

ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI MARBEL SEBAGAI MEDIA LITERASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Gesika Avelina

IAIN Gorontalo

gesikaavelina2004@gmail.com

Rendy .S. Sambara

IAIN Gorontalo

rendisambara419@gmail.com

Allya Fadhillah Kurniawaty Hasan

IAIN Gorontalo

allyafadhillahkhasan@gmail.com

Difya Nurpratiwi Moha

IAIN Gorontalo

difyanurpratiwi83@gmail.com

Riska Ali

IAIN Gorontalo

aliriska513@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the utilization of the Marbel application as a literacy learning medium in Islamic Religious Education (IRE) at the elementary school level. The study employed a qualitative descriptive approach using a library research method. Data were collected from scientific journals, books, official Marbel documentation, and relevant previous studies, and analyzed using content analysis. The findings reveal that Marbel provides seven main features, namely alphabet recognition, vowels, consonants, syllables, educational games, word arrangement, and word guessing. These features integrate visual, audio, animation, and gamification elements that effectively support students' early literacy development. In Islamic Religious Education, literacy skills serve as an essential foundation for understanding religious learning materials. Therefore, the Marbel application has the potential to serve as an interactive, innovative, and appropriate supporting learning medium for Islamic Religious Education in the digital era.

Keywords: *Marbel application, literacy, Islamic Religious Education, learning media, elementary school.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan aplikasi Marbel sebagai media literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kepustakaan

(*library research*). Data diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, dokumentasi resmi aplikasi Marbel, dan penelitian terdahulu yang dianalisis menggunakan teknik *content analysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Marbel memiliki tujuh fitur utama, yaitu pengenalan huruf alfabet, huruf vokal, huruf konsonan, suku kata, permainan edukatif, menyusun kata, dan tebak kata. Fitur-fitur tersebut mengintegrasikan visual, audio, animasi, dan gamifikasi yang efektif dalam mendukung pengembangan literasi dasar peserta didik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kemampuan literasi tersebut menjadi fondasi penting untuk memahami materi keagamaan. Dengan demikian, aplikasi Marbel berpotensi menjadi media pendukung pembelajaran PAI yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kata Kunci: aplikasi Marbel, literasi, Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan mengomunikasikan informasi secara efektif. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), kemampuan literasi menjadi fondasi penting bagi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, seperti Al-Qur'an, hadis, kisah keteladanan, fikih, maupun nilai-nilai akhlak yang disajikan dalam berbagai sumber belajar. Oleh karena itu, penguatan literasi sejak usia dini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Namun demikian, kemampuan literasi peserta didik di Indonesia masih menjadi tantangan. Berdasarkan hasil Asesmen Nasional yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), sebanyak 53,33% siswa sekolah dasar kelas awal belum mencapai standar minimum kemampuan membaca (Pendidikan & Kebudayaan, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan berbagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik sejak usia dini. Rendahnya kemampuan membaca tentu akan berdampak pada proses pembelajaran seluruh mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam yang menuntut peserta didik mampu membaca, memahami, dan menghayati berbagai materi keagamaan.

Di sisi lain, rendahnya minat membaca anak berbanding terbalik dengan tingginya intensitas penggunaan gawai dan media digital. Survei yang dilakukan oleh Zalfa & Latif (2025) menunjukkan bahwa Indonesia masih berada pada peringkat rendah dalam tingkat minat baca masyarakat. Sebaliknya, anak-anak semakin akrab dengan perangkat digital sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menjadi peluang bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Marbel (Mari Belajar), sebuah aplikasi edukatif yang dikembangkan oleh Educa Studio. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur pembelajaran, seperti pengenalan huruf, suku kata, kata, latihan membaca, permainan edukatif, serta aktivitas interaktif yang dirancang sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Melalui perpaduan visual, audio, animasi, dan gamifikasi, Marbel memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam kajian Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Muhaimin, (2023) pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan motivasi, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan proses belajar yang lebih bermakna. Sejalan dengan itu, Sahbana & Lestari (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar agar nilai-nilai keislaman dapat dipahami secara lebih efektif sesuai perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti aplikasi Marbel dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung penguatan literasi sebagai dasar dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital interaktif, termasuk Marbel, mampu meningkatkan partisipasi aktif dan efektivitas pembelajaran literasi dasar (Purniasih & Agustiana, 2024). Selain itu, literasi merupakan kompetensi yang tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, dan mengomunikasikan gagasan secara efektif (Astuti et al., 2024). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan fitur-fitur aplikasi Marbel sebagai media pendukung literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih relatif terbatas. Padahal, analisis terhadap karakteristik dan fitur-fitur aplikasi tersebut penting untuk mengetahui relevansinya dalam mendukung proses pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menitikberatkan pada efektivitas aplikasi Marbel dalam meningkatkan kemampuan membaca dan literasi dasar secara umum, penelitian ini memfokuskan analisis pada karakteristik fitur-fitur Marbel sebagai media literasi yang relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru mengenai integrasi media edukatif digital dalam penguatan literasi peserta didik pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan aplikasi Marbel sebagai media literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui kajian terhadap berbagai fitur pembelajaran yang dimilikinya. Penelitian ini juga mendeskripsikan relevansi fitur-fitur Marbel dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi peserta didik sebagai fondasi penting bagi keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasannya sebagai media pembelajaran digital di era teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis pemanfaatan aplikasi Marbel sebagai media literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan mengaitkan karakteristik fitur-fitur aplikasi terhadap teori literasi, pembelajaran digital, serta konsep pembelajaran PAI yang relevan (Zulkarnaen & Sugeng, 2025)

Sumber data penelitian meliputi jurnal ilmiah, artikel pendidikan, buku, dokumentasi digital, serta berbagai penelitian terdahulu yang membahas aplikasi Marbel, literasi, media pembelajaran digital, dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, dokumentasi dari platform resmi Marbel digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik dan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelaah berbagai sumber pustaka yang relevan. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) untuk mengkaji bagaimana fitur-fitur aplikasi Marbel, seperti visual interaktif, audio, animasi, dan gamifikasi, dapat mendukung pengembangan kemampuan literasi peserta didik serta relevansinya sebagai media pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Fokus penelitian diarahkan pada tiga aspek utama, yaitu: (1) menganalisis karakteristik dan fitur-fitur aplikasi Marbel yang mendukung pengembangan literasi peserta didik; (2) mengkaji relevansi pemanfaatan aplikasi Marbel sebagai media literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam; dan (3) mengidentifikasi keunggulan serta keterbatasan aplikasi Marbel sebagai media pembelajaran digital di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Literasi Anak dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Literasi dasar pada anak usia sekolah mencakup kemampuan mengenali dan memahami simbol-simbol bahasa tulis, membaca kata dan kalimat sederhana, serta mengekspresikan gagasan melalui tulisan. Literasi bukan sekadar kemampuan teknis dalam membaca dan menulis, melainkan juga mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial yang berkaitan dengan pemahaman, komunikasi, dan refleksi kritis terhadap informasi (Aswita et al., 2022). Dalam konteks pendidikan dasar, penguasaan literasi menjadi prasyarat penting bagi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran secara menyeluruh di berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI). Kemampuan membaca yang baik menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami materi keagamaan, seperti Al-Qur'an, hadis, kisah keteladanan nabi, serta nilai-nilai akhlak yang disajikan dalam berbagai sumber belajar.

Perkembangan literasi anak tidak terjadi secara alami, melainkan melalui stimulasi yang berkelanjutan dari lingkungan, baik di rumah, sekolah, maupun media yang dikonsumsi. Maryono, (2025) dalam pemikirannya yang masih relevan hingga kini

menekankan bahwa literasi berkembang sejak usia dini dan sangat bergantung pada interaksi anak dengan bacaan, percakapan, dan simbol tertulis yang bermakna. Dalam praktiknya, lingkungan belajar yang kaya akan teks dan dukungan dari orang dewasa akan mempercepat proses internalisasi keterampilan literasi (Ginting et al., 2025). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menyediakan media belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, termasuk media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Meski demikian, data dari Asesmen Nasional menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas awal SD di Indonesia belum mencapai kompetensi minimum dalam membaca dan menulis. Banyak anak mengalami kesulitan memahami makna teks sederhana, menyalin kata atau kalimat, bahkan membedakan huruf-huruf vokal dan konsonan secara akurat (Silalahi, 2024). Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan akses buku bacaan bermutu, metode pengajaran yang monoton, dan minimnya pendekatan visual-audio yang relevan dengan dunia anak. Tantangan ini menuntut pendekatan baru yang lebih adaptif terhadap kebutuhan belajar generasi digital, termasuk dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memerlukan kemampuan literasi sebagai fondasi memahami materi keagamaan.

Dalam merespons tantangan tersebut, para ahli menyarankan pentingnya integrasi teknologi dalam pengembangan literasi anak, khususnya melalui media interaktif berbasis digital yang dapat merangsang minat baca dan eksplorasi anak secara mandiri. Studi oleh Rajagukguk, (2025) menunjukkan bahwa aplikasi digital edukatif yang dilengkapi dengan fitur visual, narasi suara, dan permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman fonetik serta kosakata siswa secara signifikan. Pendekatan seperti ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga membangun hubungan positif anak dengan aktivitas membaca dan menulis sejak dini. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, media digital semacam ini dapat dimanfaatkan guru sebagai pendukung kegiatan literasi sebelum peserta didik mempelajari materi-materi keagamaan.

Deskripsi dan Karakteristik Aplikasi Marbel

Marbel, akronim dari "Mari Belajar", merupakan aplikasi edukatif digital yang dikembangkan oleh Educa Studio, sebuah perusahaan teknologi pendidikan berbasis di Indonesia. Aplikasi ini secara khusus ditujukan untuk anak-anak usia 4–8 tahun, yang berada dalam rentang usia prasekolah hingga kelas awal sekolah dasar. Konten yang disajikan dalam aplikasi Marbel mencakup berbagai materi pembelajaran dasar seperti pengenalan huruf dan angka, membaca suku kata, menulis kata, berhitung, serta pengenalan objek-objek di sekitar. Setiap konten disusun secara tematik dan bertingkat, menyesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif dan linguistik anak usia dini (Tantri, 2025). Karakteristik tersebut menjadikan Marbel berpotensi dimanfaatkan sebagai media pendukung literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama pada tahap penguatan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar.

Karakteristik utama Marbel yang menjadikannya unggul adalah desain visual yang menarik dan ramah anak. Ilustrasi warna-warni yang digunakan mampu menstimulasi daya imajinasi dan meningkatkan atensi anak terhadap layar. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan narasi suara (*audio narration*) yang membacakan setiap instruksi, huruf, atau kata, yang sangat membantu dalam pembelajaran fonetik. Animasi gerak yang dinamis juga memperkuat asosiasi antara simbol visual dan bunyi yang didengar, sehingga mempercepat proses pengenalan huruf dan pembentukan kata. Dengan pendekatan multimodal seperti ini, Marbel tidak hanya mengajarkan keterampilan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sensorimotor (Maryono et al., 2021). Kemampuan tersebut menjadi modal awal yang penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena peserta didik dituntut memiliki kemampuan literasi untuk memahami berbagai materi ajar yang disampaikan guru.

Lebih lanjut, Marbel menawarkan fitur-fitur permainan edukatif seperti kuis, puzzle, dan menyusun kata yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis, koordinasi tangan-mata, serta keterampilan pemecahan masalah. Sistem permainan ini memadukan aspek hiburan dan edukasi (*edutainment*), yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia sekolah dasar (Apriliani & Radia, 2020). Selain itu, sistem penguatan seperti pemberian bintang, poin, atau *badge* digunakan untuk membangun motivasi intrinsik anak. Dengan demikian, Marbel tidak hanya berfungsi sebagai media pengajaran pasif, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik anak *digital native* masa kini. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung literasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Analisis Fitur Marbel dalam Mendukung Literasi

Beberapa fitur utama Marbel yang mendukung literasi anak antara lain:

Home (Tampilan Dashboard Awal)



Gambar 1. Menu Home

Pada Menu Home atau tampilan awal terdapat dua menu pilihan yaitu Belajar dan bermain. Jika ingin belajar maka pilih menu belajar, setelah itu akan masuk pada tampilan

berbagai macam fitur belajar atau bermain. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tampilan menu yang sederhana dan mudah dipahami memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri. Kemudahan navigasi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PAI yang mendorong peserta didik aktif mengeksplorasi sumber belajar melalui pemanfaatan teknologi digital.

Mengenal Huruf Alphabet

Tampilan Awal Fitur Huruf Alphabet



Gambar 2 . Tampilan Awal Huruf Alphabet

Tampilan awal *Belajar Huruf Alphabet* pada aplikasi Marbel dirancang secara khusus untuk menarik perhatian anak melalui pendekatan multisensori yang menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi interaktif. Desain ini membantu merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan.

Dari perspektif Pendidikan Agama Islam, pengenalan huruf merupakan tahap awal dalam membangun kemampuan literasi peserta didik. Kemampuan membaca yang baik menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami berbagai materi PAI, seperti kisah para nabi, doa-doa harian, maupun materi akhlak yang disajikan dalam buku ajar. Oleh karena itu, fitur Huruf Alphabet dapat menjadi media pendukung literasi sebelum peserta didik mempelajari materi keagamaan secara lebih mendalam.

Tampilan Isi Fitur Huruf Alfabet



Gambar 3 Tampilan Isi Fitur Huruf Alphabet

Fitur ini didesain dengan visual yang menarik dan pendengaran pelafalan huruf serta animasi interaktif yang membuat proses belajar semakin menyenangkan. Kombinasi elemen visual, audio, dan gerak mempermudah anak dalam mengenali serta mengingat huruf-huruf alphabet. Pada fitur ini, adalah tahap awal sebelum diarahkan pada isi huruf-huruf alphabet.

Belajar Huruf Fokal

Tampilan Awal Fitur Belajar Huruf Fokal



Gambar 4. Tampilan Awal Fitur Huruf Fokal

Fitur *Belajar Vokal* dirancang untuk mengenalkan lima huruf vokal dasar (a, i, u, e, o) kepada anak-anak secara menyenangkan melalui animasi interaktif, suara pelafalan yang jelas, dan contoh kata bergambar. Penguasaan huruf vokal berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan membaca permulaan. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kemampuan tersebut mendukung peserta didik dalam memahami bacaan sederhana pada materi PAI sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Tampilan Isi pada fitur Huruf Fokal



Gambar 5. Tampilan isi pada fitur huruf fokal

Dalam fitur ini, setiap huruf vokal ditampilkan dengan animasi menarik dan diiringi suara pelafalan yang jelas, sehingga memudahkan anak dalam mengidentifikasi bunyi dan bentuk huruf secara simultan. Selain itu, disediakan contoh kata sederhana yang dimulai dengan huruf vokal tersebut, lengkap dengan ilustrasi gambar yang relevan, guna memperkuat pemahaman konsep secara kontekstual. Pendekatan ini efektif dalam menstimulasi perkembangan literasi awal anak secara menyenangkan dan edukatif.

Mengenal Huruf Konsosnan

Tampilan Awal Fitur Mengenal Huruf Konsosnan



Gambar 6. Tampilan awal pada fitur huruf konsosnan

Fitur *Huruf Konsosnan* pada aplikasi Marbel disusun secara sistematis untuk membantu anak-anak mengenal dan membedakan berbagai huruf konsosnan dalam alfabet. Selain meningkatkan kemampuan fonetik, pengenalan huruf konsosnan membantu peserta didik memperkaya kosakata yang menjadi dasar dalam memahami istilah-istilah keagamaan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, fitur ini memiliki relevansi sebagai media pendukung penguatan literasi peserta didik.

Tampilan Isi Pada Fitur Mengenal Huruf Konsosnan



Gambar 7. Tampilan isi pada fitur huruf konsosnan

Setiap huruf ditampilkan dengan animasi yang menarik dan diiringi pelafalan suara yang jelas, serta dilengkapi dengan contoh kata bergambar yang dimulai dengan huruf tersebut. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan bentuk dan bunyi huruf konsosnan, tetapi juga membantu anak dalam mengembangkan keterampilan fonetik dan memperluas kosakata secara bertahap. Melalui tampilan yang interaktif dan menyenangkan, fitur ini mendorong anak untuk lebih aktif dalam proses belajar membaca sejak dini.

Fitur 1 Suku Kata

Tampilan Awal Fitur Satu Suku Kata



Gambar 8. Tampilan awal pada fitur 1 suku kata

Fitur 1 Suku Kata pada aplikasi Marbel membantu anak mengenali dan membaca suku kata sederhana seperti “ba”, “ta”, dan “ma” melalui animasi interaktif dan audio pelafalan yang jelas dan menarik. Kemampuan membaca suku kata merupakan fondasi bagi peserta didik dalam membaca kalimat sederhana. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keterampilan tersebut membantu peserta didik memahami berbagai materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk bacaan sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Tampilan isi pada fitur 1 kata



Gambar 9. Tampilan isi pada fitur 1 kata

Melalui kombinasi huruf vokal dan konsonan, anak diajak menyusun dan melafalkan suku kata seperti "ba", "di", atau "ku" dengan bantuan animasi dan audio yang menarik. Fitur ini sangat bermanfaat dalam membangun dasar keterampilan membaca, karena membantu anak memahami hubungan antara huruf dan bunyi secara lebih konkret. Dengan pendekatan visual dan auditori yang menyenangkan, fitur ini memperkuat pemahaman fonetik anak secara efektif dan menyenangkan.

Fitur Bermain



Gambar 10. Fitur bermain

Fitur *Bermain* pada aplikasi Marbel dirancang sebagai sarana belajar yang menyenangkan melalui berbagai permainan edukatif interaktif. Anak-anak dapat menguji pemahaman mereka terhadap huruf, angka, atau konsep dasar lainnya melalui aktivitas seperti mencocokkan huruf, teka-teki, atau permainan memilih jawaban yang benar. Pendekatan *learning through play* yang diterapkan pada fitur ini sejalan dengan prinsip pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Melalui aktivitas bermain, guru PAI dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat kemampuan literasi peserta didik.

Menyusun Kata

Tampilan Awal Fitur Menyusun Kata



Gambar 11. Tampilan awal fitur menyusun kata

Fitur *Menyusun Kata* pada aplikasi Marbel dirancang untuk melatih kemampuan berpikir logis dan keterampilan membaca anak melalui aktivitas merangkai huruf menjadi kata yang bermakna. Aktivitas menyusun kata tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis peserta didik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keterampilan tersebut dapat mendukung peserta didik memahami berbagai istilah keagamaan serta meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan pada materi PAI.

Tampilan Isi Pada Fitur Menyusun Kata



Gambar 12. Tampilan isi pada fitur menyusun kata

Dalam fitur ini, anak-anak diajak menyusun huruf-huruf acak menjadi kata yang sesuai dengan gambar atau suara petunjuk yang ditampilkan. Dengan bantuan animasi yang menarik dan panduan audio, fitur ini tidak hanya meningkatkan daya ingat dan pemahaman kosakata, tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis bahasa sejak dini secara interaktif dan menyenangkan.

Tebak Kata

Tampilan Awal Pada Fitur Tebak Kata



Gambar 13. Tampilan awal pada fitur tebak kata

Fitur *Tebak Kata* pada aplikasi Marbel merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk mengasah kemampuan bahasa dan kosakata anak. Fitur Tebak Kata juga memiliki potensi untuk diadaptasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, misalnya melalui penggunaan kosakata yang berkaitan dengan rukun Islam, rukun iman, akhlak terpuji, nama-nama nabi, maupun istilah keislaman lainnya. Dengan demikian, pembelajaran literasi dapat diintegrasikan dengan materi PAI secara lebih kontekstual dan menarik

Tampilan Isi Pada Fitur Tebak Kata



Gambar 14. Tampilan isi pada fitur tebak kata

Dalam fitur ini, anak diminta menebak kata berdasarkan gambar, suara, atau huruf yang ditampilkan sebagian. Aktivitas ini mendorong anak berpikir kritis, meningkatkan daya ingat, serta memperkuat keterampilan membaca dan memahami konteks. Dengan tampilan visual yang menarik dan dukungan audio yang jelas, fitur *Tebak Kata* menjadi sarana belajar yang seru, menantang, dan tetap menyenangkan bagi anak-anak usia dini.

Dengan demikian, aplikasi Marbel memberikan manfaat yang besar dalam mendukung proses belajar anak sekolah dasar melalui pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan edukatif. Berbagai fitur seperti pengenalan huruf alfabet, huruf vokal, huruf konsonan, suku kata, permainan edukatif, menyusun kata, dan tebak kata terbukti mampu mendukung perkembangan kemampuan literasi dasar peserta didik. Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, kemampuan literasi tersebut menjadi fondasi penting bagi peserta didik dalam memahami materi keagamaan, sehingga aplikasi Marbel berpotensi dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran PAI yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Analisis Pemanfaatan Fitur Marbel dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Marbel, terlihat bahwa setiap fitur dirancang tidak hanya untuk melatih kemampuan membaca permulaan, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang bersifat aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan kombinasi visual, audio, animasi, dan permainan edukatif menunjukkan bahwa Marbel menerapkan pendekatan pembelajaran multimodal yang memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui berbagai saluran belajar secara bersamaan. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan audio dapat meningkatkan efektivitas pemrosesan informasi karena peserta didik memanfaatkan saluran visual dan verbal secara bersamaan (Nurdiyanto et al., 2023). Oleh karena itu, fitur-fitur yang dimiliki Marbel berpotensi meningkatkan kemampuan literasi dasar peserta didik secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, kemampuan literasi merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik sebelum mempelajari materi-materi keagamaan. Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca yang baik akan lebih mudah memahami isi buku Pendidikan Agama Islam, kisah para nabi, hadis, doa-doa harian, maupun berbagai sumber belajar Islam lainnya. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Marbel bukan dimaksudkan untuk menggantikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tetapi menjadi media pendukung dalam membangun kesiapan literasi peserta didik sehingga proses pembelajaran PAI dapat berlangsung secara lebih efektif.

Selain itu, pendekatan *learning through play* yang diterapkan dalam berbagai fitur permainan Marbel juga memiliki relevansi dengan prinsip pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menekankan pembelajaran aktif (*active learning*), menyenangkan (*joyful*

learning), dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Kondisi tersebut memberikan peluang bagi guru PAI untuk memanfaatkan aplikasi edukatif sebagai media pendukung pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan literasi yang menjadi dasar dalam memahami nilai-nilai keislaman.

Implikasi Pemanfaatan Aplikasi Marbel dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil kajian menunjukkan bahwa aplikasi Marbel memiliki potensi yang cukup besar untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penggunaan media digital yang menarik dapat meningkatkan kesiapan peserta didik sebelum memasuki pembelajaran inti, terutama pada materi-materi yang membutuhkan kemampuan membaca dan memahami teks. Kemampuan literasi yang berkembang melalui penggunaan aplikasi Marbel dapat membantu peserta didik memahami isi materi Pendidikan Agama Islam secara lebih baik.

Guru Pendidikan Agama Islam juga dapat mengintegrasikan fitur-fitur Marbel ke dalam kegiatan apersepsi maupun kegiatan literasi sebelum pembelajaran dimulai. Sebagai contoh, fitur pengenalan huruf, suku kata, maupun penyusunan kata dapat dimanfaatkan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik, sedangkan fitur permainan edukatif dapat digunakan sebagai aktivitas penguatan literasi yang menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memperhatikan kesiapan literasi peserta didik sebagai dasar dalam memahami ajaran Islam.

Pemanfaatan aplikasi Marbel juga mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan guru Pendidikan Agama Islam untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran inovatif guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Oleh karena itu, aplikasi Marbel dapat diposisikan sebagai salah satu alternatif media literasi yang mendukung pengembangan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian, aplikasi Marbel memiliki potensi yang kuat sebagai media pendukung literasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Berbagai fitur yang tersedia, seperti pengenalan huruf alfabet, huruf vokal, huruf konsonan, suku kata, menyusun kata, serta permainan edukatif, dirancang dengan pendekatan visual, audio, animasi, dan gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Karakteristik tersebut menjadikan Marbel sebagai media yang efektif dalam mendukung perkembangan kemampuan membaca dan literasi dasar secara menyenangkan. Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, kemampuan literasi merupakan fondasi penting bagi peserta didik untuk memahami berbagai materi keagamaan, seperti Al-

Qur'an, hadis, kisah keteladanan, doa-doa harian, maupun nilai-nilai akhlak. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Marbel tidak dimaksudkan untuk menggantikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, melainkan sebagai media pendukung yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Penelitian ini masih terbatas pada kajian kepustakaan sehingga belum menguji implementasi aplikasi Marbel secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan eksperimen atau penelitian tindakan kelas untuk menguji efektivitas pemanfaatan aplikasi Marbel terhadap peningkatan literasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Aswita, D., Nurmawati, M. P., Salamia, M. S., Sarah, S., Si, S. P., Saputra, S., Kurniawan, E. S., Yoestara, M., Fazilla, S., & Zulfikar, S. (2022). *Pendidikan literasi: Memenuhi kecakapan abad 21*. Penerbit K-Media.
- Ginting, A. M., Nuriah, Y., Nurkhasyanah, A., Rahayu, S. S., Apriloka, D. V., Purnamasari, M., Nisak, H., Sidiq, A. M., Agustina, E. S., & Sos, S. (2025). *Pendidikan Literasi Pada Anak Usia Dini*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Maryono, M., Herlina, L., Fajri, Z., Suharti, D. S., & Munib, A. (2025). *Teori-Teori Dalam Pendidikan*. Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Maryono, M., Pamela, I. S., & Budiono, H. (2021). Implementasi literasi baca tulis dan sains di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 491–498.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
- Nurdiyanto, N., Muchlis, A., Tarsono, T., & Hasbiyallah, H. (2023). Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8809–8819. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2609>
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, R. (2022). Teknologi (Kemendikbudristek). *Panduan Proyek Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Purniasih, K. S., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). *Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77998>
- Rajagukguk, I., Padini, D., Iqram, M., & Purba, A. Y. (2025). Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Android Studio. *(JRSIKOM) Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Aplikasi Komputer*, 1(1), 27–36.
- Sahbana, M. D. R., & Lestari, U. F. (2023). Model Pembelajaran Aktif Pada Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam Dalam Buku Metodologi Pendidikan Agama Islam Karya Ramayulis. *Tuah Riau*, 2(1), 15–37.
- Silalahi, D. U. Y. B. (2024). *Analisis Kemampuan Siswa Dalam Membaca Dan Menulis Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Sd Negeri 040455 Berastagi Tahun Pelajaran 2023/2024*. UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI.
- TANTRI, A. (2025). *PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING (GBL) BERBANTUAN MEDIA MARBEL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Zalfa, F. A., & Latif, L. (2025). Pengaruh Model Buddy Reading untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9, 2944–2954.
- Zulkarnaen, Z., & Sugeng, S. (2025). Optimalisasi Penggunaan Teknologi dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(3), 469–485.