainan dan siswa menjadi antusias, sehingga pada siklus II terjadi peningkatan pada aktivitas ini yaitu sebesar 25,00% dari 58,34% menjadi 83,34%.

2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data dan nilai hasil belajar PAI siswa dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 11 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

| No. | Komponen analisis    | Siklus I | Siklus II | Keterangan         |
|-----|----------------------|----------|-----------|--------------------|
| 1   | Tuntas Belajar       | 50%      | 83,34%    | 33,34% (meningkat) |
| 2   | Belum Tuntas Belajar | 50%      | 16,66%    | 33,34% (menurun)   |

Dari hasil analisis yang dilakukan secara umum, hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya, peningkatan tersebut terjadi karena

guru mampu menyesuaikan antara materi pembelajaran dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* dan siswa mulai mampu menyesuaikan diri dengan media tersebut.

Penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* mampu melatih siswa untuk aktif berdiskusi. Siswa juga sudah terbiasa dengan unsur hiburan yang dimasukkan dalam proses pembelajaran seperti mendengarkan penjelasan guru, memperhatikan, mengikuti permainan yang tersedia di Aplikasi *Marbel Muslim Kids* disela-sela kegiatan proses pembelajaran yang telah berlangsung merupakan hal yang efektif untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh siswa yang ditimbulkan dari belajar, sehingga setelah selesai melakukan permainan siswa menjadi semangat kembali.

Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan, telah tercapai ketuntasan belajar lebih dari 80% pada akhir siklus. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* pada mata pelajaran PAI di kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru. Dapat diterapkan dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Aktivitas Guru

Berdasarkan dari hasil penelitian aktivitas Guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Untuk melihat perbandingan

aktivitas guru saat pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. 12 Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II**

| No.                           | Pertemuan   | Nilai Rata-rata tiap pertemuan |               | Peningkatan  |
|-------------------------------|-------------|--------------------------------|---------------|--------------|
|                               |             | Siklus I                       | Siklus II     |              |
| 1                             | Pertemuan 1 | 46,15                          | 76,92         | 30,77        |
| 2                             | Pertemuan 2 | 61,53                          | 84,61         | 23,08        |
| <b>Total</b>                  |             | <b>107,68</b>                  | <b>161,53</b> | <b>26,92</b> |
| <b>Nilai Rata-rata Siklus</b> |             | <b>53,84</b>                   | <b>80,76</b>  |              |

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan setiap siklusnya. Nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 53,84. Pada siklus II nilai rata-rata aktivitas guru mencapai 80,76. Dari siklus I sampai dengan siklus II, mengalami peningkatan sebesar 26,92%. Adanya peningkatan tersebut karena guru lebih memperhatikan kondisi siswa di dalam kelas. Guru menekankan agar siswa dapat memperhatikan penjelasan materi dan mendengarkan cerita dengan baik agar dapat memperoleh hasil tes yang baik. Guru lebih meningkatkan pengawasan pada saat berdiskusi. Guru lebih sering memberikan penghargaan kepada siswa agar lebih termotivasi. Semakin baik aktivitas yang dilakukan guru saat proses pembelajaran, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh siswa.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
**K E R I N C I**

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diperoleh peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-ratanya sebesar 68,34% dari 6 orang siswa hanya 3 orang yang mendapatkan kategori tuntas dengan ketuntasan klasikal 50% dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 85%, yang dimana terdapat 5 orang siswa mendapatkan kategori tuntas dengan ketuntasan klasikal sebesar 83,34%. Jadi disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II 33,34% meningkat. Dan telah tercapai ketuntasan belajar lebih dari 80% pada akhir siklus.

Peningkatan Hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Marbel Muslim Kids* yang mana guru menyajikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan apa yang sering dilihat dalam kehidupan dunia nyata sehingga siswa akan mudah memahami materi yang diajarkan dan menyediakan waktu untuk membuat media pembelajaran.

## B. Saran

1. Bagi Pendidik PAI hendaknya guru PAI mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai alat bantu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini penting guna mewujudkan manfaat praktis penelitian ini, yaitu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya Disarankan untuk memperluas cakupan penelitian terkait efektivitas teknologi dalam PAI dengan mengeksplorasi dimensi pembelajaran digital lainnya. Hal ini diperlukan untuk memperkuat kontribusi teoritis mengenai bagaimana teknologi memengaruhi proses kognitif dan perilaku siswa dalam pendidikan agama.

## BIBLIOGRAFI

- Ahmad, Novita, Rosman Ilato, and Bobby R. Payu. 2020. "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jambura Economic Education Journal* 2(2):71.
- Alan. 2013. *Cara Belajar Teori Belajar Dan Gaya Belajar Di Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Anas, Sudijono. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anon. 2022. *Keputusan Kepala BSKAP No. 033/H/KR/2022*.
- Arifin, Rita Wahyuni, and Mellinia. 2021. "Media Pembelajaran Tahfidz SuratSurat Pendek Kelas IV Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol." *Jurnal ICT: Information Communication & Technology* 20(1):134.
- Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Burhan, Nurgiyantoro. 2009. *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah mada university press.
- Fatoni, Patmah, and Mira Rosalina. 2021. "Efektifitas Penggunaan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Kuliah Computer Programming." *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi* 13(1):81.
- Idris. 2015. "Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Kependidikan Islam* 1(2):176.
- Kholisoh Nur Aini. 2022. "Efektifitas Game Marbel Kids Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 35–57.
- Kusumah, Wijaya, and Dwitagama. 2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Lintang Ratri Prastika, Hikmat, and Waslaluddin. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional Games Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika*. Bandung: Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains 2015.
- Maimunah. 2016. "Metode Penggunaan Media Pembelajaran." *Jurnal Al-Afkar* 5(1):2.

- Mustari. 2015. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Islam* 6(2):101–10.
- Purwanto, Nglim. 2012. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahman. 2019. "Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 8(1):23–34.
- Riva Rifiyah Sayidah, Hurri Ibnu, and Leonita Siwiyanti. 2021. "Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan* 5(2):142.
- Riyana. 2020. "Penerapan Pembelajaran Yang Menyenangkan Dalam Pendidikan Anak." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):79–88.
- Samrin. 2015. "Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia." *Jurnal Al-Ta'dib* 8(1):107.
- Sri Widoretno, Deddy Setyawan, and Mukhlison. 2021. *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak*. Blitar: Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. 2016. "Pembelajaran Yang Menyenangkan: Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1(1):45–55.
- Suryana. 2017. *Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar: Teori Dan Praktik*. Jakarta: Prenada media Group.
- Wardani. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Banten: Universitas Terbuka.
- Yohannes Marryono Jamun. 2018. "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10(1):50–51.
- Yuliana. 2020. "Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile: Solusi Untuk Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12(3):95–104.
- Yusuf, and Muri. 2014. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

## MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

### 1. INFORMASI UMUM

#### A. Identitas Modul

|                         |                                                                     |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Penyusun                | : Aisa Dwi Dara Monika                                              |
| Satuan Pendidikan       | : SD Negeri 64/III Koto Baru                                        |
| Mata Pelajaran          | : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti                           |
| Fase / Kelas / Semester | : B / 4 (Empat) / Ganjil                                            |
| Tahun Pelajaran         | : 2025/2026                                                         |
| Materi Pokok            | : Teladan Mulia Asmaul Husna                                        |
| Sub Materi              | : Allah Swt. Menciptakan Nabi Adam a.s.                             |
| Alokasi Waktu           | : 2 jam Pelajaran x 35 Menit                                        |
| Sub materi              | : Asmaul husna dan artinya serta berakhlak dengan lima asmaul husna |

#### B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik mengetahui jumlah asmaul husna
2. Peserta didik mengetahui makna 5 asmaul husna

#### C. Profil Pelajar Pancasila

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia  
Berkebhineka Global

Bernalar Kritis

Bergotong royong

Mandiri

Kreatif

#### D. Sarana dan Prasarana

Papan tulis/spidol

Video pendek tentang perilaku terpuji

Tablet dengan akses aplikasi *Marbel Muslim Kids*

Buku paket pendidikan agama islam kelas IV

- E. Target Peserta Didik
- Peserta didik reguler/tipikal
  - Peserta didik dengan kesulitan belajar
  - Peserta didik dengan pencapaian tinggi
- F. Model Pembelajaran yang Digunakan
- Pembelajaran *edutainment*

## 2. KOMPETENSI INTI

- A. Tujuan Pembelajaran
- Tujuan pembelajaran pada submateri ini adalah:
- “peserta didik mampu menjelaskan arti asmaul husna al-malik, al-aziz, al-quddus, as-salam dan al-mu'min beserta artinya secara berkelompok.
- B. Pemahaman Bermakna
- Peserta didik meyakini teladan asmaul husna dan 5 makna asmaul husna.
- C. Pertanyaan pemantik
- Guru bertanya sudahkah kalian menghafal asmaul husna? Jika hafal, bagaimana perasaanmu? Dan apa bila belum hafal apa yang kalian lakukan?
- D. Kegiatan Pembelajaran

| No. | Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                  | Waktu    |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1.  | <b>Pendahuluan/kegiatan Awal :</b><br>Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan presensi. Selanjutnya, guru memberikan Pertanyaan Pemantik:<br>Siapa yang tahu nama-nama Allah yang indah?. Guru melakukan Apersepsi dengan menunjukkan ikon aplikasi | 10 Menit |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |          |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|    | <i>Marbel Muslim Kids</i> untuk menarik minat siswa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |          |
| 2. | <p><b>Kegiatan Inti :</b></p> <p>Siswa menceritakan apa yang mereka ketahui tentang Asmaul Husna secara spontan. Siswa mengamati tayangan interaktif aplikasi <i>Marbel Muslim Kids</i>. Di sini, siswa secara mandiri mengeksplorasi visual dan audio yang ada pada menu Asmaul Husna. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk mencatat makna Asmaul Husna, terjadi diskusi antar siswa dalam kelompok. Melalui fitur kuis di aplikasi, setiap kelompok menunjukkan pemahamannya dengan menjawab pertanyaan interaktif secara bergantian.</p> | 50 Menit |
| 3. | <p><b>Penutup :</b></p> <p>Sebelum proses pembelajaran diakhiri siswa diminta duduk kembali, Siswa bersama guru melakukan refleksi terbimbing mengenai perasaan mereka saat belajar menggunakan aplikasi.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 10 menit |

|  |                                                                                                                                   |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang dibuat oleh siswa., selanjutnya guru menutup pelajaran dengan berdo'a bersama. |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

#### E. Asesmen

1. Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
|     |         |                    |                  |             |               |
|     |         |                    |                  |             |               |

2. Penilaian sikap sosial dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
|     |         |                    |                  |             |               |
|     |         |                    |                  |             |               |

3. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian tes lisan dan tes tulis. Tes lisan berupa tanya jawab dengan peserta didik. Sementara itu, tes tulis dilakukan dengan meminta peserta didik mengerjakan soal isian singkat yang tersedia di dalam buku siswa.
4. Penilaian untuk mengukur ketercapaian kompetensi/tujuan pembelajaran.
  - a. Rubrik Aktivitasku dapat mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik dalam menyebutkan Asmaulhusna dan artinya.

- b. Rubrik Aktivitas Kelompok dapat mengukur ketercapaian peserta didik dalam membuat kaligrafi Asmaulhusna.

### **Pedoman Penilaian Aktivitas Kelompok**

| No. | Nama Kelompok | Aspek penilaian |        |              |          | Jumlah | kejuaraan |
|-----|---------------|-----------------|--------|--------------|----------|--------|-----------|
|     |               | kerapian        | Design | Paduan warna | Estetika |        |           |
|     |               |                 |        |              |          |        |           |
|     |               |                 |        |              |          |        |           |
|     |               |                 |        |              |          |        |           |
|     |               |                 |        |              |          |        |           |

Pedoman skor :

4 : sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

#### **F. Pengayaan dan Remedial**

##### **1. Pengayaan**

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi KKM, kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman materi dengan melakukan aktivitas pengayaan dan literasi yang terdapat pada buku siswa.

##### **2. Remedial**

Kesempatan perbaikan nilai diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKM dengan cara meminta mereka mengulang materi yang dirasa sulit terlebih dahulu, lalu mencoba memberikan penilaian kembali.

### **3. LAMPIRAN**

#### **A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Nama :.....

Kelas :.....

- A. Isilah kolom sebelah kanan dengan Asmaulhusna yang sesuai dengan pernyataan pada kolom sebelah kiri!

| Pernyataan                                                                 | Asmaulhusna |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Allah Swt. adalah zat yang tersucikan dari segala macam kekurangan.        | .....       |
| Allah Swt. adalah Tuhan yang selalu mengayomi serta memberikan rasa damai. | .....       |
| Allah Swt. adalah penguasa atas semua makhluk-Nya.                         | .....       |
| Allah Swt. adalah Tuhan yang memberi rasa aman pada seluruh makhluk-Nya.   | .....       |
| Allah Swt. pemilik tunggal segala kemuliaan.                               | .....       |

B. Tulislah contoh perilaku terpuji (di kolom kanan) yang mencerminkan teladan Asmaulhusna (kolom kiri)!

| Asmaulhusna | Contoh perilaku terpuji |
|-------------|-------------------------|
| Al-Quddus   | .....                   |
| As-Salam    | .....                   |
| Al-Malik    | .....                   |
| Al-Mu'min   | .....                   |
| Al-Aziz     | .....                   |

Kerinci, 18 september 2025  
Mengetahui  
Guru PAI

Adrinal, S.Pd.I  
NIP.

## MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

### 1. INFORMASI UMUM

#### A. Identitas Modul

|                         |                                                                     |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Penyusun                | : Aisa Dwi Dara Monika                                              |
| Satuan Pendidikan       | : SD Negeri 64/III Koto Baru                                        |
| Mata Pelajaran          | : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti                           |
| Fase / Kelas / Semester | : B / 4 (Empat) / Ganjil                                            |
| Tahun Pelajaran         | : 2025/2026                                                         |
| Materi Pokok            | : Teladan Mulia Asmaul Husna                                        |
| Sub Materi              | : Allah Swt. Menciptakan Nabi Adam a.s.                             |
| Alokasi Waktu           | : 2 jam Pelajaran x 35 Menit                                        |
| Sub materi              | : Asmaul husna dan artinya serta berakhlak dengan lima asmaul husna |

#### B. Kompetensi Awal

3. Peserta didik mengetahui jumlah asmaul husna
4. Peserta didik mengetahui makna 5 asmaul husna

#### C. Profil Pelajar Pancasila

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia  
Berkebhineka Global

Bernalar Kritis

Bergotong royong

Mandiri

Kreatif

#### D. Sarana dan Prasarana

Papan tulis/spidol

Video pendek tentang perilaku terpuji

Tablet dengan akses aplikasi *Marbel Muslim Kids*

Buku paket pendidikan agama islam kelas IV

#### E. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal

Peserta didik dengan kesulitan belajar

Peserta didik dengan pencapaian tinggi

F. Model Pembelajaran yang Digunakan

Pembelajaran *edutainment*

2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada submateri ini adalah:

“peserta didik mampu menjelaskan arti asmaul husna al-malik, al-aziz, al-quddus, as-salam dan al-mu'min beserta artinya secara berkelompok.

B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik meyakini teladan asmaul husna dan 5 makna asmaul husna.

C. Pertanyaan pemantik

Guru bertanya sudahkah kalian menghafal asmaul husna? Jika hafal, bagaimana perasaanmu? Dan apa bila belum hafal apa yang kalian lakukan?

D. Kegiatan Pembelajaran

| No. | Kegiatan                                                                                                                                                                                                                       | Waktu    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1.  | <b>Pendahuluan/kegiatan Awal :</b><br>Dimulai dengan salam, doa, dan pengecekan kesiapan belajar. Guru memberikan motivasi melalui kuis singkat di aplikasi untuk mengingat kembali materi sebelumnya (Asesmen Formatif Awal). | 10 Menit |
| 2.  | <b>Kegiatan Inti :</b>                                                                                                                                                                                                         |          |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |          |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|    | <p>Pada pertemuan kedua, Siswa memperdalam pemahaman melalui literasi buku teks dan pengamatan mandiri pada aplikasi di Tablet yang disediakan. Guru memberikan penjelasan tentang penerapan Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual). Siswa mengerjakan latihan mandiri. Guru memberikan pendampingan khusus bagi siswa yang terlihat masih ragu (<i>Scaffolding</i>). Siswa menyajikan hasil jawabannya di depan kelas sebagai bentuk umpan balik positif.</p> | 50 Menit |
| 3. | <p><b>Penutup :</b></p> <p>Guru melakukan kegiatan penutup, guru melakukan tanya jawab untuk mengonfirmasi pemahaman. Guru menyampaikan refleksi, apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?, siswa menjawab iya buk. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan</p>                                                                                                                                                                                  | 10 menit |

|  |                |  |
|--|----------------|--|
|  | Alhamdulillah. |  |
|--|----------------|--|

#### E. Asesmen

1. Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
|     |         |                    |                  |             |               |
|     |         |                    |                  |             |               |

2. Penilaian sikap sosial dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
|     |         |                    |                  |             |               |
|     |         |                    |                  |             |               |

3. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian tes lisan dan tes tulis. Tes lisan berupa tanya jawab dengan peserta didik. Sementara itu, tes tulis dilakukan dengan meminta peserta didik mengerjakan soal isian singkat yang tersedia di dalam buku siswa.
4. Penilaian untuk mengukur ketercapaian kompetensi/tujuan pembelajaran.
  - a. Rubrik Aktivitasku dapat mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik dalam menyebutkan Asmaulhusna dan artinya.
  - b. Rubrik Aktivitas Kelompok dapat mengukur ketercapaian peserta didik dalam membuat kaligrafi Asmaulhusna.

#### **Pedoman Penilaian Aktivitas Kelompok**

| No. | Nama<br>Kelompok | Aspek penilaian |        |                 |          | Jumlah | kejuaraan |
|-----|------------------|-----------------|--------|-----------------|----------|--------|-----------|
|     |                  | kerapian        | Design | Paduan<br>warna | Estetika |        |           |
|     |                  |                 |        |                 |          |        |           |
|     |                  |                 |        |                 |          |        |           |
|     |                  |                 |        |                 |          |        |           |
|     |                  |                 |        |                 |          |        |           |

Pedoman skor :

4 : sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

#### F. Pengayaan dan Remedial

##### 1. Pengayaan

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi KKM, kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman materi dengan melakukan aktivitas pengayaan dan literasi yang terdapat pada buku siswa.

##### 2. Remedial

Kesempatan perbaikan nilai diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKM dengan cara meminta mereka mengulang materi yang dirasa sulit terlebih dahulu, lalu mencoba memberikan penilaian kembali.

### 3. LAMPIRAN

#### A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama : .....

Kelas : .....

A. Isilah kolom sebelah kanan dengan Asmaulhusna yang sesuai dengan pernyataan pada kolom sebelah kiri!

| Pernyataan                                                          | Asmaulhusna |
|---------------------------------------------------------------------|-------------|
| Allah Swt. adalah zat yang tersucikan dari segala macam kekurangan. | .....       |

|                                                                            |       |
|----------------------------------------------------------------------------|-------|
| Allah Swt. adalah Tuhan yang selalu mengayomi serta memberikan rasa damai. | ..... |
| Allah Swt. adalah penguasa atas semua makhluk-Nya.                         | ..... |
| Allah Swt. adalah Tuhan yang memberi rasa aman pada seluruh makhluk-Nya.   | ..... |
| Allah Swt. pemilik tunggal segala kemuliaan.                               | ..... |

B. Tulislah contoh perilaku terpuji (di kolom kanan) yang mencerminkan teladan Asmaulhusna (kolom kiri)!

| Asmaulhusna | Contoh perilaku terpuji |
|-------------|-------------------------|
| Al-Quddus   | .....                   |
| As-Salam    | .....                   |
| Al-Malik    | .....                   |
| Al-Mu'min   | .....                   |
| Al-Aziz     | .....                   |

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

K E R I N C I

Kerinci, 20 September 2025

Mengetahui

Guru PAI

Adrinal, S.Pd.I

NIP.

## **MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

### **1. INFORMASI UMUM**

#### **A. Identitas Modul**

|                         |                                                                     |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Penyusun                | : Aisa Dwi Dara Monika                                              |
| Satuan Pendidikan       | : SD Negeri 64/III Koto Baru                                        |
| Mata Pelajaran          | : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti                           |
| Fase / Kelas / Semester | : B / 4 (Empat) / Ganjil                                            |
| Tahun Pelajaran         | : 2025/2026                                                         |
| Materi Pokok            | : Teladan Mulia Asmaul Husna                                        |
| Sub Materi              | : Allah Swt. Menciptakan Nabi Adam a.s.                             |
| Alokasi Waktu           | : 2 jam Pelajaran x 35 Menit                                        |
| Sub materi              | : Asmaul husna dan artinya serta berakhlak dengan lima asmaul husna |

#### **B. Kompetensi Awal**

5. Peserta didik mengetahui jumlah asmaul husna
6. Peserta didik mengetahui makna 5 asmaul husna

#### **C. Profil Pelajar Pancasila**

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia  
Berkebhineka Global

Bernalar Kritis

Bergotong royong

Mandiri

Kreatif

#### **D. Sarana dan Prasarana**

Papan tulis/spidol

Video pendek tentang perilaku terpuji

Tablet dengan akses aplikasi *Marbel Muslim Kids*

Buku paket pendidikan agama islam kelas IV

E. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal

Peserta didik dengan kesulitan belajar

Peserta didik dengan pencapaian tinggi

F. Model Pembelajaran yang Digunakan

Pembelajaran *edutainment*

## 2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada submateri ini adalah:

“peserta didik mampu menjelaskan arti asmaul husna al-malik, al-aziz, al-quddus, as-salam dan al-mu'min beserta artinya secara berkelompok.

B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik meyakini teladan asmaul husna dan 5 makna asmaul husna.

C. Pertanyaan pemantik

Guru bertanya sudahkah kalian menghafal asmaul husna? Jika hafal, bagaimana perasaanmu? Dan apa bila belum hafal apa yang kalian lakukan?

D. Kegiatan Pembelajaran

| No. | Kegiatan                                                                                                                                                                    | Waktu    |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1.  | <b>Pendahuluan/kegiatan Awal :</b><br>Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk memicu | 10 Menit |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |          |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|    | <p>ingatan siswa: Siapa yang masih ingat arti Al-Malik dari permainan kemarin?.</p> <p>Guru melakukan apersepsi untuk membangkitkan motivasi intrinsik siswa.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |          |
| 2. | <p><b>Kegiatan inti :</b></p> <p>Pada kegiatan inti Siklus II Pertemuan 1, guru memulai pembelajaran dengan memberikan panggung kepada siswa (Riyan) yang sudah menguasai materi untuk berbagi pemahamannya. Siswa mendalami materi Teladan Mulia Asmaul Husna melalui fitur menu belajar pada aplikasi yang ditampilkan secara terstruktur. Sebagai pembeda dari siklus I, guru menggunakan fitur Tebak Nama yang ada di aplikasi <i>Marbel Muslim Kids</i> untuk melatih bernalar kritis siswa secara cepat. Guru memberikan Umpan Balik Positif dan <i>reward</i> langsung bagi siswa yang berani mencoba.</p> | 50 Menit |
| 3. | <p><b>Penutup :</b></p> <p>Guru melakukan teknik relaksasi (tarik napas) sebagai bagian dari pembelajaran sosial emosional (PSE) agar suasana hati siswa stabil. Guru bersama siswa</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 10 menit |

|  |                                                                                                |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | melakukan refleksi kebermaknaan pembelajaran, dan menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama. |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

#### E. Asesmen

1. Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
|     |         |                    |                  |             |               |
|     |         |                    |                  |             |               |

2. Penilaian sikap sosial dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
|     |         |                    |                  |             |               |
|     |         |                    |                  |             |               |

3. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian tes lisan dan tes tulis. Tes lisan berupa tanya jawab dengan peserta didik. Sementara itu, tes tulis dilakukan dengan meminta peserta didik mengerjakan soal isian singkat yang tersedia di dalam buku siswa.
4. Penilaian untuk mengukur ketercapaian kompetensi/tujuan pembelajaran.
  - a. Rubrik Aktivitasku dapat mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik dalam menyebutkan Asmaulhusna dan artinya.

- b. Rubrik Aktivitas Kelompok dapat mengukur ketercapaian peserta didik dalam membuat kaligrafi Asmaulhusna.

#### **Pedoman Penilaian Aktivitas Kelompok**

| No. | Nama<br>Kelompok | Aspek penilaian |        |                 |          | Jumlah | kejuaraan |
|-----|------------------|-----------------|--------|-----------------|----------|--------|-----------|
|     |                  | kerapian        | Design | Paduan<br>warna | Estetika |        |           |
|     |                  |                 |        |                 |          |        |           |
|     |                  |                 |        |                 |          |        |           |
|     |                  |                 |        |                 |          |        |           |
|     |                  |                 |        |                 |          |        |           |

Pedoman skor :

4 : sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

#### **F. Pengayaan dan Remedial**

##### **1. Pengayaan**

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi KKM, kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman materi dengan melakukan aktivitas pengayaan dan literasi yang terdapat pada buku siswa.

##### **2. Remedial**

Kesempatan perbaikan nilai diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKM dengan cara meminta mereka mengulang materi yang dirasa sulit terlebih dahulu, lalu mencoba memberikan penilaian kembali.

### **3. LAMPIRAN**

#### **A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Nama : .....

Kelas : .....

A. Isilah kolom sebelah kanan dengan Asmaulhusna yang sesuai dengan pernyataan pada kolom sebelah kiri!

|            |             |
|------------|-------------|
| Pernyataan | Asmaulhusna |
|------------|-------------|

|                                                                            |       |
|----------------------------------------------------------------------------|-------|
| Allah Swt. adalah zat yang tersucikan dari segala macam kekurangan.        | ..... |
| Allah Swt. adalah Tuhan yang selalu mengayomi serta memberikan rasa damai. | ..... |
| Allah Swt. adalah penguasa atas semua makhluk-Nya.                         | ..... |
| Allah Swt. adalah Tuhan yang memberi rasa aman pada seluruh makhluk-Nya.   | ..... |
| Allah Swt. pemilik tunggal segala kemuliaan.                               | ..... |

B. Tulislah contoh perilaku terpuji (di kolom kanan) yang mencerminkan teladan Asmaulhusna (kolom kiri)!

| Asmaulhusna | Contoh perilaku terpuji |
|-------------|-------------------------|
| Al-Quddus   | .....                   |
| As-Salam    | .....                   |
| Al-Malik    | .....                   |
| Al-Mu'min   | .....                   |
| Al-Aziz     | .....                   |

Kerinci, 27 September 2025

Mengetahui

Guru PAI

Adrinal, S.Pd.I  
NIP.

## **MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

### **1. INFORMASI UMUM**

#### **A. Identitas Modul**

Penyusun : Aisa Dwi Dara Monika  
Satuan Pendidikan : SD Negeri 64/III Koto Baru  
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti  
Fase / Kelas / Semester : B / 4 (Empat) / Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2025/2026  
Materi Pokok : Teladan Mulia Asmaul Husna  
Sub Materi : Allah Swt. Menciptakan Nabi Adam a.s.  
Alokasi Waktu : 4 jam Pelajaran x 35 Menit  
Sub materi : Asmaul husna dan artinya serta berakhlak  
dengan lima asmaul husna

#### **B. Kompetensi Awal**

7. Peserta didik mengetahui jumlah asmaul husna
8. Peserta didik mengetahui makna 5 asmaul husna

#### **C. Profil Pelajar Pancasila**

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia  
Berkebhineka Global  
Bernalar Kritis  
Bergotong royong  
Mandiri

Kreatif

D. Sarana dan Prasarana

Papan tulis/spidol

Video pendek tentang perilaku terpuji

Tablet dengan akses aplikasi *Marbel Muslim Kids*

Buku paket pendidikan agama islam kelas IV

E. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal

Peserta didik dengan kesulitan belajar

Peserta didik dengan pencapaian tinggi

F. Model Pembelajaran yang Digunakan

Pembelajaran *edutainment*

2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada submateri ini adalah:

“peserta didik mampu menjelaskan arti asmaul husna al-malik, al-aziz, al-quddus, as-salam dan al-mu'min beserta artinya secara berkelompok.

B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik meyakini teladan asmaul husna dan 5 makna asmaul husna.

C. Pertanyaan pemantik

Guru bertanya sudahkah kalian menghafal asmaul husna? Jika hafal, bagaimana perasaanmu? Dan apa bila belum hafal apa yang kalian lakukan?

D. Kegiatan Pembelajaran

| No. | Kegiatan                                                     | Waktu |
|-----|--------------------------------------------------------------|-------|
| 1.  | <b>Pendahuluan/kegiatan Awal :</b><br>Dalam membuka kegiatan |       |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                 |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
|    | <p>pembelajaran, terlebih dahulu guru memulainya dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengajak siswa berdo'a, guru mengecek kesiapan belajar siswa seperti kerapian dan posisi duduk siswa, menyiapkan alat dan sumber belajar seperti buku siswa, media pembelajaran Aplikasi <i>Marbel Muslim Kids</i>, dan guru memberikan motivasi dengan menekankan dimensi mandiri dalam belajar.</p> | <p>10 Menit</p> |
| 2. | <p><b>Kegiatan inti :</b></p> <p>Pada pertemuan kedua Siklus II, guru membuka kegiatan dengan mengingatkan kembali pembelajaran pada pertemuan pertama, yaitu mempelajari Asmaul Husna melalui menu Belajar dan permainan Tebak Nama. Selanjutnya siswa berdiskusi mengenai contoh perilaku Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari (Kontekstual). Guru menggunakan fitur</p>                              | <p>50 Menit</p> |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |          |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|    | <p>permainan Pasang Nama untuk menguji pemahaman visual dan logika siswa.</p> <p>Siswa secara bergantian mempraktikkan langsung pada tablet, yang menunjukkan Keaktifan Siswa (<i>Student Engagement</i>). Guru berperan sebagai fasilitator yang meluruskan miskonsepsi saat permainan berlangsung.</p>                              |          |
| 3. | <p><b>Penutup :</b></p> <p>Guru melakukan kegiatan penutup, seperti biasa guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi melalui tanya jawab interaktif. Guru melakukan refleksi akhir mengenai aspek menyenangkan dalam pembelajaran hari ini. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan Alhamdulillah.</p> | 10 menit |

#### E. Asesmen

1. Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta | Catatan | Butir | Tindak |
|-----|---------|--------------|---------|-------|--------|
|-----|---------|--------------|---------|-------|--------|

|  |  |       |          |       |        |
|--|--|-------|----------|-------|--------|
|  |  | Didik | Perilaku | Sikap | Lanjut |
|  |  |       |          |       |        |
|  |  |       |          |       |        |

2. Penilaian sikap sosial dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
|     |         |                    |                  |             |               |
|     |         |                    |                  |             |               |

3. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian tes lisan dan tes tulis. Tes lisan berupa tanya jawab dengan peserta didik. Sementara itu, tes tulis dilakukan dengan meminta peserta didik mengerjakan soal isian singkat yang tersedia di dalam buku siswa.
4. Penilaian untuk mengukur ketercapaian kompetensi/tujuan pembelajaran.
- Rubrik Aktivitasku dapat mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik dalam menyebutkan Asmaulhusna dan artinya.
  - Rubrik Aktivitas Kelompok dapat mengukur ketercapaian peserta didik dalam membuat kaligrafi Asmaulhusna.

#### **Pedoman Penilaian Aktivitas Kelompok**

| No. | Nama Kelompok | Aspek penilaian |        |              |          | Jumlah | kejuaraan |
|-----|---------------|-----------------|--------|--------------|----------|--------|-----------|
|     |               | kerapian        | Design | Paduan warna | Estetika |        |           |
|     |               |                 |        |              |          |        |           |
|     |               |                 |        |              |          |        |           |
|     |               |                 |        |              |          |        |           |
|     |               |                 |        |              |          |        |           |

Pedoman skor :

4 : sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

#### F. Pengayaan dan Remedial

##### 1. Pengayaan

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi KKM, kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman materi dengan melakukan aktivitas pengayaan dan literasi yang terdapat pada buku siswa.

##### 2. Remedial

Kesempatan perbaikan nilai diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKM dengan cara meminta mereka mengulang materi yang dirasa sulit terlebih dahulu, lalu mencoba memberikan penilaian kembali.

### 3. LAMPIRAN

#### A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama : .....

Kelas : .....

A. Isilah kolom sebelah kanan dengan Asmaulhusna yang sesuai dengan pernyataan pada kolom sebelah kiri!

| Pernyataan                                                                 | Asmaulhusna |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Allah Swt. adalah zat yang tersucikan dari segala macam kekurangan.        | .....       |
| Allah Swt. adalah Tuhan yang selalu mengayomi serta memberikan rasa damai. | .....       |
| Allah Swt. adalah penguasa atas semua makhluk-Nya.                         | .....       |
| Allah Swt. adalah Tuhan yang memberi rasa aman pada seluruh makhluk-Nya.   |             |

|                                              |       |
|----------------------------------------------|-------|
|                                              | ..... |
| Allah Swt. pemilik tunggal segala kemuliaan. | ..... |

B. Tulislah contoh perilaku terpuji (di kolom kanan) yang mencerminkan teladan Asmaulhusna (kolom kiri)!

| Asmaulhusna | Contoh perilaku terpuji |
|-------------|-------------------------|
| Al-Quddus   | .....                   |
| As-Salam    | .....                   |
| Al-Malik    | .....                   |
| Al-Mu'min   | .....                   |
| Al-Aziz     | .....                   |

Kerinci, 02 Oktober 2025

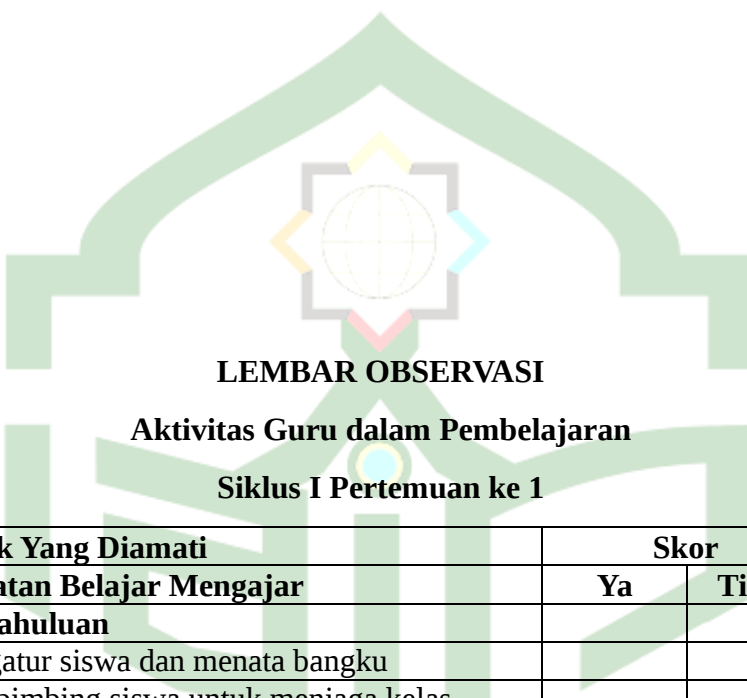
Mengetahui

Guru PAI

Adrinal, S.Pd.I

NIP. ....

INSTITUT AGAMA ISLAM  
KERINCI



## LEMBAR OBSERVASI

### Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

#### Siklus I Pertemuan ke 1

| No. | Aspek Yang Diamati                                                            | Skor |       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------|------|-------|
|     |                                                                               | Ya   | Tidak |
| 1.  | <b>Kegiatan Belajar Mengajar</b>                                              |      |       |
|     | <b>Pendahuluan</b>                                                            |      |       |
|     | Mengatur siswa dan menata bangku                                              |      |       |
|     | Membimbing siswa untuk menjaga kelas selalu dalam keadaan bersih              |      |       |
|     | Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa         |      |       |
|     | Melakukan apersepsi untuk meningkatkan semangat dan kefokusannya siswa        |      |       |
|     | Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan                        |      |       |
|     | <b>Kegiatan inti</b>                                                          |      |       |
|     | Menyajikan materi dengan menggunakan unsur visual, auditorial, dan kinestetik |      |       |
|     | Menyampaikan materi dan pemberian tugas                                       |      |       |
|     | Membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar                                 |      |       |
|     | Membimbing siswa berdiskusi dengan teman sekelompok antar kelompok            |      |       |

|                      |                                                    |  |  |
|----------------------|----------------------------------------------------|--|--|
|                      | Menyelingi pembelajaran dengan melakukan permainan |  |  |
|                      | Menyampaikan hasil kelompoknya                     |  |  |
|                      | <b>Penutup</b>                                     |  |  |
|                      | Memberikan reward/penghargaan kepada siswa         |  |  |
|                      | Menutup kegiatan pembelajaran                      |  |  |
| <b>Jumlah Skor :</b> |                                                    |  |  |
| <b>Presentase :</b>  |                                                    |  |  |

Kenangan: jika guru memenuhi kriteria Observer memberikan penilaian 2 dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom Ya /Tidak sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Kerinci, September 2025  
Observer

**Novi Puspita Dewi, S.Pd**  
**NIP.198209272023212008**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I

## LEMBAR OBSERVASI

### Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : PAI

Kelas/Semester : IV (Empat)/1 (satu)

Siklus /Pertemuan : I/I

| No.               | Siswa                 | Jenis Aktivitas |            |               |               |            |
|-------------------|-----------------------|-----------------|------------|---------------|---------------|------------|
|                   |                       | 1               | 2          | 3             | 4             | 5          |
| 1.                | Aditya Rifqi Maulana  | 1               | 1          | 2             | 1             | 2          |
| 2.                | Afifa Fitiya          | 2               | 2          | 1             | 1             | 2          |
| 3.                | Ahmad Rizki Aprianda  | 1               | 1          | 2             | 2             | 1          |
| 4.                | Azka Alfatih          | 1               | 1          | 1             | 1             | 2          |
| 5.                | Elsa Athaya Rizkullah | 2               | 2          | 1             | 1             | 1          |
| 6.                | Hanisah Fathiyyah     | 2               | 2          | 1             | 1             | 1          |
| <b>Jumlah</b>     |                       | <b>9</b>        | <b>9</b>   | <b>8</b>      | <b>7</b>      | <b>9</b>   |
| <b>Presentase</b> |                       | <b>50%</b>      | <b>50%</b> | <b>33,34%</b> | <b>16,67%</b> | <b>50%</b> |

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru
2. Memperhatikan guru
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran
4. Memberikan tanggapan
5. Mengikuti permainan

Kriteria penskoran :

- a. Kurang = 1
- b. Cukup = 2
- c. Baik = 3
- d. Sangat baik = 4

Kerinci, 18 September 2025  
Observer

**Novi Puspita Dewi, S.Pd**  
**NIP.198209272023212008**

## LEMBAR OBSERVASI

### Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : PAI

Kelas/Semester : IV (Empat)/1 (satu)

Siklus /Pertemuan : I/II

| No.               | Siswa                 | Jenis Aktivitas |               |            |               |               |
|-------------------|-----------------------|-----------------|---------------|------------|---------------|---------------|
|                   |                       | 1               | 2             | 3          | 4             | 5             |
| 1.                | Aditya Rifqi Maulana  | 1               | 2             | 2          | 1             | 3             |
| 2.                | Afifa Fitiya          | 3               | 2             | 1          | 1             | 3             |
| 3.                | Ahmad Rizki Aprianda  | 2               | 1             | 3          | 3             | 1             |
| 4.                | Azka Alfatih          | 1               | 1             | 1          | 2             | 2             |
| 5.                | Elsa Athaya Rizkullah | 2               | 2             | 1          | 1             | 2             |
| 6.                | Hanisah Fathiyyah     | 2               | 3             | 2          | 1             | 1             |
| <b>Jumlah</b>     |                       | <b>12</b>       | <b>12</b>     | <b>10</b>  | <b>9</b>      | <b>12</b>     |
| <b>Presentase</b> |                       | <b>66,67%</b>   | <b>66,67%</b> | <b>50%</b> | <b>33,34%</b> | <b>66,67%</b> |

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru
2. Memperhatikan guru
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran
4. Memberikan tanggapan
5. Mengikuti permainan

Kriteria penskoran :

- a. Kurang = 1
- b. Cukup = 2
- c. Baik = 3
- d. Sangat baik = 4

Kerinci, 20 September 2025  
Observer

**Novi Puspita Dewi, S.Pd**  
**NIP.198209272023212008**

## LEMBAR OBSERVASI

### Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : PAI

Kelas/Semester : IV (Empat)/1 (satu)

Siklus /Pertemuan : II/I

| No.               | Siswa                 | Jenis Aktivitas |        |        |        |        |
|-------------------|-----------------------|-----------------|--------|--------|--------|--------|
|                   |                       | 1               | 2      | 3      | 4      | 5      |
| 1.                | Aditya Rifqi Maulana  | 3               | 3      | 3      | 2      | 4      |
| 2.                | Afifa Fitiya          | 3               | 3      | 3      | 2      | 3      |
| 3.                | Ahmad Rizki Aprianda  | 3               | 3      | 3      | 3      | 3      |
| 4.                | Azka Alfatih          | 2               | 2      | 2      | 3      | 3      |
| 5.                | Elsa Athaya Rizkullah | 3               | 3      | 2      | 3      | 4      |
| 6.                | Hanisah Fathiyyah     | 3               | 3      | 3      | 3      | 2      |
| <b>Jumlah</b>     |                       | 17              | 17     | 16     | 16     | 19     |
| <b>Presentase</b> |                       | 83,34%          | 83,34% | 66,64% | 66,64% | 83,34% |

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru
2. Memperhatikan guru
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran
4. Memberikan tanggapan
5. Mengikuti permainan

Kriteria penskoran :

- a. Kurang = 1
- b. Cukup = 2
- c. Baik = 3
- d. Sangat baik = 4

Kerinci, 27 September 2025  
Observer

**Novi Puspita Dewi, S.Pd**  
**NIP.198209272023212008**

## LEMBAR OBSERVASI

### Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : PAI  
Kelas/Semester : IV(Empat)/1 (satu)  
Siklus /Pertemuan : II/II

| No.               | Siswa                 | Jenis Aktivitas |        |        |        |        |
|-------------------|-----------------------|-----------------|--------|--------|--------|--------|
|                   |                       | 1               | 2      | 3      | 4      | 5      |
| 1.                | Aditya Rifqi Maulana  | 3               | 4      | 3      | 2      | 4      |
| 2.                | Afifa Fitiya          | 4               | 4      | 2      | 3      | 4      |
| 3.                | Ahmad Rizki Aprianda  | 3               | 3      | 3      | 3      | 4      |
| 4.                | Azka Alfatih          | 2               | 2      | 3      | 4      | 3      |
| 5.                | Elsa Athaya Rizkullah | 4               | 4      | 3      | 3      | 4      |
| 6.                | Hanisah Fathiyyah     | 4               | 4      | 3      | 3      | 4      |
| <b>Jumlah</b>     |                       | 20              | 21     | 17     | 18     | 22     |
| <b>Presentase</b> |                       | 83,34%          | 83,34% | 83,34% | 83,34% | 83,34% |

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru
2. Memperhatikan guru
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran
4. Memberikan tanggapan
5. Mengikuti permainan

Kriteria penskoran :

- a. Kurang = 1
- b. Cukup = 2
- c. Baik = 3
- d. Sangat baik = 4

Kerinci, 02 Oktober 2025  
Observer

**Novi Puspita Dewi, S.Pd**  
**NIP.198209272023212008**

**Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru**

***Pretest sebelum tindakan dilakukan***

| <b>No.</b>                             | <b>Nama</b>           | <b>Skor</b>   | <b>Nilai</b> |
|----------------------------------------|-----------------------|---------------|--------------|
| 1.                                     | Aditya Rifqi Maulana  | 6             | 30           |
| 2.                                     | Afifa Fitiya          | 8             | 40           |
| 3.                                     | Ahmad Rizki Aprianda  | 10            | 50           |
| 4.                                     | Azka Alfatih          | 4             | 20           |
| 5.                                     | Elsa Athaya Rizkullah | 14            | 70           |
| 6.                                     | Hanisah Fathiyyah     | 14            | 70           |
| <b>Total nilai</b>                     |                       | <b>280</b>    |              |
| <b>Rata-rata</b>                       |                       | <b>46,66</b>  |              |
| <b>Nilai tertinggi</b>                 |                       | <b>70</b>     |              |
| <b>Nilai terendah</b>                  |                       | <b>20</b>     |              |
| <b>Jumlah siswa yang mengikuti tes</b> |                       | <b>6</b>      |              |
| <b>Jumlah siswa yang tuntas</b>        |                       | <b>2</b>      |              |
| <b>Jumlah siswa yang tidak tuntas</b>  |                       | <b>4</b>      |              |
| <b>Presentase ketuntasan klasikal</b>  |                       | <b>33,34%</b> |              |

**Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 64/III Koto Baru**

**Siklus I dan Siklus II**

| No.                                    | Nama                  | Siklus I     |       | Ket          | Siklus II     |       | Ket          |
|----------------------------------------|-----------------------|--------------|-------|--------------|---------------|-------|--------------|
|                                        |                       | Skor         | Nilai |              | Skor          | Nilai |              |
| 1.                                     | Aditya Rifqi Maulana  | 12           | 60    | Tidak tuntas | 16            | 80    | Tuntas       |
| 2.                                     | Afifa Fitiya          | 12           | 60    | Tidak tuntas | 18            | 90    | Tuntas       |
| 3.                                     | Ahmad Rizki Aprianda  | 14           | 70    | Tuntas       | 18            | 90    | Tuntas       |
| 4.                                     | Azka Alfatih          | 10           | 50    | Tidak tuntas | 12            | 60    | Tidak tuntas |
| 5.                                     | Elsa Athaya Rizkullah | 18           | 90    | Tuntas       | 20            | 100   | Tuntas       |
| 6.                                     | Hanisah Fathiyyah     | 16           | 80    | Tuntas       | 18            | 90    | Tuntas       |
| <b>Total nilai</b>                     |                       | <b>410</b>   |       |              | <b>510</b>    |       |              |
| <b>Rata-rata</b>                       |                       | <b>68,34</b> |       |              | <b>85</b>     |       |              |
| <b>Nilai tertinggi</b>                 |                       | <b>90</b>    |       |              | <b>100</b>    |       |              |
| <b>Nilai terendah</b>                  |                       | <b>50</b>    |       |              | <b>60</b>     |       |              |
| <b>Jumlah siswa yang mengikuti tes</b> |                       | <b>6</b>     |       |              | <b>6</b>      |       |              |
| <b>Jumlah siswa yang tuntas</b>        |                       | <b>3</b>     |       |              | <b>5</b>      |       |              |
| <b>Jumlah siswa yang tidak tuntas</b>  |                       | <b>3</b>     |       |              | <b>1</b>      |       |              |
| <b>Presentase ketuntasan klasikal</b>  |                       | <b>50%</b>   |       |              | <b>83,34%</b> |       |              |

## SOAL TES

### *Pretest Sebelum Tindakan Dilakukan*

**Berikan tanda (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar**

1. Al-Malik artinya adalah ....
  - a. Maha Suci
  - b. Maha Raja
  - c. Maha Tinggi
  - d. Maha Sejahtera
2. Asmaul Husna yang artinya Maha Tinggi adalah ....
  - a. Al-Aziz
  - b. Al-Mu'min
  - c. As-Salam
  - d. Al-Quddus
3. Al-Quddus memiliki arti ....
  - a. Maha Suci
  - b. Maha Raja
  - c. Maha Keamanan
  - d. Maha Sejahtera
4. Asmaul Husna As-Salam artinya ....
  - a. Maha Raja
  - b. Maha Tinggi
  - c. Maha Sejahtera
  - d. Maha Suci
5. Nama Allah yang berarti Maha Keamanan adalah ....
  - a. Al-Mu'min
  - b. Al-Aziz
  - c. As-Salam
  - d. Al-Malik
6. Teladan dari sifat Al-Quddus adalah ....
  - a. Hidup tertib
  - b. Mandiri

- c. Cinta kebersihan
  - d. Menjaga lisan
7. Menahan diri termasuk akhlak terpuji yang dapat meneladani Asmaul Husna ....
- a. Al-Mu'min
  - b. Al-Aziz
  - c. As-Salam
  - d. Al-Malik
8. Contoh perilaku mandiri sesuai teladan Asmaul Husna adalah ....
- a. Membereskan tempat tidur sendiri
  - b. Sering marah kepada teman
  - c. Membuang sampah sembarangan
  - d. Berbicara kasar kepada guru
9. Menjaga lisan berarti ....
- a. Tidak berteriak di kelas
  - b. Melakukan semua tugas sendiri
  - c. Datang ke sekolah tepat waktu
  - d. Bermain pada saat belajar
10. Contoh perilaku hidup tertib adalah ....
- a. Berbicara seenaknya
  - b. Mengantri dengan rapi saat pulang sekolah
  - c. Membiarkan sampah di meja
  - d. Tidak mengerjakan PR

## SOAL TES

### Siklus I pertemuan ke III

Berikan tanda (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar

1. Al-Malik artinya adalah ....
  - a. Maha Suci
  - b. Maha Raja
  - c. Maha Tinggi
  - d. Maha Sejahtera
2. Asmaul Husna yang artinya Maha Tinggi adalah ....
  - a. Al-Aziz
  - b. Al-Mu'min
  - c. As-Salam
  - d. Al-Quddus
3. Al-Quddus memiliki arti ....
  - a. Maha Suci
  - b. Maha Raja
  - c. Maha Keamanan
  - d. Maha Sejahtera
4. Asmaul Husna As-Salam artinya ....
  - a. Maha Raja
  - b. Maha Tinggi
  - c. Maha Sejahtera
  - d. Maha Suci
5. Nama Allah yang berarti Maha Keamanan adalah ....
  - a. Al-Mu'min
  - b. Al-Aziz
  - c. As-Salam
  - d. Al-Malik
6. Teladan dari sifat Al-Quddus adalah ....
  - a. Hidup tertib
  - b. Mandiri

- c. Cinta kebersihan
  - d. Menjaga lisan
7. Menahan diri termasuk akhlak terpuji yang dapat meneladani Asmaul Husna ....
- a. Al-Mu'min
  - b. Al-Aziz
  - c. As-Salam
  - d. Al-Malik
8. Contoh perilaku mandiri sesuai teladan Asmaul Husna adalah ....
- a. Membereskan tempat tidur sendiri
  - b. Sering marah kepada teman
  - c. Membuang sampah sembarangan
  - d. Berbicara kasar kepada guru
9. Menjaga lisan berarti ....
- a. Tidak berteriak di kelas
  - b. Melakukan semua tugas sendiri
  - c. Datang ke sekolah tepat waktu
  - d. Bermain pada saat belajar
10. Contoh perilaku hidup tertib adalah ....
- a. Berbicara seenaknya
  - b. Mengantri dengan rapi saat pulang sekolah
  - c. Membiarkan sampah di meja
  - d. Tidak mengerjakan PR

## SOAL TES

### Siklus II pertemuan ke III

Berikan tanda (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar

1. Al-Malik artinya adalah ....
  - a. Maha Suci
  - b. Maha Raja
  - c. Maha Tinggi
  - d. Maha Sejahtera
2. Asmaul Husna yang artinya Maha Tinggi adalah ....
  - a. Al-Aziz
  - b. Al-Mu'min
  - c. As-Salam
  - d. Al-Quddus
3. Al-Quddus memiliki arti ....
  - a. Maha Suci
  - b. Maha Raja
  - c. Maha Keamanan
  - d. Maha Sejahtera
4. Asmaul Husna As-Salam artinya ....
  - a. Maha Raja
  - b. Maha Tinggi
  - c. Maha Sejahtera
  - d. Maha Suci
5. Nama Allah yang berarti Maha Keamanan adalah ....
  - a. Al-Mu'min
  - b. Al-Aziz
  - c. As-Salam
  - d. Al-Malik
6. Teladan dari sifat Al-Quddus adalah ....
  - a. Hidup tertib
  - b. Mandiri

- c. Cinta kebersihan
  - d. Menjaga lisan
7. Menahan diri termasuk akhlak terpuji yang dapat meneladani Asmaul Husna ....
- a. Al-Mu'min
  - b. Al-Aziz
  - c. As-Salam
  - d. Al-Malik
8. Contoh perilaku mandiri sesuai teladan Asmaul Husna adalah ....
- a. Membereskan tempat tidur sendiri
  - b. Sering marah kepada teman
  - c. Membuang sampah sembarangan
  - d. Berbicara kasar kepada guru
9. Menjaga lisan berarti ....
- a. Tidak berteriak di kelas
  - b. Melakukan semua tugas sendiri
  - c. Datang ke sekolah tepat waktu
  - d. Bermain pada saat belajar
10. Contoh perilaku hidup tertib adalah ....
- a. Berbicara seenaknya
  - b. Mengantri dengan rapi saat pulang sekolah
  - c. Membiarkan sampah di meja
  - d. Tidak mengerjakan PR

## INSTRUMEN PENILAIAN

### Pedoman Penskoran

#### a. Petunjuk penilaian soal pilihan ganda

| Nomor Soal              | Bobot soal |
|-------------------------|------------|
| 1-10                    | 2          |
|                         |            |
|                         |            |
| Jumlah skor<br>Maksimal | 100        |

$$\frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

#### b. Rubrik penilaian pilihan ganda

| No. | Soal pilihan Ganda                                                                                           | Kunci jawaban | skor     |          |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------|----------|
|     |                                                                                                              |               | Benar    | Salah    |
| 1.  | Al-Malik artinya adalah<br>a. Maha Suci<br>b. Maha Raja<br>c. Maha Tinggi<br>d. Maha Sejahtera               | <b>B</b>      | <b>2</b> | <b>0</b> |
| 2.  | Asmaul Husna yang artinya<br>Maha Tinggi adalah<br>a. Al-Aziz<br>b. Al-Mu'min<br>c. As-Salam<br>d. Al-Quddus | <b>A</b>      | <b>2</b> | <b>0</b> |

|    |                                                                                                                    |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|
|    |                                                                                                                    |   |   |   |
| 3. | Asmaul Husna As-Salam<br>artinya<br>a. Maha Raja<br>b. Maha Tinggi<br>c. Maha Sejahtera<br>d. Maha Suci            | A | 2 | 0 |
| 4. | Asmaul Husna As-Salam<br>artinya<br>a. Maha Raja<br>b. Maha Tinggi<br>c. Maha Sejahtera<br>d. Maha Suci            | C | 2 | 0 |
| 5. | Nama Allah yang berarti<br>Maha Keamanan adalah<br>a. Al-Mu'min<br>b. Al-Aziz<br>c. As-Salam<br>d. Al-Malik        | A | 2 | 0 |
| 6. | Teladan dari sifat Al-Quddus<br>adalah<br>a. Hidup tertib<br>b. Mandiri<br>c. Cinta kebersihan<br>d. Menjaga lisan | C | 2 | 0 |
| 7. | Menahan diri termasuk akhlak                                                                                       | D | 2 | 0 |

|    |                                                                                                                                                                                                                      |          |          |          |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------|----------|
|    | terpuji yang dapat meneladani<br>Asmaul Husna<br>a. Al-Mu'min<br>b. Al-Aziz<br>c. As-Salam<br>d. Al-Malik                                                                                                            |          |          |          |
| 8. | Contoh perilaku mandiri<br>sesuai teladan Asmaul Husna<br>adalah<br>a. Membereskan tempat tidur<br>sendiri<br>b. Sering marah kepada teman<br>c. Membuang sampah<br>sembarangan<br>d. Berbicara kasar kepada<br>guru | <b>A</b> | <b>2</b> | <b>0</b> |
| 9. | Menjaga lisan berarti<br>a. Tidak berteriak di kelas<br>b. Melakukan semua tugas<br>sendiri<br>c. Datang ke sekolah tepat<br>waktu<br>d. Bermain pada saat belajar                                                   | <b>A</b> | <b>2</b> | <b>0</b> |
| 10 | Contoh perilaku hidup tertib<br>adalah<br>a. Berbicara seenaknya<br>b. Mengantri dengan rapi saat                                                                                                                    | <b>B</b> | <b>2</b> | <b>0</b> |

|  |                                                                              |  |  |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  | pulang sekolah<br>c. Membiarkan sampah di<br>meja<br>d. Tidak mengerjakan PR |  |  |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|



## Dokumentasi Foto







| No. Urut | NAMA MURID            | Jenis Kel. | No. Daftar Induk |
|----------|-----------------------|------------|------------------|
| 1        | ADITYA RIFQI MAULANA  | L          |                  |
| 2        | AFIPA RITIYA          | P          |                  |
| 3        | AHMAD RIZKI APRIANDA  | L          |                  |
| 4        | AZKA ALFATIH          | L          |                  |
| 5        | ELSA ATHAYA RIZKULLAH | P          |                  |
| 6        | HANISAH FATHIYYAH     | P          |                  |
| 7        |                       |            |                  |
| 8        |                       |            |                  |
| 9        |                       |            |                  |
| 10       |                       |            |                  |
| 11       |                       |            |                  |
| 12       |                       |            |                  |
| 13       |                       |            |                  |
| 14       |                       |            |                  |
| 15       |                       |            |                  |
| 16       |                       |            |                  |
| 17       |                       |            |                  |
| 18       |                       |            |                  |
| 19       |                       |            |                  |
| 20       |                       |            |                  |
| 21       |                       |            |                  |
| 22       |                       |            |                  |
| 23       |                       |            |                  |

#### DAFTAR PELAJARAN KELAS IV PROFIL LULUSAN 8 DIMENSI

| JAM KE | WAKTU       | HARI                     |                          |               |             |                 |                          |
|--------|-------------|--------------------------|--------------------------|---------------|-------------|-----------------|--------------------------|
|        |             | SENIN                    | SELASA                   | RABU          | KAMIS       | JUMAT           | SABTU                    |
| 1      | 07.30-08.35 | UPACARA                  | MTK                      | PJOK          | MTK         | Yasinan         | SKJ                      |
| 2      | 08.35-08.40 | Bhs Indonesia            | MTK                      | PJOK          | MTK         | IPS             | PAI                      |
| 3      | 08.40-09.15 | Bhs Indonesia            | MTK                      | PJOK          | MTK         | IPS             | PAI                      |
|        | 09.15-09.30 | ISTIRAHAT                | ISTIRAHAT                | ISTIRAHAT     | ISTIRAHAT   | ISTIRAHAT       | ISTIRAHAT                |
| 4      | 09.30-10.05 | IPA                      | BTA                      | Bhs Indonesia | Bhs Inggris | Pend. Pancasila | Bhs Indonesia            |
| 5      | 10.05-10.40 | IPA                      | BTA                      | Bhs Indonesia | Bhs Inggris | Pend. Pancasila | Bhs Indonesia            |
|        | 10.40-10.55 | ISTIRAHAT                | ISTIRAHAT                | ISTIRAHAT     | ISTIRAHAT   | ISTIRAHAT       | ISTIRAHAT                |
| 6      | 10.55-11.30 | PJOK                     | Pend. Pancasila          | SBK           | PAI         | -               | Profil Lulusan 8 Dimensi |
| 7      | 11.30-12.05 | PJOK                     | Pend. Pancasila          | SBK           | PAI         |                 | Profil Lulusan 8 Dimensi |
| 8      | 12.05-12.40 | Profil Lulusan 8 Dimensi | Profil Lulusan 8 Dimensi |               |             |                 |                          |

Keterangan:

\* Diikuti oleh peserta didik sesuai dengan agama masing-masing.

\*\* Satuan pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (Seni Musik, Seni Rupa, Seni Teater, dan/atau Seni Tari).

\*\*\* Peserta didik memilih 1 (satu) jenis seni (Seni Musik, Seni Rupa, Seni Teater, atau Seni Tari).

\*\*\*\* Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun sebagai mata pelajaran pilihan.

\*\*\*\*\* Total JP tidak termasuk mata pelajaran Bahasa Inggris, Muatan Lokal dan/atau mata pelajaran tambahan yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan.

\*\*\*\*\* Muatan Lokal Bisa disesuaikan dengan Kondisi sekolah masing-masing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh  
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos. 37112, Web: [fik.iainkerinci.ac.id](http://fik.iainkerinci.ac.id), Email: [info@fik.iainkerinci.ac.id](mailto:info@fik.iainkerinci.ac.id)

**SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
Nomor : B- 1407 /In.31/D.1/PP.00.9/02/2025**

**TENTANG  
PERPANJANGAN MASA BIMBINGAN (TAHAP 1) TUGAS AKHIR SKRIPSI  
MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

- Menimbang** : a. Untuk memperpanjang tugas akhir skripsi mahasiswa program strata satu (S1) IAIN Kerinci, maka perlu memperpanjang masa bimbingan (tahap 1) pembimbing tugas akhir skripsi mahasiswa.  
b. Bahwa nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat** : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.  
3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi.  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen.  
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2022 perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 Tentang Ortaker IAIN Kerinci.  
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Statuta IAIN Kerinci.  
8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
- Memperhatikan** : 1. Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Kerinci Nomor 084 Tahun 2024 tentang Peraturan Akademik Institut Agama Islam Negeri Kerinci  
2. Surat Edaran Wakil Rektor I Nomor B-732/In.31/R.1/KP.00.1/07/2024 tentang Penyesuaian SK Pembimbing Tugas Akhir dan Ujian Komprehensif

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TENTANG PERPANJANGAN MASA BIMBINGAN (TAHAP 1) TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026.
- Pertama** : Menunjuk **Hedi Rusman, M.A.** sebagai Pembimbing Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa:  
Nama : AISA DWI DARA MONIKA  
NIM : 2210201035  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Marbel Muslim Kids Sebagai Media Pembelajaran. Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru
- Kedua** : Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.
- Kedua** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai tanggal 31 Desember 2025, dan apabila ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan



DITETAPKAN DI : Sungai Penuh  
PADA TANGGAL : // Agustus 2025

Dekan

Dr. Eva Ardinah, MA  
NIP. 196308122011011005

Tembusan :  
1. Ketua Jurusan/Program Studi  
2. Dosen Pembimbing  
3. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesiar Bukit, Kota Sungai Penuh  
Telp. (0746) 21005, Fax. (0746) 22114, Kode Pos. 37112, Web: fik.iainkerinci.ac.id, Email: info@fik.iainkerinci.ac.id

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari Senin tanggal 02 bulan Juni tahun 2025 program studi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci telah melaksanakan Seminar Proposal:

Nama : AISA DWI DARA MONIKA  
NIM : 2210201035  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Proposal : Penggunaan Aplikasi Marbel Muslim Kids Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SDN 64/III Koto Baru

Dengan susunan Tim Pembahas sebagai berikut:

| No. | Nama Dosen                    | Jabatan    | Tanda Tangan |
|-----|-------------------------------|------------|--------------|
| 1.  | Prof. Dr. Usman, S. Ag., M.Ag | Pembahas 1 |              |
| 2.  | Fatnan Asbupel, M.Pd.         | Pembahas 2 |              |
| 3.  | Hedi Rusman, M.A.             | Pembahas 3 |              |
| 4.  |                               | Pembahas 4 |              |

Berdasarkan keputusan Tim Pembahas maka proposal mahasiswa yang namanya tersebut di atas dinyatakan **Lulus tanpa Perbaikan/Lulus dengan Perbaikan/Tidak Lulus**). Untuk itu, mahasiswa yang lulus dengan perbaikan atau tidak lulus diminta untuk memperbaiki dan berkonsultasi dengan Tim Pembahas untuk penyempurnaan proposal yang telah diseminarkan paling lambat tanggal 16 Juni 2025.



Mengetahui

Fatnan Asbupel, M.Pd.  
NIP. 199604202022031002

Sungai Penuh, 02 Juni 2025  
TIM Pembahas

Hedi Rusman, M.A.



PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Komplek Perkantoran Bukit Tengah, Sialak Kode Pos 37162  
Pos-el: [kesbangpol@kabupatenkerinci.go.id](mailto:kesbangpol@kabupatenkerinci.go.id) Web: [kesbangpol.kerincikab.go.id](http://kesbangpol.kerincikab.go.id)

REKOMENDASI IZIN PENELITIAN

B-000.9-193/Wasnas Kesbangpol/VIII/2025

Membaca : Surat dari : IAIN-KERINCI Nomor : B-1134/In.31/D.1.2/PP.00.9/08/2025  
Tanggal : 19 Agustus 2025 Perihal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;  
2. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan Melakukan Penelitian dan Pengembangan Bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Organisasi Asing;  
3. Peraturan menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
4. Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 tentang Pembentukan Organisasi Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kerinci sebagaimana telah diubah terakhir dengan Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2013 tentang Perubahan ketiga atas Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 tentang Pembentukan, Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kerinci;  
5. Peraturan Bupati Nomor 6 Tahun 2014 tentang Uraian Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kerinci.

Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan

Membenarkan izin kepada : Nomor Urut : 418  
Nama : AISIA DWI DARA MONIKA  
NIM / NPM : 2210201035  
Agama : ISLAM  
Pekerjaan : Mahasiswa/i  
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Kebangsaan : INDONESIA  
No HP : 082235961866  
Alamat : Desa Sawahan Jaya Kec. Air Hangat

Untuk : Mengadakan Penelitian

Judul : PENGGUNAAN APLIKASI MARBEL MUSLIM KIDS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM YANG MENYENANGKAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SD NEGERI 64/III KOTO BARU

Tempat Penelitian : SDN 64/III KOTO BARU

Waktu : Agustus s/d Oktober 2025

1. Sebelum melakukan Penelitian terlebih dahulu melaporkan kepada Kaban/Kadis/Kakan/Instansi yang bersangkutan untuk mendapat petunjuk seperlunya.  
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan dan adat istiadat yang berlaku ditempat penelitian.  
3. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian dimaksud.  
4. Laporan Hasil Penelitian disampaikan kepada Bupati Kerinci melalui Badan Kesbangpol Kabupaten Kerinci dan disampaikan kepada OPD dan atau Lembaga yang menjadi Objek Penelitiannya.  
5. Tidak menggunakan Surat Rekomendasi Izin Penelitian ini untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.  
6. Tetap patuh dan mentaati protokol kesehatan selama melaksanakan penelitian.  
7. Surat Rekomendasi Izin Penelitian ini akan dicabut kembali apabila pemegangnya tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

BUKIT TENGAH, 28 Agustus 2025  
An. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
KABUPATEN KERINCI  
Kabid Ideologi, Wawasan Kebangsaan dan Karakter  
Bangsa



H. MUSLIM, SKM  
Pembina, IV/a  
NIP 196710041990031007

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Bapak Bupati Kerinci (sebagai/aporasi)
2. Sdr. Kepala Dinas Pendidikan Kerinci
3. Sdr. Kepala SDN 64/III Koto Baru
4. Sdr. Yang Bersangkutan

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).



PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI  
**DINAS PENDIDIKAN**

Komplek Perkantoran Bukit Tengah, Kec. Siulak, Kode Pos: 37162

Pos-el: [dikjar@kerincikab.go.id](mailto:dikjar@kerincikab.go.id)

Website: <http://disdik.kerincikab.go.id>

**SURAT IZIN PENELITIAN**  
**NOMOR 000.9.2/63/DISDIK/IX/2025**

- Dasar :
1. Berdasarkan Surat dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI Nomor: B-1134/IN.31/D.1.2/PP.00.9/08/2025 Perihal Permohonan Izin Penelitian;
  2. Berdasarkan Rekomendasi Penelitian Kesbangpol Kab.Kerinci Nomor: 000.9.193 Tanggal 28 Agustus 2025 tentang Rekomendasi Izin Penelitian.

**MEMBERI IZIN**

Kepada : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
Nama : **AISA DWI DARA MONIKA**  
NPM/NIM : 2210201035  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Yang bersangkutan melakukan penelitian pada SDN 64/III KOTO BARU.

Dengan Judul : **Penggunaan Aplikasi Marbel Muslim Kids Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 64/III Koto Baru**

Waktu Penelitian : 25/08/2025 s/d 25/10/2025

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Agar melapor kepada Kepala Sekolah yang bersangkutan sebelum melaksanakan Penelitian
2. Supaya dapat menjaga Ketertiban, Keamanan, dan Tata Krama yang berlaku di Sekolah bersangkutan.
3. Setelah selesai melaksanakan Praktek agar melapor kembali ke Dinas Pendidikan Kabupaten Kerinci dengan membuat laporan tertulis tentang hasil Praktek yang telah dilaksanakan.
4. Data yang dibutuhkan selama Praktek tidak boleh disalahgunakan
5. Point 1 sampai dengan point 4 untuk dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan apabila ternyata tidak dilaksanakan, maka surat izin ini kami cabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku lagi.

Demikianlah Surat Izin ini kami berikan, untuk dapat dipedomani dan terima kasih.

Ditetapkan di : Siulak  
pada tanggal : 8 September 2025

A.n Plt. Kepala Dinas Pendidikan  
Kabupaten Kerinci  
U.b Kasubbag Umum dan Kepegawaian



**HENDRAWATI**  
NIP. 197505102010012012

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).



PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 64/III KOTO BARU  
Alamat: Desa Koto Baru, Kec. Air Hangat kab.Kerinci



**SURAT KETERANGAN SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor: 421/4/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : PIVI SUMANTI, S.Pd  
Jabatan : Kepala SD Negeri 64/III Koto Baru  
Unit Kerja : SD Negeri 64/III Koto Baru  
Alamat Unit Kerja : Koto Baru Semurup, Kec. Air Hangat, Kab. Kerinci.

Menerangkan bahwa :

Nama : AISA DWI DARA MONIKA  
NIM : 2210201035  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah menyelesaikan penelitian dari tanggal 25 Agustus 2025 s/d 25 Oktober 2025 di SD Negeri 64/III Koto Baru Kec. Air Hangat, guna melengkapi penyusunan skripsi dengan judul **"PENGUNAAN APLIKASI MARBEL MUSLIM KIDS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM YANG MENYENANGKAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SD NEGERI 64/III KOTO BARU"**

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Koto Baru, 19 Januari 2026

Kepala Sekolah

  
Pivi Sumanti, S.Pd  
NIP.197602052010012008

## BIODATA PENULIS



Nama : Aisa Dwi Dara Monika  
Tempat, Tanggal Lahir : Air Tenang, 26 November 2004  
Alamat : Sawahan Jaya, Semurup  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Ayah : Yolmadi  
Ibu : Susilawati  
Kakak : Yela Putria, A.Md.Farm  
Adik : Karisa Lutfiya Putri

Aisa Dwi Dara Monika adalah mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci Jurusan Pendidikan Agama Islam. penulis memulai Pendidikan pada tahun 2010 dan menyelesaikannya pada tahun 2016 di SD Negeri 33/III Air Tenang. Setelah itu melanjutkannya di SMP N 1 Kerinci dari tahun 2016 dan menyelesaikannya pada tahun 2019. Kemudian melanjutkan pendidikan di MAN 1 Sungai Penuh dan lulus pada tahun 2022. Di tahun yang sama, penulis memulai pendidikan dan menjadi Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci tepatnya pada Jurusan Pendidikan Agama Islam sampai dengan sekarang.