

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID SMART APPS
CREATOR* PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMPN 13
SURABAYA**

SKRIPSI

Oleh:

BELLA HALIMATUS ZAHROH

NIM. D71218062



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID SMART APPS*
CREATOR PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMPN 13
SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

BELLA HALIMATUS ZAHROH

NIM. D71218062

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
FAKULTAS ILMU DAN KEGURUAN
PROGRAM ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2022

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : **BELLA HALIMATUS ZAHROH**

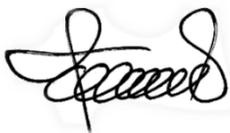
NIM : **D71218062**

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID SMART APPS CREATOR PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMPN 13 SURABAYA.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 07
Juli 2022

Pembimbing I



H. Moh. Faizin, M.Pd.I

NIP. 197208152005011004

Pembimbing II



Dr. Muhammad Fahmi, S.Pd.,
M.Hum., M.Pd.

NIP. 197708062014111001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Bella Halimatus Zahroh** ini telah dipertahankan di depan Tim

Penguji Skripsi Surabaya, 14 Juli 2022

Mengesahkan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Islam Surabaya

Dekan,



Peng. Dr. H. Muhammad Thabir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197905172009011007

Penguji I

Drs. H. Syaifuddin M.Pd.I

NIP. 196911291994031003

Penguji II

Dr. Hi. Lilik Channa AW M.Ag

NIP. 195712181982032002

Penguji III

H. Moh. Faizin M.Pd

NIP. 197208152005011004

Penguji IV

Drs. Muhammad Fahmi, S.Pd.I, M.Hum, M.Pd

NIP. 197708062014111001

ABSTRAK

Bella Halimatus Zahroh, D71218062. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 13 Surabaya.* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Moh. Faizin dan Muhammad Fahmi.

Penelitian ini juga menjelaskan permasalahan terkait dengan (1) bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android Smart Apps Creator pada mata pelajaran PAI kelas VII SMPN 13 Surabaya, (2) respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android Smart Apps Creator pada mata pelajaran PAI kelas VII SMPN 13 Surabaya, dan menjelaskan tentang (3) hasil belajar peserta didik pengguna media pembelajaran interaktif berbasis android Smart Apps Creator pada mata pelajaran PAI kelas VII SMPN 13 Surabaya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RND) dengan model penelitian ADDIE. Dimana model pengembangan ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu (a) *Analysis* (Analisis), (b) *Design* (Desain), (c) *Development* (Pengembangan), (d) *Implementation* (Penerapan), dan (e) *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini menggunakan 32 sampel peserta didik kelas 7J di SMPN 13 Surabaya.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa (1) Prosedur pengembangan media pembelajaran aplikasi *Android Smart Apps Creator* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa langkah yaitu *Analisis, Design,*

Development, Implementation dan Evaluasi. Media pembelajaran ini telah di uji cobakan pada siswa SMPN 13 Surabaya. (2) Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Android Smart Apps Creator* adalah sangat baik. Dari 32 peserta didik kelas VII J SMPN 13 Surabaya yang melakukan uji coba menggunakan media pembelajaran ini terdapat 92,89% mendapatkan skor maksimal. (3) Hasil belajar peserta didik pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *Android Smart Apps Creator* dari analisis hasil *pre-test* dan *post-test* melalui Uji-t diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari peningkatan hasil belajar materi Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya materi *Taharah*. Hal ini menjadi acuan bahwa media pembelajaran ini sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *Android Smart Apps Creator*, PAI, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 13 Surabaya” dengan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan tugas akhir Strata 1 (S1), dan dengan maksud dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu, membimbing dan mengarahkan selama penelitian skripsi di SMPN 13 Surabaya, yaitu kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, beserta staf-stafnya.
2. **Bapak H. Moh. Faizin, M.Pd.I**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing I yang dengan sangat ramah dan sabar telah membimbing

serta mengarahkan penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi.

3. **Bapak Dr. Muhammad Fahmi, S.Pd.I, M.Hum, M.Pd.** Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing II yang dengan sangat ramah dan sabar telah membimbing serta mengarahkan penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi.
4. **Segenap dosen dan civitas akademika** Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama di bangku perkuliahan.
5. **Bapak Drs. Juwari, M.M.Pd.** selaku Kepala SMPN 13 Surabaya beserta staf-stafnya yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMPN 13 Surabaya, sehingga penelitian ini selesai dengan baik.
6. **Ibu Inna Prabandari, S.Pd.** selaku Waka Kurikulum dengan ramah, sabar, dan banyak membantu penulis dalam mendapatkan data selama penelitian.
7. **Ibu Diah Ainin Budiarti, S.Pd,** selaku Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 13 Surabaya, dengan keramahan dan kebaikannya yang banyak membantu penulis dalam mendapatkan data selama penelitian skripsi.

8. **Kedua Orang Tua**, Bapak, Ibu, beserta keluarga yang selalu mendukung secara moril maupun materiil dan tiada henti untuk mendoakan kelancaran serta keselamatan penulis. Do'a dan dukungan beliau-beliau juga menjadi kekuatan terbesar bagi penulis sehingga penulis bisa melaksanakan dan menyelesaikan skripsi ini.
9. **Abah Yai Imam Chambali, Abah Yai Komari, Abah Ikhwan, Ustadzah Faizah dan seluruh guru-guru penulis** yang senantiasa memberikan nasihat, motivasi serta doa kepada penulis.
10. **Seluruh rekan-rekan dan sahabat-sahabat penulis** (devisi jurnalistik, IQMA, Rekan Rekanita PAC IPNU-IPPNU Kec. Kapas, teman-teman kamar di Pondok Pesantren Al-Jihad Surabaya, Alfia Hanum, Khoirun Nisa', Lailatul Ainis, Mbak Islamiyah, Mbak Hilda, Mbak Maesaroh, Mbak Widya, Adlan, Adhe, Chakim, Rico, Nada, Mbak Fira, Mbak Vivin, Mas Saaih, Mas Ziki, Satria, M. Iqbal dan masih banyak sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun laporan ini. Namun, penulis yakin dan menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Tentunya, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan dan penulisan laporan skripsi ini. Kritik dan saran dari berbagai pihak sangat bermanfaat bagi penulis untuk memperbaiki dan demi kemajuan penulisan skripsi.

Surabaya, 7 Juli 2021

Penulis



Bella Halimatus Zahroh

D71218062

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan	8
E. Kegunaan Penelitian	9
F. Penelitian Terdahulu	12
G. Asumsi Penelitian/ Hipotesis Penelitian	17
H. Definisi Operasional	18
1. Media Pembelajaran Interaktif	18
2. Android.....	20
3. Smart Apps Creator	21
4. Mata Pelajaran PAI.....	21
5. Hasil Belajar	22
I. Sistematika Pembahasan	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	26

A. Media Pembelajaran Interaktif	26
1. Pengertian Media	26
2. Pengertian Pembelajaran	29
3. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	32
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	34
5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	42
B. Android	43
1. Pengertian Android.....	43
2. Kelebihan dan Kelemahan Android	44
C. Smart Apps Creator	48
D. Mata Pelajaran PAI	52
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	53
2. Dasar Pendidikan Agama Islam	54
3. Implementasi Pendidikan Agama Islam	58
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.....	59
E. Hasil Belajar	60
1. Pengertian Hasil Belajar	60
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	61
BAB III METODE PENELITIAN	64
A. Jenis Penelitian	64
B. Model Penelitian	65
C. Prosedur Pengembangan	69
D. Uji coba Produk	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	88
A. Landasan Pengembangan Media	88

B. Hasil Pengembangan Produk	89
C. Penyajian Data Analisis	110
1. Validasi Ahli Materi	112
2. Validasi Ahli Media	114
3. Respon Guru Mata Pelajaran PAI	116
4. Hasil Penilaian Siswa	118
D. Analisis Data	122
BAB V PENUTUP.....	143
A. Kesimpulan	143
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN.....	157

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media	78
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dan guru	79
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan media oleh siswa	81
Tabel 3. 4 Skala likert pada instrumen Ahli Materi, Ahli Media, dan Uji Kelayakan oleh Pengguna	82
Tabel 3. 5 Kategori Perolehan Analisis Data	83
Tabel 4. 1 Keriteria penilaian.....	111
Tabel 4. 2 Penilaian Instrument validasi ahli materi.....	113
Tabel 4. 3 Hasil validasi instrumen ahli media	115
Tabel 4. 4 Hasil validasi instrumen respon guru PAI	117
Tabel 4. 5 Profil Siswa.....	119
Tabel 4. 6 Hasil validasi uji kelayakan oleh siswa.....	120
Tabel 4. 7 Hasil pre-test dan post test	121
Tabel 4. 8 Uji-t pre-test dan post-test.....	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Penambahan elemen gambar pada aplikasi.....	91
Gambar 4. 2 Penambahan elemen gambar pada aplikasi.....	91
Gambar 4. 3 Tampilan awal aplikasi	93
Gambar 4. 4 Tampilan lanjutan aplikasi	93
Gambar 4. 5 Tampilan menu pilihan aplikasi	94
Gambar 4. 6 Tampilan petunjuk penggunaan aplikasi.....	95
Gambar 4. 7 Tampilan petunjuk berupa icon-icon pada aplikasi	95
Gambar 4. 8 Tampilan informasi terkait KI.....	96
Gambar 4. 9 Tampilan informasi terkait KI.....	97
Gambar 4. 10 Tampilan informasi terkait KD	98
Gambar 4. 11 Tampilan informasi terkait profil pengembang	98
Gambar 4. 12 Tampilan informasi terkait tujuan pembelajaran	98
Gambar 4. 13 Tampilan informasi terkait referensi yang digunakan	99
Gambar 4. 14 Tampilan menu pilihan materi	100
Gambar 4. 15 Tampilan bahasan materi	101
Gambar 4. 16 Tampilan bahasan materi yang dikemas dengan istilah.....	101
Gambar 4. 17 Tampilan bahasan materi berupa deskripsi istilah.....	102
Gambar 4. 18 Tampilan bahasan materi yang terdapat icon video.....	103
Gambar 4. 19 Tampilan bahasan materi berupa video pembelajaran	103
Gambar 4. 20 Tampilan bahasan materi	104
Gambar 4. 21 Tampilan bahasan materi berupa pilihan macam-macam najis.....	104
Gambar 4. 22 Tampilan pilihan pada bahasan materi.....	105
Gambar 4. 23 Tampilan pilihan pada bahasan materi.....	105

Gambar 4. 24 Tampilan gambar animasi untuk memperjelas materi	106
Gambar 4. 25 Tampilan awal soal evaluasi	107
Gambar 4. 26 Tampilan pilihan macam soal evaluasi	107
Gambar 4. 27 Tampilan soal evaluasi pada game “Benar atau Salah”	108
Gambar 4. 28 Tampilan soal evaluasi pada game “Soal Bergambar”	109
Gambar 4. 29 Tampilan untuk mereset skor kembali menjadi 0.....	110
Gambar 4. 30 Grafik Validasi Ahli Materi	123
Gambar 4. 31 Diagram Validasi Ahli Media	125
Gambar 4. 32 Diagram Validasi Guru PAI.....	127
Gambar 4. 33 Diagram Tampilan Aplikasi	129
Gambar 4. 34 Diagram Kejelasan Uraian Materi	130
Gambar 4. 35 Diagram Tombol Berfungsi dengan Baik	131
Gambar 4. 36 Diagram Kejelasan Pemberian Contoh Soal ..	132
Gambar 4. 37 Diagram Kejelasan Bahasa yang Digunakan .	133
Gambar 4. 38 Diagram Kesesuaian Gambar dan Animasi untuk Memperjelas Materi	134
Gambar 4. 39 Diagram Kejelasan Audio Materi	135
Gambar 4. 40 Diagram Kejelasan Video Pembelajaran	136
Gambar 4. 41 Diagram Ketepatan Pemilihan Warna Latar dan Warna Tulisan	137
Gambar 4. 42 Diagram Ketepatan Memilih Jenis dan Ukuran Huruf	138
Gambar 4. 43 Grafik Perubahan Rata-Rata	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 yang awalnya hanya dirasakan pada aspek ekonomi bisnis dan sosial, sekarang menjadi sangat berdampak pada aspek pendidikan. Bukan saja satu tingkat, melainkan pengaruh Covid-19 memukul rata semua tingkat mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga universitas. Untuk mengendalikan pandemi, pemerintah terpaksa membatasi segala aspek demi melindungi warga negaranya. Pembatasan pada aspek-aspek itu memaksa salah satunya aspek pendidikan untuk mencari alternatif terbaru agar kegiatan pendidikan tetap berjalan meskipun pandemi masih melanda. Perubahan itu meliputi metode dan media yang harus disesuaikan dengan kondisi yang tengah berlangsung.

Pembelajaran daring adalah alternatif yang paling tepat dalam mengatasi pembatasan pendidikan pada masa pandemi. Pembelajaran ini dirasa tepat karena pendidik dan peserta didik tidak perlu kontak secara

langsung dalam melangsungkan pembelajaran. Meidawati mengungkapkan bahwa pembelajaran daring ialah kegiatan pembelajaran dalam dunia pendidikan formal dimana pembelajarannya berlangsung melalui alat telekomunikasi¹ lebih lanjut Handarini mengungkapkan bahwa ada beberapa sarana dan prasarana untuk pembelajaran daring diantaranya ialah laptop, komputer, ponsel, dan koneksi internet.² Tentu saja di negara berkembang seperti Indonesia, koneksi internet dan kuota internet menjadi kendala mengingat belum meratanya akses internet ke seluruh penjuru indonesia.

Pembelajaran daring juga berlaku pada PAI. Meskipun PAI lebih mengutamakan aspek afektif daripada kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran, tetapi tetap saja yang pertama kali diajarkan ialah aspek kognitif.³ Pendidikan Agama Islam termasuk pelajaran

¹ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Ilmiah*, (Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2020), h.2.

² Abroto, Andi Prastowo, dan Raka Anantama, “Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No.3, 2021, h.1634.

³ Hesti Yulianti, Cecep Darul Iwan, and Saeful Millah, “Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan sudah dirancang secara sistematis supaya dapat diterapkan oleh peserta didik sebagai bekal baik di dunia maupun di akhirat.

Seringkali, Pendidikan Agama Islam (PAI) dianggap sebagai mata pelajaran yang ceramah sentris karena pelajaran ini lahir dari lingkungan agamis dimana pengajarnya ialah pemuka agama yang mayoritas menyukai pembelajaran dengan metode ceramah. Dari sini muncullah anggapan bahwa PAI sampai kapanpun tidak akan menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dengan banyak metode dan model pembelajaran. Namun, apa jadinya jika PAI menjadi mata pelajaran yang sama menyenangkannya dengan mata pelajaran yang lainnya?

Tentu saja PAI bisa jadi mata pelajaran yang menyenangkan. Namun, dalam mencapai tujuan tersebut, perlu adanya inovasi dalam teknologi untuk memecahkan masalah tersebut sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan motivasi peserta didik.

Cole & Todd mengungkapkan bahwa, media interaktif bisa memberikan respon positif serta meningkatkan minat belajar peserta didik.⁴ Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif meningkatkan peluang proses belajar peserta didik yang lebih menarik dan aktif, mengurangi kebosanan dari metode ceramah, serta perhatian atau tingkat fokus peserta didik dapat ditingkatkan. Sebagai seorang pendidik dan calon pendidik, sudah selayaknya memiliki kemampuan untuk mengondisikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil observasi penulis terkait pembelajaran daring yang ada di SMPN 13 Surabaya pada mata pelajaran PAI materi Thaharah, rata-rata nilai peserta didik kelas VII di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni dapat dikatakan hasil belajarnya rendah. Minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran daring juga dirasa kurang dan terkadang sebagian siswa tidak bisa mengakses internet secara

⁴ Agus Ramdani, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik”, *Jurnal Kependidikan*, Vol.6, No. 3, November 2020, diakses pada tanggal 12 Maret 2022 pukul 14:21 WIB, h.435.

baik. Sehingga banyak peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran daring melalui *Microsoft Teams*. Hasil observasi penulis di SMPN 13 Surabaya, selama pembelajaran daring menggunakan media adalah buku paket, PowerPoint, dan lembar kerja. Belum ada media khusus yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar daring.

Hasil belajar dipengaruhi oleh minat belajar daripada siswa. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan minat siswa, diperlukan inovasi yang sifatnya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hasil belajar merupakan suatu aktifitas yang berasal dari olah pemikiran dimana aktifitas ini berwujud nilai, praktik, dan perilaku peserta didik setelah menjalani serangkaian proses pembelajaran⁵ Dalam arti lain, hasil belajar merupakan output atau hasil yang didapatkan peserta didik dari proses pembelajarannya. Dimana hasil belajar ini, dapat membawa perubahan baik pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif

⁵ Sulihin B. Sjukur, "Pengaruh Blanded Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.2, Nomor 3, November, 2012 , diakses pada tanggal 13 Maret 2022 pukul 20:24 WIB, h.372.

sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Keberhasilan belajar siswa dilambangkan dari hasil belajar yang tinggi dan sikap yang setara dengan hasil belajarnya. Peserta didik yang mempunyai hasil belajar yang memuaskan menandakan tingkat kemampuannya yang juga tinggi, begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan kasus di SMPN 13 Surabaya, peneliti merasa perlu adanya Pengembangan media pembelajaran yang efektif yaitu melalui aplikasi yang berbasis *android* yang dapat mengurangi dampak negatif dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada di android. Pengembangan diatas diprediksi dapat mengurangi dampak negatif penggunaan *smartphone* karena peserta didik dapat belajar dengan menggunakan *smartphone*. Selain itu mayoritas peserta didik sudah paham dengan penggunaan android. Oleh karena itu, pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini sangatlah penting dan membantu karena dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa memandang jarak. Yaitu dapat digunakan di dalam kelas saat proses pembelajaran, maupun digunakan di luar kelas atau luar sekolah.

Berdasarkan latar belakang dan kecocokan situasi di SMPN 13 Surabaya di atas, penulis merasa perlu melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 13 Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan oleh penulis di atas, maka didapatkanlah beberapa rumusan masalah yang diperinci dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur atau langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi berbasis android *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran PAI kelas VII SMPN 13 Surabaya?
2. Bagaimanakah respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Android Smart Apps Ceator* pada mata pelajaran PAI kelas VII SMPN 13 Surabaya?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa setelah uji penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis

Android Smart Apps Creator pada mata pelajaran PAI kelas VII SMPN 13 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, didapatkanlah beberapa tujuan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi berbasis android *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran PAI kelas VII SMPN 13 Surabaya.
2. Untuk menjelaskan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Android Smart Apps Ceator* pada mata pelajaran PAI kelas VII SMPN 13 Surabaya.
3. Untuk mengetahui keefektifan pada penerapan media pembelajaran berbasis *Android Smart Apps Creator* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya.

D. Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan

Penelitian pengembangan ini memiliki hasil akhir produk yang berupa media pembelajaran interaktif dengan rincian spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan *Software Smart Apps Creator*.
3. Produk yang dihasilkan dapat diakses secara online maupun offline dengan *android* atau PC (*Personal Computer*) tanpa perlu memandang jarak dan tempat juga.
4. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini menggunakan materi PAI kelas VII SMP.
5. Hasil dari pengembangan media ini adalah Tampilan Menu, Biografi pengembang, Referensi, Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Isi Materi, dan latihan soal.

E. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya hasil penelitian pengembangan ini dapat berguna dan juga bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

1. Secara Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu penyokong dalam dunia pendidikan serta

mampu sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah. Sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Secara Praktis:

a. Bagi pendidik

- 1) Membuat pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi atau bahan ajar yang akan diajarkan guna mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen pelengkap pendidik, sesuai dengan materi atau bahan ajar yang telah diprogramkan untuk diajarkan kepada peserta didik.
- 3) Dapat menjadi inovasi atau pembaharuan untuk media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan, serta menjadi faktor pendorong pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada guna kemajuan pada proses pembelajaran.

b. Bagi peserta didik

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman dan rasa ingin tahu mengenai materi PAI dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital sekarang.
- 2) Dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik untuk belajar materi PAI sehingga pada akhirnya akan membuahkan hasil belajar yang terbaik.
- 3) Peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun tidak memandang tempat, waktu dan jarak dengan menggunakan *smartphone* secara mandiri baik dengan koneksi internet maupun tanpa koneksi internet

c. Bagi lembaga

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi kontribusi guna membantu kelancaran proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan memanfaatkan teknologi yang ada sesuai dengan regulasi yang sudah ada

d. Bagi peneliti

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengalaman, ilmu baru, wawasan dan sebagai kontribusi pemikiran dalam dunia pendidikan utamanya dalam dunia Pendidikan Agama Islam

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk membandingkan terhadap penelitian-penelitian yang sudah ada dulu. Sehingga tidak terjadi plagiasi karya serta untuk memudahkan peneliti mengkaji penelitian ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang dianggap memiliki relevansi dengan penelitian ini:

1. Tesis yang ditulis oleh Muhamad Abdul Rosid dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android*”.⁶ Dalam penelitiannya, Muhamad Abdul Rosid menggunakan metode Research and Development. Dengan menggunakan langkah-langkah: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi

⁶ Muhammad Abdul Rosid, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android*,” 2020.

desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba produk, 9) revisi produk, dan 10) produk akhir. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan oleh Muhamad Abdul Rasid layak digunakan dengan nilai kevalidan produk 4,86 dengan kriteria “sangat baik” dan kepraktisan produk adalah 4,82 yaitu kriteria “sangat baik”. Persamaan dengan penelitian ini adalah pengembangan media dengan berbasis android. Kemudian untuk perbedaannya adalah metode yang digunakan, penulis di atas menggunakan metode R&D dengan beberap langkah, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Selain itu, perbedaan subjek penelitian, serta objek penelitian yang dilakukan peneliti. Subjek penelitian penulis di atas adalah bahasan zakat, sedangkan penulis menggunakan subjek materi haji dan umrah. Lalu, objek penulis di atas dilakukan SMA Negeri 1 Karanggede. Namun, penulis menggunakan objek penelitian di SMPN 13 Surabaya.

2. Tesis yang ditulis oleh Muhammad Fatchul Aziz berjudul “*Pengembangan Pembelajaran Berbasis*

*Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang.*⁷ Muhammad Fatchul Aziz dalam penelitiannya menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Hasil penelitian yang dilakukan penulis di atas adalah media pembelajaran PAI kelas XI SMA berbasis android sangat layak dan efektif dengan nilai hasil validasi ahli media 85,3%, hasil validasi ahli materi 94,6%, hasil validasi guru PAI 85,3%, dan hasil angket kemenarikan dari siswa mendapat nilai 90,2%.

Persamaan dengan penelitian ini adalah terdapat pada metode dan model pengembangannya. Yaitu menggunakan metode R&D dan model pengembangan ADDIE. Kemudian, sama-sama menghasilkan media pembelajaran yang berbasis

⁷ Muhammad Fatchul Aziz, "*Pengembangan Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang*", 2020.

android. Untuk perbedaan penelitiannya yaitu, terdapat pada tujuannya, penelitian penulis di atas bertujuan untuk mengetahui evektifitas pembelajaran jika menggunakan media tersebut. Sedangkan penulis mengembangkan media bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Selain itu, perbedaan penelitian terdapat pada subjeknya. Penulis di atas menggunakan materi pembelajaran PAI, sedangkan penulis menggunakan materi haji dan umrah dalam pengembangan medianya. Selain itu, aplikasi yang digunakan penulis di atas adalah software Andaired. Sedangkan penulis menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Kemudian, penulis di atas menggunakan objek penelitian di SMA Negeri 9 Malang, sedangkan peneliti menggunakan objek penelitian SMPN 13 Surabaya.

3. Artikel yang ditulis oleh Nurwahyuningsih Ibrahim dan Ishartiwi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android*

*Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP.*⁸

Nurwahyuningsih dalam penelitiannya menggunakan metode R&D dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap desain dan tahap pengembangan. Hasil penelitian penulis di atas adalah media pembelajaran PAI kelas VIII SMP berbasis android dinilai sangat baik dengan perolehan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 4,5, dan rata-rata skor dari ahli media sebesar 4,1, kemudian rata-rata skor dari uji coba beta kelompok kecil 4,5 dan kelompok besar 4,3.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah terdapat pada metode dan model pengembangannya. Yaitu menggunakan metode R&D dan model pengembangan ADDIE. Selain itu, perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada tujuannya, penulis di atas bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Sedangkan penulis melakukan penelitian untuk

⁸ Nurwahyuningsih Ibrahim dan Ishartiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP", *Jurnal Refleksi Edukadika*, Vol.8, No.1, 2017, h.14.

mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan lainnya terdapat pada subjek penelitiannya. Penulis di atas melakukan penelitian pada siswa SMP Kelas VIII, sedangkan penulis subjek penelitian adalah siswa SMP kelas VII. Selain itu, aplikasi yang digunakan penulis di atas adalah software eclip helios, Sedangkan penulis menggunakan aplikasi Smart Apps Creator (SAC), penulis di atas menggunakan objek penelitian di SMP Negeri Tiga Kalasan, sedangkan peneliti menggunakan objek penelitian SMPN 13 Surabaya.

G. Asumsi Penelitian/ Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan dan memiliki hubungan kausalitas, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan hasil penelitian secara langsung. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum

sebuah jawaban yang empirik.⁹ Berkaitan dengan penelitian ini, penulis memberikan jawaban sementara atau hipotesis bahwa jika media pembelajaran interaktif berbasis *android Smart Apps Creator* diterapkan dengan baik, maka hasil belajar pada mata pelajaran PAI siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya akan mengalami peningkatan yang signifikan.

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yaitu kata yang berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.¹⁰ Dalam arti lain, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi.¹¹ Pembelajaran sangat terkait

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h.99-100.

¹⁰ Abdul Wahab, dkk., "*Media Pembelajaran Matematika*", (Aceh: Yayasan Penerbit Pelajar Tijue, 2021), h.1.

¹¹ *Ibid.*, 47.

dengan dua kata, yaitu belajar dan mengajar, dimana belajar lebih cenderung kepada peserta didik, dan mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru meskipun pada hakikatnya mengajar bisa dilakukan oleh siapa saja. Pembelajaran termasuk salah satu kegiatan interaksi terencana dengan melibatkan berbagai komponen atau aspek untuk menggapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan ataupun direncanakan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, dalam hal ini pesan dikirimkan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.¹² Media pembelajaran bisa berupa fisik dan non fisik dimana baik fisik maupun non fisik, yang terpenting ialah fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai perantara dan juga pembantu antara pendidik dengan peserta didik dalam belajar materi pelajaran agar

¹² Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), h.14.

materi yang diajarkan lebih bisa diserap dengan mudah, efektif, dan efisien.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan untuk mengantarkan pesan kepada penerima pesan pada proses pembelajaran agar menjadi efektif dan juga efisien, serta dapat terjadi interaksi timbal balik.

2. Android

Android merupakan sistem operasi seluler yang memodifikasi Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet. Yang awalnya dikembangkan oleh Android, *Incorporation* dengan dukungan financial dari Google, yang kemudian dibeli pada tahun 2005.¹³

Android merupakan sebuah sistem yang mayoritas digunakan dalam telepon seluler peserta didik, yang terdiri dari beberapa fitur memudahkan pengembang untuk mengembangkan aplikasi. Serta

¹³ Yudha Yudhanto & Ardhi Wijayanto, *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), h.1.

memuat beberapa aplikasi-aplikasi yang membuat android ini cocok digunakan untuk peserta didik.

3. Smart Apps Creator

Smart Apps Creator merupakan *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi *mobile* android dan iOS tanpa kode pemrograman dan berakhir pada format aplikasi HTML5 dan .exe.¹⁴ *Smart Apps Creator* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan animasi, gambar maupun backsound suara sehingga membuat media semakin menarik untuk dipelajari.

4. Mata Pelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan sudah direncanakan dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya al-Qur'an dan hadits.¹⁵

¹⁴ Milda Asti Widiastika, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No.1, 2021, h.51.

¹⁵ Moch. Tolchah, *Dinamika Pendidikan Islam Pasca Orde Baru*, (Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara, 2015), h.64.

Mata pelajaran Agama Islam secara keseluruhan meliputi al-Qur'an dan Hadis, Akidah, Akhlaq, Fiqih dan Tarikh.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nana Sudjana merupakan suatu kompetensi atau kecakapan atau juga bisa dibidang tolak ukur yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Pencapaian hasil belajar menurut teori Taksonomi Bloom, dapat diklasifikasikan melalui tiga aspek, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Lebih lanjut Oemar Hamalik berpendapat bahwa hasil belajar ialah apabila setelah pembelajaran tersebut, ada perubahan baik pada tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan pada individu yang telah mengikuti pembelajaran tersebut.¹⁶

¹⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu al-Qur'an*, Vol. 03, No.01, Juni 2018, h.175.

Dari kedua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang dicapai siswa baik kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah siswa mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Fokus daripada penelitian ini ialah pada hasil belajar kognitif peserta didik karena yang ditekankan dalam penelitian ini ialah pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai materi yang akan diujikan.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam pembahasan penelitian pengembangan ini penulis membagi penulisan kedalam bagian-bagian yang terdiri dari bab-bab yang sudah disusun secara sistematis berdasarkan pedoman penulisan yang ada. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

Bab satu, merupakan pendahuluan yang di dalamnya memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang hendak dihasilkan, kegunaan penelitian, hipotesis tindakan, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab dua, merupakan kajian pustaka yang di dalamnya memuat mengenai teori yang berkenaan dengan variabel judul penelitian diantaranya pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran interaktif, pengertian *e-learning*, pengertian *android*, pengertian *smart apps creator*, pengertian pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan hasil pembelajaran.

Bab tiga, merupakan metode penelitian yang di dalamnya memuat tentang jenis penelitian, model penelitian, prosedur pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

Bab empat, merupakan hasil penelitian di dalamnya memuat tentang data yang telah didapatkan pada penelitian serta di analisis. Berikut cakupan hasil penelitian pengembangan ini:

1. Langkah-langkah dalam melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android smart apps creator mata pelajaran pendidikan agama Islam materi taharah.
2. Validasi media oleh ahli materi.
3. Validasi aplikasi ahli media.

4. Validasi guru PAI terhadap produk yang telah dikembangkan.
5. Revisi produk.
6. Respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan.
7. Produk akhir dan menerapkan media yang telah dikembangkan.

Bab lima, merupakan penutup yang di dalamnya memuat kesimpulan dan juga saran atas penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media

Secara terminologi, media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berasal dari kata “*wasaaaila*” yang memiliki arti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁷ Para nabi dan rasul selalu menggunakan media dalam dakwah menyebarkan ajarannya. Seperti yang telah dicontohkan Nabi Muhammad melalui perbuatan beliau dalam menyampaikan ajaran agama Islam. Contoh tersebut berupa sifat-sifat terpuji sebagaimana dalam al-Qur’an surah al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ

يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۗ

¹⁷ M. Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), h.9.

Artinya:

“Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.”¹⁸

Nabi Muhammad saw sebagai seorang nabi dan rasul memberikan contoh yang baik kepada umatnya. Dari ayat di atas, dapat diketahui bahwa Nabi Muhammad menggunakan media uswatun hasanah dalam menyampaikan ajaran Islam.

Secara garis besar media terdiri dari materi, manusia, ataupun kejadian yang dapat membangun kondisi sehingga membuat siswa mendapatkan pengetahuan, sikap maupun keterampilan.¹⁹ Sejalan dengan Gerlach dan Ely, Gagne juga berpendapat bahwa media ialah berbagai jenis komponen dalam

¹⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, Q.S. Al-Ahzab, Ayat 21, 2000.

¹⁹ Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 2

lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.²⁰

Association of Education and Communication Technology (ACET) mengungkapkan bahwa media ialah segala bentuk dan saluran ataupun perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.²¹ Beberapa ahli seperti Smaldino, Lowther, dan Russell memiliki pandangan terkait media, yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi.²² *National Education Association* (NEA) memiliki pendapat yang sejalan dengan pendapat tersebut, bahwa media adalah segala sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun non cetak, termasuk teknologi perangkat kerasnya.²³ Mereka memaparkan bahwa media yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran dibagi ke dalam enam

²⁰ Joni Purwono dkk, "Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pacitan", *Jurnal: Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, (2014), h.128.

²¹ Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.3.

²² Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018), h.5.

²³ Rudi Susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi Rancaekek Kencana, 2009), h.6.

bagian, yaitu audio, teks, video, visual, orang dan perekayasa.²⁴

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media ialah sebuah perantara atau medium untuk menyampaikan informasi atau pesan yang tidak hanya dalam bentuk perangkat keras, akan tetapi lingkungan sekolah maupun luar sekolah, guru, materi merupakan media untuk peserta didik.

2. Pengertian Pembelajaran

Mayer berpendapat bahwa pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan pendidik yang memiliki tujuan dalam meningkatkan taraf belajar peserta didik. Sedangkan menurut Gagne, proses pembelajaran adalah suatu usaha yang dapat menjadikan peserta didik belajar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi peserta didik dengan lingkungannya.²⁵ Pembelajaran hakikatnya ialah sebuah proses, yaitu proses mengatur lingkungan

²⁴ Ibid, 10.

²⁵ Ina Magdalena, dkk, *Desain Pembelajaran Interatif SD*, (Suabumi: CV Jejak, 2021), h.12.

yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong minat peserta didik untuk melakukan proses belajar.²⁶

Menurut Trianto, pembelajaran ialah sebuah kegiatan yang bersifat kompleks dan tidak akan bisa didefinisikan dengan sepenuhnya. Sebenarnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran ialah usaha yang dilakukan oleh pendidik secara sadar untuk membuat peserta didik belajar lewat sumber belajar lain. Dari hal ini bisa jelas bahwa pembelajaran ialah interaksi antara pendidik dan peserta didik dari dua arah yang mana dari interaksi tersebut diharapkan tercapainya sebuah tujuan didalam pembelajaran itu sendiri.²⁷

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang sudah dilaksanakan untuk mengawali, memberikan fasilitas, dan meningkatkan kualitas dan intensitas belajar pada diri setiap peserta didik. Pada Pasal 1 butir 20 Undang-Undang Republik Indonesia

²⁶ Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, 'Belajar Dan Pembelajaran', *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol.3, No.2 (2017), h. 333.

²⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 19.

Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni “bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.”²⁸ Jadi bisa dibilang bahwa pembelajaran akan dianggap sudah memenuhi syarat apabila didalamnya terdapat empat komponen yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar didalam sebuah lingkungan belajar.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi yang bersifat edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar tentang tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar oleh peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka dapat menghasilkan

²⁸ Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, h. 6.

proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan dan direncanakan.²⁹ Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses dimana terdapat dua buah kegiatan yang berkesinambungan yaitu belajar dan mengajar yang ditujukan untuk membantu peserta didik belajar dengan baik dan benar.

3. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah alat komunikasi berupa lisan dan tulisan yang digunakan pada proses pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan serta kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran tidak hanya memiliki makna yang biasa saja. Berikut ialah beberapa istilah yang lazim terkait dengan media pembelajaran:

²⁹ Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran", *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, Vol. 17, No.1, 2014, h.66–79.

- a. *Sensory mode*, alat Indra yang didorong oleh pesan-pesan pembelajaran (mata, telinga, dan sebagainya).
- b. *Channel of communication*: Indra yang digunakan dalam suatu komunikasi (visual, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman, dan sebagainya).
- c. *Type of Stimulus*: peralatan tapi bukan mekanis komunikasi, yaitu kata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata (yang ditulis dalam buku atau masih tertulis di papan tulis), gambar yang bisa bergerak (video atau film).
- d. *Media*: peralatan fisik komunikasi (buku, bahan cetak seperti modul, naskah yang diprogramkan, komputer, slide, film, video, dan sebagainya).³⁰

Dari uraian di atas, media pembelajaran memiliki pengertian yakni segala sesuatu yang digunakan untuk mengirim atau mengantarkan pesan

³⁰ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), h.7.

dari pengirim dalam hal ini ialah pendidik kepada penerima pesan yaitu peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, perasaan serta minat peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan diharapkan.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif adalah saling melakukan aksi, antarmubungan, saling aktif.³¹ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan untuk mengantarkan pesan pada pembelajaran dimana antara pengirim pesan dan penerima pesan melakukan interaksi satu sama lain.

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Rowntree yaitu dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dapat digunakan untuk mengulang materi yang telah dipelajari, memberikan stimulasi belajar dan memberikan timbal balik dengan segera. Media belajar juga dapat mengurangi terjadinya

³¹ Nanda Dewi, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ", *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol. 7, No.2, Agustus 2018, h.30.

verbalisme dan memberikan dasar-dasar berpikir yang nyata. Selain itu, media belajar memiliki beberapa fungsi, sebagai berikut:

- a. Dapat memikat dan meningkatkan secara signifikan minat dan perhatian peserta didik untuk belajar.
- b. Meningkatkan peluang tingginya hasil belajar.
- c. Dapat menjadikan kegiatan belajar mandiri secara aktif dan memberikan pengalaman nyata bagi siswa.³²

Selain memiliki beberapa fungsi dalam pelaksanaannya, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat yang banyak dikemukakan oleh para ahli. Hamalik memiliki pendapat tentang media pembelajaran bahwa media pembelajaran dapat bermanfaat dalam membangkitkan keinginan dan minat baru, merangsang kegiatan belajar, meningkatkan motivasi serta dapat memberikan pengaruh secara psikologis pada peserta didik.

³² Hamdanah Said dan Muhammad Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*, (Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019), h.6.

Sementara *Encyclopedia of Educational Research* dalam Omar Hamalik (1994) memberikan perincian terkait manfaat media pembelajaran sebagai berikut:³³

- a. Meletakkan dasar-dasar konkrit untuk mengolah pemikiran dan mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian dan minat peserta didik.
- c. Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada peserta didik.
- e. Memberikan pengertian yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.

³³ Moch Wahib Dariyadi, "Penggunaan Software "Sparkol Videoscribe" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT", *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, Oktober 2018, h. 274. [\(PDF\) Penggunaan Software "Sparkol Videoscribe" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict | Moch. Wahib Dariyadi - Academia.edu](#)

- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, bantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

Sedangkan Kemp & Dayton (1985) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:³⁴

- a. Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih pasti. Meskipun para guru menafsirkan setiap isi pelajaran dengan jalan yang berbeda-beda, dengan menggunakan media dapat membuat ragam tafsiran dapat dikurangi dan peserta didik dapat menerima informasi yang sejalan dan sama atas apa yang disampaikan pendidik.
- b. Pembelajaran bisa lebih atraktif. Media dapat dijadikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap memperhatikan mengenai apa yang tengah disampaikan oleh pendidik. Kejelasan, keruntutan pesan dan daya tarik *image* dan efek yang dapat berubah

³⁴Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Antasari Press, 2009), h.22.

- menjadikan peserta didik memiliki rasa ingin tahu dan menunjukkan bahwa aspek media sebagai motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
 - d. Lamanya waktu mengajar yang diperlukan dapat dipersingkat. Banyak media yang hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah banyak, yang kemungkinan dapat dengan cepat diterima oleh peserta didik.
 - e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
 - f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja.
 - g. Sikap positif peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
 - h. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif. Karena dengan adanya media pembelajaran dapat mengurangi bahkan menghilangkan beban peserta didik untuk menjelaskan secara berulang-ulang, sehingga dapat menguatkan ke aspek yang lain dalam proses belajar mengajar.

Dale (1969) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat, asalkan pendidik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern ini adalah hubungan antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik hendaknya selalu hadir dalam menyajikan materi pembelajaran dengan bantuan media agar manfaat berikut ini bisa terealisasi.³⁵

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati.
- b. Membuahkan perubahan yang signifikan terhadap tingkah laku peserta didik.
- c. Menunjukkan kedua hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat peserta didik dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik.
- d. Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

³⁵ Rodhatul Jennah, *Media....*, h.24.

- e. Membawa kesegaran, variasi, dan inovasi bagi berbagai kemampuan belajar.
- f. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan peserta didik.
- g. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar
- h. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu peserta didik menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
- i. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
- j. Memperluas wawasan dan pengalaman peserta didik yang mencerminkan pembelajaran non-verbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.

Sudjana dan Rivai mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:³⁶

³⁶ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.71.

- a. Pembelajaran jadi lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Bahan pembelajaran jadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan memahami sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode belajar jadi lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal yang dituturkan oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terbebani, pendidik juga menghemat tenaga, lebih-lebih lagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian di atas dapat diketahui dan disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dan manfaat, maka dalam proses pembelajaran, media termasuk bagian yang integral,

karena sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap pembelajaran. Apabila media yang digunakan tepat, maka pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terkait dengan jenis media, Paul dan David menyatakan bahwa media dibagi menjadi enam jenis, yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media film dan video, media audio, media berbasis komunikasi, dan multimedia.³⁷ Menurut Briggs, media dikelompokkan berdasarkan karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan, dan transmisinya. Briggs mengelompokkan media yang digunakan untuk proses pembelajaran menjadi berbagai macam, yaitu: objek, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, televisi, gambar, model, rekaman audio, dan pelajaran terprogram.³⁸

³⁷ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.VIII No. 2, 2010, h.5.

³⁸ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, 2018, h. 101.

B. Android

1. Pengertian Android

Athoillah dan Irawan berpendapat bahwa android ialah sebuah sistem berbasis linux yang digunakan pada perangkat seluler seperti ponsel pintar dan tablet.³⁹ Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Arifianto, bahwa android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi telpon seluler yang berbasis linux.⁴⁰

Pengertian android menurut Zuliana dan Irwan Padli adalah sebuah sistem operasi yang telah dirancang oleh pemilik situs terbesar di dunia. Kemudian berevolusi dan memiliki banyak kelebihan yang dimilikinya, sehingga menjadikan sebuah sistem yang menarik dan diminati banyak pengguna *smartphone*.⁴¹ Sedangkan menurut Safaat, android merupakan sistem informasi perangkat

³⁹ Afista Galih Pradana dan Sekreningsih Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi ' AMUDRA ' Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2*, no. 1 (2019), h.50.

⁴⁰ Nurcholis Istiawan dan Herman Kusdianto, "Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pjkr Pada Mata Kuliah Anatomi," *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)* 2, no. 1 (2018), h.14.

⁴¹ Ibid.

mobile yang berbasis linux yang terdiri dari sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Serta menyediakan platform yang terbuka sehingga dapat digunakan para pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi.⁴²

Dari beberapa pendapat di atas tentang android, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa android ialah sebuah operasi sistem yang dikembangkan oleh perusahaan ternama pencipta fitur terbesar yaitu Google inc yang terdapat pada smartphone maupun tablet serta memiliki banyak fitur yang dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia seiring perkembangan zaman, dan dapat mempermudah kehidupan manusia.

2. Kelebihan dan Kelemahan Android

Sistem android mempunyai beberapa keunggulan dan kekurangan. Menurut Zuliana dan Padli, android memiliki beberapa kelebihan seperti berikut:⁴³

⁴² Udin Sidik, "Pengembangan Aplikasi Secure Message Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Elekerika* Vol. 13, No. 1 (2016), h. 80.

⁴³ Istiawan dan Kusdianto, "Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR Pada Mata Kuliah Anatomi.," 14.

a. Lengkap (*complete platform*)

Android adalah sistem operasi yang aman dan memiliki banyak tools yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah aplikasi.

b. Terbuka (*open source*)

Platform android tersedia pada lisensi open source. Dengan demikian, pengembangan aplikasi dapat dilakukan dengan bebas.

c. Bebas (*free platform*)

Merupakan aplikasi atau platform yang bebas atau gratis untuk developer dalam mengembangkan aplikasi

d. Dapat diakses dengan harga yang terjangkau.

Jajang Murprptomo dkk dalam jurnal yang ditulisnya menyebutkan bahwa android memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:⁴⁴

- a. Android dapat membuka beberapa aplikasi secara bersamaan tanpa menutup salah satu aplikasinya.

⁴⁴ Jajang Murprptomo, dkk, “*The Future of Software Aplikasi Penanganan Bencana Berbasis Android*”, *JISAMAR: Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, Vol.3, No.3 (Agustus 2019), h. 35.

- b. Android dapat memunculkan notifikasi di Home Screen Ponsel Android ketika terdapat Email, SMS, maupun artikel terbaru yang berasal dari RSS Reader.
- c. Melalui Google Android App Market, pengguna dapat mengakses ribuan aplikasi ataupun games. Serta dapat didownload dan diinstall secara gratis.
- d. Android memiliki keanekaragaman. Berbeda dengan iOS, yang hanya terbatas pada iPhone. Namun android tersedia di berbagai produsen seperti HTC, Motorola, Sony Ericsson, hingga samsung. Keanekaragaman tersebut termasuk dengan desain atau gayanya.
- e. Apabila pengguna kurang puas dengan tampilan standar pada android, maka bisa menginstal ROM yang dimodifikasi menjadi berbagai macam custom.
- f. Widget, dalam mengakses berbagai setting dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa android cocok digunakan karena tidak terdapat biaya untuk mengembangkan dan *android* juga dapat dimanfaatkan untuk pendidik dalam sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

Selain beberapa kelebihan di atas, *android* juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- a. Memerlukan RAM (*Random Access Memory*) yang cukup banyak

Dalam hal ini disebabkan karena proses kerja sistem yang cukup berat sehingga RAM dan ROM dapat terkuras. Dimana RAM dan ROM yang terkuras tersebut dapat mempengaruhi proses kerja android. RAM terkuras karena adanya proses pada background android, sedangkan ROM terkuras karena besarnya data cache yang ada didalam setiap proses background.

- b. Android menjadi lambat dan kurang begitu responsive

Ketika dijalankan dengan spesifikasi *hardware smartphone* yang rendah. Hal ini terkait dengan RAM, ROM, dan kecepatan prosesor yang terdapat pada *smartphone*.

c. Terdapat iklan

Pada *android*, terdapat iklan pada aplikasi yang tidak berbayar atau gratis, hal tersebut cukup mengganggu pengguna.

d. Baterai cepat habis

Penggunaan baterai *smartphone android* cukup boros dibandingkan dengan OS yang lain, hal tersebut disebabkan karena banyaknya proses yang berjalan di background, sehingga membuat baterai menjadi cepat habis.⁴⁵

C. Smart Apps Creator

Smart Apps Creator merupakan *software* yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan mudah dan cepat tanpa menggunakan kode pemrograman, yang menghasilkan format *exe* dan

⁴⁵ Syafriah Fachri Pane, *Pengembangan Smart Conveyor pada Tracking Barang Berbasis IoT*, (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020), h. 54-55.

HTML5. SAC ini bisa digunakan pada berbagai perangkat seperti iOS, android, semua Web browser HTML5, dan desktop/PC Window. SAC (Smart Apps Creator) memiliki model tampilan yang mirip dengan power point sehingga bisa menambahkan gambar, teks, video, maupun suara/audio.

Menurut Buchari, Sentinuwo, dan Lantang, animasi pada *Smart Apps Creator* membuat isi konten pada media menjadi lebih menarik. Hal ini dikarenakan animasi dapat memberikan sebuah ilusi pergerakan dan menjadikan gerakan tersebut hidup.⁴⁶ Selain itu, *Smart Apps Creator* dapat diakses secara *offline* atau *online* yang nantinya dapat lebih dikembangkan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan atau digunakan dimanapun dan kapanpun. SAC memiliki beberapa menu, sebagai berikut:

- a) Menu *Insert*, merupakan fitur SAC yang digunakan untuk menambahkan foto atau gambar, mengganti *background*, menambahkan tulisan, menambahkan

⁴⁶ Khasanah Khasanah, Maulana Muhlas, dan Lisna Marwani, “*Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid TV*,” *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 9, No. 02 (30 November 2020), h. 129, <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>.

fitur *hotspot* (mengganti antar slide), serta tampilan *preview*.

- b) Menu *Template*, termasuk fitur SAC yang dapat dimanfaatkan untuk memasukkan foto, ujicoba *preview* dan menghubungkan antar slide.
- c) Menu *Animation*, digunakan untuk memberikan efek seperti naik turun, turun naik, samping kiri kanan, serta efek menghilang lalu muncul maupun sebaliknya. Sehingga menjadikan slide lebih terlihat menarik.
- d) Menu *Interaction*, merupakan fitur yang digunakan untuk mendesain antar slide untuk menjadi lebih mudah dalam membuka aplikasi SAC.
- e) Menu *Page*, adalah salah satu fitur SAC yang digunakan untuk membuka file sesuai kebutuhan. Misalnya, *page landscape* atau *portrait*, dan dapat digunakan untuk menyesuaikan slide.
- f) Icon *text*, termasuk salah satu fitur SAC yang digunakan untuk menambahkan text ke dalam halaman.
- g) Icon *Image*, yaitu fitur SAC yang berguna untuk menambahkan foto atau gambar ke dalam halaman.

- h) Icon *Hotspot*, salah satu fitur dalam SAC yang digunakan untuk membuat slide lebih menarik dan mudah digunakan.
- i) Icon *Background*, digunakan untuk menambahkan *background* pada halaman atau page agar terlihat lebih menarik.
- j) Icon *Page*, merupakan salah satu fitur yang dapat menunjukkan halaman yang akan dibuat sesuai kebutuhan.
- k) Icon *Preview*, termasuk salah satu fitur SAC yang digunakan untuk melihat semua menu yang telah disajikan sehingga dapat dikoreksi kembali.⁴⁷

Smart Apps Creator memiliki beberapa fitur, sebagai berikut:

- a) Tidak memerlukan keahlian dalam pemrograman, sehingga semua yang telah ada dalam aplikasi dapat digunakan dengan *drag* dan *drop*.
- b) Aplikasi yang telah dibuat dengan SAC dapat langsung diekspor ke *apple store* atau *playstore*.
- c) Menjadi inovasi yang baik karena dengan SAC dapat mengkolaborasikan beberapa ide untuk

⁴⁷ Ibid., h.132-133.

menjadi sebuah media interaktif berbasis multimedia.

- d) SAC dapat mendukung format MP4, MP3, PNG, Jpeg, Google Map, Youtube, Animasi, dan lain sebagainya.
- e) Pengguna dapat memilih *layout* sesuai kebutuhan.
- f) Dapat digunakan untuk font Arab.⁴⁸

Dengan Smart Apps Creator, guru dapat berkreasi sesuai dengan kemampuannya. SAC dapat menjadikan pembelajaran lebih memusat kepada siswa, sehingga guru dapat menjadi pendamping dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan SAC juga tidak membutuhkan banyak kuota, karena bisa diakses secara offline. Dengan dapat ditambahkan beberapa fitur seperti gambar, video dan lain sebagainya, membuat Smart Apps Creator tepat untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan, seperti pengembangan media pada mata pelajaran PAI.

D. Mata Pelajaran PAI

⁴⁸ Adam Mudinillah, *Software untuk Media Pembelajaran (Dilengkapi dengan Link Download Aplikasi)*, (Sleman: Bintang Pustaka Madani, 2021), h. 114.

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam menurut Zakiah Daradjat ialah usaha dan pengasuhan peserta didik agar setelah menyelesaikan pendidikannya, mereka dapat memahami secara utuh isi agama Islam, memahami makna, maksud dan tujuannya, dan akhirnya mampu mengamalkannya ajaran Islam yang sudah dianut olehnya, serta menjadi pandangan dan arahan dalam hidupnya agar kelak dia selamat, baik di dunia maupun keselamatan di akhirat.⁴⁹

Lebih lanjut menurut Tayar Yusuf, Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar generasi tua untuk membekali generasi muda dengan pengalaman, pengetahuan, keterampilan agar menjadi pribadi yang berkomitmen kepada Allah SWT.⁵⁰

Dengan demikian, maka pengertian Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka mendidik

⁴⁹ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 38.

⁵⁰ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004),h. 130.

peserta didik dengan tujuan agar peserta didik menjadi manusia yang sempurna di dunia dan di akhirat.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

Dalam implementasinya, pendidikan agama Islam memiliki beberapa landasan, yaitu:

a. Dasar Yuridis

Pendidikan agama Islam memiliki dasar yang berasal dari regulasi yang diterapkan di Indonesia, yaitu:

1) Dasar ideal

Yaitu berasal dari Pancasila sila pertama “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Bahwa semua warga Indonesia harus percaya kepada Tuhan yang Maha Esa, dalam arti lain harus memiliki kepercayaan dan ketaqwaan sesuai agama yang dianut masing-masing.⁵¹

2) Dasar struktural

⁵¹ Mokh. Iman Firmansyah, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, Vol. 17, No.2, (2019), h.85.

UUD 1945 menjadi landasan yang digunakan dalam pelaksanaan agama di Indonesia. Hal ini sesuai dengan UUD 1945 Bab XI pasal ayat 1 dan 2, yang berbunyi: 1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa, 2) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaan itu.

3) Dasar operasional

Terdapat pada Tap MPR No.II/MPR/1988 dan Tap MPR No. II/MPR 1933 yang menjelaskan tentang Garis-garis Besar Haluan Negara yang pada pokoknya menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimaksudkan dalam kurikulum seolah-sekolah formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

b. Dasar Religius

Dasar ini berasal dari ajaran Islam, yaitu Qur'an dan Hadis Nabi. Pendidikan agama merupakan perintah Tuhan dan wujud dari ibadah

kepada-Nya. Sebagaimana Firman Allah SWT dalam Q.S. An-Nahl ayat 25:

لِيَحْمِلُوا أَوْزَارَهُمْ كَامِلَةً يَوْمَ الْقِيَامَةِ وَمِنْ أَوْزَارِ
الَّذِينَ يَضِلُّونَهُمْ بِغَيْرِ عِلْمٍ إِلَّا سَاءَ مَا يَزُرُونَ^{٥٢}

Artinya :

“(ucapan mereka) menyebabkan mereka pada hari Kiamat memikul dosa-dosanya sendiri secara sempurna, dan sebagian dosa-dosa orang yang mereka sesatkan yang tidak mengetahui sedikit pun (bahwa mereka disesatkan). Ingatlah, alangkah buruknya (dosa) yang mereka pikul itu.”⁵²

Selain ayat di atas, landasan religius juga dapat diketahui dari Hadis Nabi sebagai berikut:

بلغوا عني ولو آية

⁵² Kementerian Agama Republik Indonesia, Q.S. An-Nahl, Ayat 25, 2000.

Artinya:

"Sampaikanlah dariku walaupun hanya satu ayat" (H.R. Sunan Tirmidzi 2593)

c. Dasar Psikologis

Pada dasarnya, semua manusia perlu memiliki pegangan, yaitu agama. Karena manusia juga memerlukan ketenangan jiwa dengan mengauai adanya Dzat Yang Maha Kuasa sebagai tempat bergantung, yaitu meminta perlindungan dan pertolongan serta memerlukan bimbingan terakait nilai-nilai agama. Hal ini sesuai dengan Firman Allah dalam Q.S. Ar-Ra'du ayat 28:

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ
اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

Artinya:

(yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka

*menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenteram.*⁵³

Ayat tersebut menjelaskan bahwa dengan mengingat Allah, hati manusia menjadi tenang dan tentram.

3. Implementasi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam memiliki peran dalam berbagai bidang. Terutama di era globalisasi, adanya krisis di bidang ekonomi, politik dan sosial, pendidikan agama Islam memiliki peran dalam memberikan solusi dalam memperbaiki akhlak atau moral masyarakat. Hal ini dikarenakan pendidikan agama tidak bisa lepas dari sistem pendidikan nasional.⁵⁴

Adanya krisis di ketiga bidang tersebut mengakibatkan kualitas moral masyarakat menurun. Dengan demikian adanya pendidikan agama Islam

⁵³ Kementerian Agama Republik Indonesia, Q.S. Ar-Ra'du, Ayat 28, 2000.

⁵⁴ Abdul Khobir, "Pendidikan Agama Islam di era Globalisasi", *Forum Tarbiyah*, Vol.7, No. 1 (Juni, 2019), 3.

diharapkan dapat memperbaiki akhlak masyarakat menjadi lebih baik. Terkait dengan adanya berbagai krisis, Pendidikan Agama Islam di sekolah diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam. Terkait dengan hal tersebut, pendidikan agama Islam pada bidang pendidikan dicantumkan menjadi sebuah mata pelajaran. Yang terdiri dari beberapa ruang lingkup, seperti Akidah Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam, Qur'an Hadis, dan Fiqih.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dalam mata pelajaran terdiri dari al-Qur'an dan hadis, akidah akhlak, fiqih, dan sejarah kebudayaan Islam.⁵⁵ Pada sekolah-sekolah swasta maupun pondok pesantren, PAI masih dipisah kedalam beberapa mata pelajaran seperti diatas, sedangkan pada sekolah umum dan negeri, PAI sudah

⁵⁵ Muslihatun Umami, "Penilaian Autentik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Kurikulum 2013", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 6, No. 2, November 2018, h.224.

digabungkan menjadi satu dalam satu mata pelajaran yaitu PAI.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penilaian akhir setelah pembelajaran yang dilakukan berulang yang ditandai dengan angka sebagai acuan keberhasilan.⁵⁶ Hasil belajar adalah kemampuan yang terkait dalam 3 ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif adalah mengenai ranah pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, mengorganisasikan, dan menilai. Afektif adalah mengenai ranah sikap menerima, memberi respon, nilai, organisasi, karakterisasi.

Sedangkan dalam psikomotorik adalah mengenai ranah initiatory pre-routine, dan routinized. Hasil belajar adalah satu kesatuan kegiatan antara fisik dan psikis untuk menghasilkan perubahan tingkah laku terhadap badannya sebagai wujud hasil dari pengalaman berinteraksi dengan

⁵⁶ Anggraini Fitrianingtyas, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model *Discovery Learning* Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02, *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, Volume 1, No.6, (Agustus 2017), h. 701.

lingkungan sekitar terkait kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seluruhnya bukan salah satu aspek saja, umumnya penilaian hasil belajar, baik dalam formatif maupun sumatif, penilaian ini bertujuan untuk melihat kemajuan belajar siswa terhadap penguasaan konsep yang dipelajari sesuai tujuan yang ditetapkan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri seseorang itu sendiri, yaitu bersifat jasmani, dan rohani yang meliputi harapan, sikap, intelegensi, kepercayaan, strategi berpikir. Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri manusia, meliputi orang lain, sumber daya, pengaturan lingkungan, dll.⁵⁷

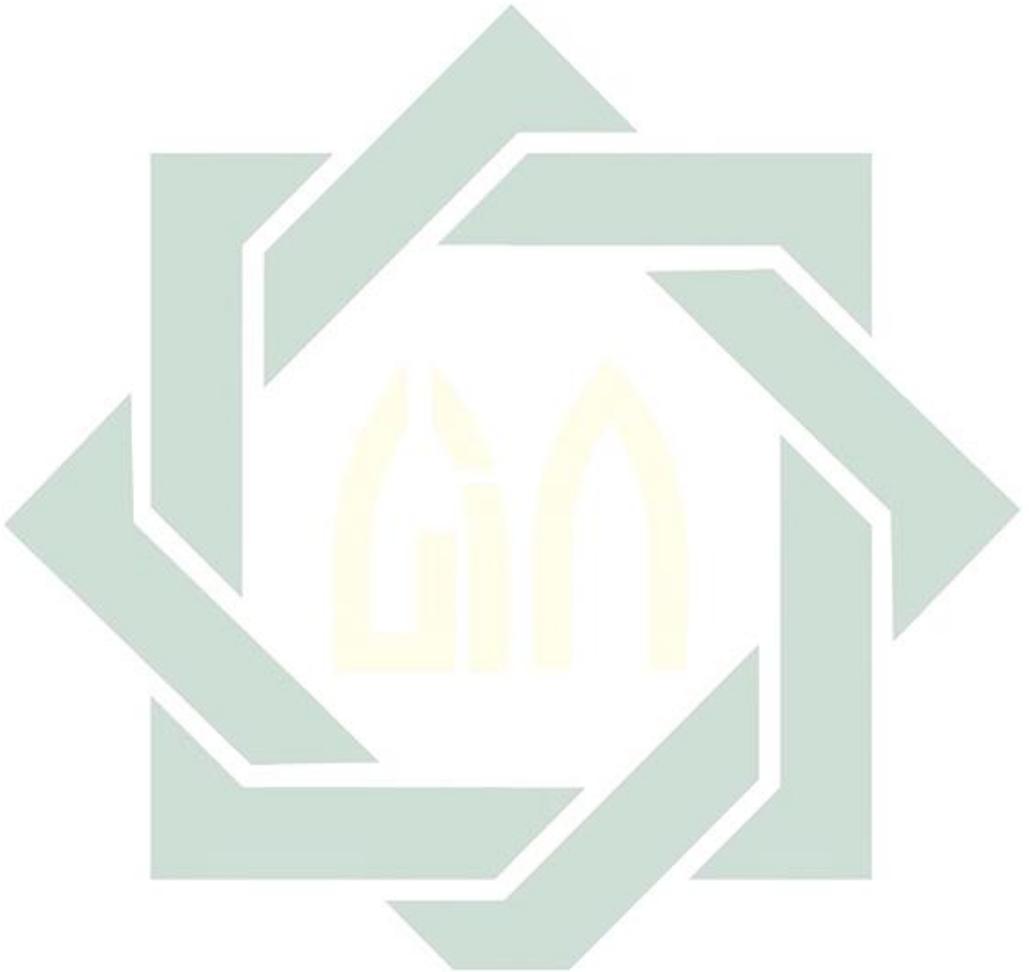
⁵⁷ Firdaus Daud, "Puh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Palopo, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.19, No.2, (Oktober 2012), h,251.

Berikut ialah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

- a. Metode pembelajaran, metode yang cocok dengan siswa akan memberikan respon positif kepada siswa dan siswa akan mudah mengikuti pembelajaran yang diberikan.
- b. Kurikulum, kegiatan yang dikembangkan secara menarik akan berpengaruh kepada pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna.
- c. Hubungan pendidik dengan peserta didik, hubungan yang baik antara pendidik dengan peserta didik akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa.
- d. Hubungan siswa dengan siswa, relasi yang kurang baik antar siswa akan memberikan pengaruh kepada hasil belajar siswa karena tekanan batin.
- e. Disiplin sekolah, hal yang meliputi semua aspek baik dari kedisiplinan guru dalam mengajar.

Kesimpulan uraian di atas, maka hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dilakukan yang menghasilkan hasil yang baik sehingga dapat meningkatkan mutu

siswa tersebut yang meliputi tiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotorik).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian dengan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang menghasilkan produk (baik berupa model, modul, dan lain sebagainya), serta terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Menurut Sukmadinata, metode penelitian R&D merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru. Sedangkan menurut Sugiono, metode *Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk memperbaiki maupun menciptakan produk baru, serta menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁸

Dari kedua pengertian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa metode *Research & Development* adalah sebuah metode penelitian yang memiliki tujuan untuk memvalidasi maupun mengembangkan sebuah produk yang diawali dengan riset kemudian dilakukan

⁵⁸ Budiyono Saputro, “*Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*”, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011), h.8.

pengembangan untuk menghasilkan produk baru yang telah diuji. Hasil produk tersebut dapat berupa modul pembelajaran, media pembelajaran, sistem pembelajaran, dan sebagainya.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI Berbasis *android* dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang kemudian dilakukan uji keefektifan produk dengan menguji kelayakannya. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Dengan demikian, pengembangan produk ini menjadi sebuah media yang tepat untuk menyampaikan materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis Android *Smart Apps Creator* pada materi Thaharah Di SMPN 13 Surabaya.

B. Model Penelitian

Desain penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model pengembangan ADDIE

dikembangkan oleh Robert Maribe Branch.⁵⁹ Model penelitian ADDIE merupakan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.⁶⁰ Model penelitian ADDIE merupakan proses yang terdiri dari beberapa fase, diantaranya ialah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dinamis, sebagai berikut:⁶¹

1. Analisis

Analisis merupakan tahap awal atau tahap yang pertama dalam model penelitian ADDIE. Dalam langkah ini, pengembang mengidentifikasi kesenjangan yang terjadi antara keadaan sebenarnya dibandingkan dengan idealnya. Dalam tahap analisis, dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan, observasi tentang permasalahan pembelajaran, karakteristik pembelajar maupun hasil

⁵⁹ Anggun Lestari, dkk., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik LKPD Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Asam dan Basa”, *Jurnal Zarah*, Vol.9, No. 2, 2021, h. 117.

⁶⁰ Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, “ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran”, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 15, No. 2, Juli 2018, h.280

⁶¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *ADDIE Model*”, *Halawa: Islamic Education Jurnal*, Vol.3, No.1, 2019, h.36.

pembelajaran.⁶² Selain itu, dalam langkah analisis ini dilakukan analisis kebutuhan materi animasi, karakteristik, analisis perangkat lunak dan analisis spesifikasi. Langkah analisis merupakan kegiatan merenung, memikirkan, mengumpulkan data, memilah dan memilah untuk kemudian dijadikan konsep media pembelajaran yang akan dibuat.

2. Desain

Desain merupakan tuangan dari konsep yang sudah didapatkan. Konsep lahir dari sebuah analisis, kemudian konsep dituangkan dalam tulisan menjadi sebuah desain pembelajaran, yang dapat dilihat semua orang, media pembelajaran akan dibuat dan dibentuk seperti apa. Desain digunakan sebagai acuan dalam melakukan langkah *development* atau pengembangan atau produksi. Yang menjadi acuan adalah desain.

3. Pengembangan (*Development*)

Branch mengatakan bahwa langkah pengembangan memiliki tujuan untuk memantau, menghasilkan dan memvalidasi produk pembelajaran

⁶² Yudi Hati Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), h. 35.

yang telah di rancang.⁶³ Dalam langkah pengembangan meliputi kegiatan lanjutan setelah desain, yaitu dapat dilakukan pengembangan konsep yang telah didapatkan, misalnya pengembangan dalam pembuatan media animasi, pengetikan, validasi media dan revisi media.

4. Penerapan (*Implementation*)

Langkah penerapan merupakan langkah uji coba dari desain dan pengembangan yang telah dibuat. Selanjutnya produk diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan dan efisiensi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

5. Evaluasi

Langkah evaluasi merupakan langkah yang terakhir. Dalam langkah ini bisa terdiri dari evaluasi formatif maupun evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui

⁶³ Setiawan, dkk, Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi pada Ranah Keterampilan untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 2, No. 7, Juli 2017, h.877.

pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan pembelajaran secara luas.

Dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran setiap langkah dilakukan evaluasi, ketika produk sudah jadi maka dengan adanya evaluasi ini dapat dilakukan penyempurnaan. Bagian mana yang dirasa kurang maka nantinya akan diperbaiki dan disempurnakan hingga sesuai dengan apa yang diharapkan

C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI Kelas VII dengan materi Thaharah berbasis android ini menggunakan langkah-langkah model penelitian ADDIE. Adapun tahapan pengembangannya sebagai berikut:

1. Tahap Analisa (*analysis*)

Tahap analisis yang dilakukan penulis dalam penelitian pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Analisa kebutuhan

Tujuan dari analisa kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Melakukan analisa

terhadap materi yang hendak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Analisa materi dilakukan dengan menyesuaikan materi pelajaran dengan kurikulum yang digunakan di sekolah dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selanjutnya, melakukan analisa tentang apa-apa saja yang dibutuhkan tentang segala hal yang dibutuhkan terkait dengan pengembangan media pembelajaran, misalnya; video, gambar, audio atau animasi yang hendak dijadikan bagian atau elemen dalam pembuatan videonya. Lalu untuk desain background menggunakan aplikasi apa, maupun elemen lainnya.

Selain itu, penulis juga melakukan analisis terkait kondisi yang tengah terjadi di sekolah, tujuan instruksional, serta karakteristik kemampuan peserta didik dan menganalisis terkait dengan sumber belajar.

b. Tahap desain (Design)

Dalam desain produk media yang hendak dikembangkan yang pertama kali dilakukan ialah dengan menentukan spesifikasi produk media, memilih topik materi yang hendak dikembangkan,

membuat desain gambar background, teks materi, audio, dan video yang akan dimasukkan dalam media. Beberapa kegiatan diatas dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan data, yaitu menyiapkan dan mengumpulkan materi yang hendak digunakan.
- b. *Flowchart* yaitu menggambarkan skema kerja sebuah media. Berupa symbol-simbol yang nantinya dapat menentukan bagaimana kerja media yang hendak dikembangkan, sehingga dapat memudahkan proses pengembangan nantinya.
- c. *Storyboard*, merupakan langkah kedua pada tahapan desain, yaitu dengan membuat rancangan media yang berupa naskah bergambar atau gambaran dari isi konten media yang hendak dikembangkan. Sehingga dapat membantu memperjelas alur dalam proses pengembangan.
- d. *User interface*, merupakan langkah terakhir dalam tahap desain. Yaitu desain grafis atau tampilan awal dari sebuah media. Interface

penting diperhatikan karena dapat menambah minat dan motivasi belajar peserta didik.

c. Pengembangan (Development)

Tahap ketiga ini merupakan tahap menghasilkan produk yang telah didesain dan dikonsepsikan melalui aplikasi *Smart Apps Creator*. Pembuatan produk media pembelajaran interaktif berbasis android dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan desain *interface* yang telah dibuat. Membuat slide tampilan awal dengan halaman judul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pilihan sub materi, dan evaluasi yang berisi latihan soal-soal.
- b. Melakukan pengembangan materi, dalam langkah ini dilakukan adalah membuat sajian materi yang dikemas atau disusun dengan tampilan teks, gambar, maupun video.
- c. Mengetik teks pada media dengan menggunakan font dan warna tulisan yang cocok bagi peserta didik tingkatan SMP/ MTs serta memberikan animasi.

- d. Mengemas produk dengan cara menyimpan media yang telah selesai dibuat pada penyimpanan komputer yang nantinya bisa dibagikan melalui *WhatsApp* maupun lewat *google drive* sehingga bisa didownload dan diinstall peserta didik pada PC maupun *smartphone*.
- e. Langkah terakhir pada pengembangan sebelum mengaplikasikan kepada peserta didik adalah dengan memvalidasi media yang telah dibuat kepada ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran terkait kelayakan media yang telah dibuat. Apabila nantinya media tersebut terdapat komentar, maka dilanjutkan untuk merevisi sehingga produk media yang telah dibuat layak untuk digunakan dan bisa diuji cobakan kepada peserta didik.
- f. Uji kelayakan dilakukan dengan memberikan angket serta instrument penilaian yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi. Serta angket diberikan kepada guru mata pelajaran dan siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang telah dibuat.

Apabila media telah divalidasi dan direvisi, maka pengembangan media yang telah dibuat layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi.

d. Implementasi (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat yang dilakukan dengan memasang aplikasi pada *smartphone* kemudian di uji cobakan pada siswa kelas VII. Selanjutnya setelah revisi dilakukan, media yang telah dikembangkan tersebut di implementasikan kepada seluruh siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya dengan tujuan untuk menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *android Smart Apps Creator* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi taharah.

e. Evaluasi (Evaluation)

Dalam evaluasi formatif ini, dilakukan untuk mendapatkan data dari media yang telah dikembangkan, sehingga dapat direvisi supaya lebih efektif. Evaluasi formatif ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran PAI materi Taharah, dan pengguna media pembelajaran atau peserta didik. Serta evaluasi

bagi peserta didik dilakukan dengan uji lapangan (*field evaluation*) melalui *pretest* dan *posttest*.

Dalam pengembangan media ini, peneliti tidak melakukan evaluasi sumatif karena dirasa evaluasi sumatif ini membutuhkan banyak waktu.

D. Uji coba Produk

Sebagai dasar menetapkan tingkat efektifitas media yang dihasilkan, maka kegiatan uji coba produk dapat dilaksanakan dengan pengumpulan data yang terdiri dari bagian; a) desain uji coba produk, b) subjek uji coba, c) jenis data, d) instrument pengumpulan data, dan e) analisis data.

1. Desain Uji coba Produk

Dalam uji coba produk dan validasi, pengembangan ini melalui beberapa tahap:

- a. Pengembangan media awal atau produk awal yang telah disetujui dosen pembimbing akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran. Kemudian komentar serta saran dari ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran dapat digunakan untuk revisi.
- b. Setelah revisi, akan divalidasi kembali oleh tim validator untuk memperoleh hasil yang efektif dan

media yang dikembangkan layak diuji cobakan kepada siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya.

Komentar atau saran dari ahli media, ahli materi, dan guru pelajaran PAI dapat diolah sehingga dapat digunakan untuk mengetahui kelemahan media pembelajaran berbasis *android Smart Apps Creator*. Yang kemudian dapat diperbaiki agar lebih efektif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAI kelas VII SMPN 13 Surabaya. Dalam pengembangan media ini, yang akan menjadi validator adalah ahli media pembelajaran, ahli materi, serta guru mata pelajaran PAI SMPN 13 Surabaya.

2. Subjek Uji Coba

Sedangkan subjek penelitian ini adalah guru PAI SMPN 13 Surabaya dan siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya yang beralamat di Jl. Jemursari II, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur.

3. Teknik Pengumpulan Data

Langkah yang paling utama dalam penelitian adalah teknik pengumpulan data. Karena tujuan utama

sebuah penelitian adalah mendapatkan data.⁶⁴ Dalam teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah dari data-data kualitatif seperti hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, maupun dengan data-data kuantitatif seperti hasil angket penilaian guru mata pelajaran PAI, lembar instrument validasi dari ahli media dan ahli materi, serta hasil belajar dari peserta didik berupa pretest dan post test.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Beberapa instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Ahli Media

Pada lembar validasi ahli media ini berupa angket yang nantinya digunakan untuk menguji kelayakan media yang telah dikembangkan dengan berbagai aspek. Mulai dari aspek media, aspek tujuan, aspek penggunaan, aspek audio, aspek visual, aspek desain, dan aspek manfaatnya. Kisi-

⁶⁴ Sugiyono, "Metode Penelitian", h.296.

kisi instrumen untuk ahli media pada Tabel 1, sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Aspek Tampilan	1) Tampilan awal program 2) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna 3) Konsistensi penempatan tombol 4) Kualitas tampilan gambar 5) Kejelasan suara 6) Pemilihan gambar latar belakang pada media 7) Penataan atau penyusunan <i>layout</i> 8) Kesesuaian warna latar dan tulisan	1 2 3 4 5 6 7 8
	Aspek Isi	1) Kejelasan petunjuk penggunaan media 2) Kejelasan navigasi 3) Kejelasan audio materi 4) Kejelasan video materi 5) Kejelasan animasi materi 6) Konsistensi penggunaan tombol	9 10 11 12 13 14 15

		7) Tombol berfungsi dengan baik	
--	--	---------------------------------	--

b. Lembar Validasi Ahli Materi

Sedangkan pada lembar validasi ahli materi ini berupa angket yang digunakan untuk menguji kelayakan materi pada media yang akan dikembangkan. Mulai dari aspek tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, penyajian materi, dan aspek soal evaluasinya.

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi pada Tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dan guru

Aspek	Indikator	Butir
--------------	------------------	--------------

Materi	a. Relevansi materi dengan KD	1
	b. Sistematika penyajian materi	2
	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
	d. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	4
	e. Materi jelas dan spesifik	5
	f. Kecukupan soal tes formatif	6
	g. Kesesuaian pemberian contoh soal	7 8
	h. Keefektifan dan efisiensi aplikasi	9
	i. Kejelasan penyajian materi	10
	j. Kebenaran materi	11
	k. Kesesuaian gambar dengan materi	12 13
	l. Kesesuaian audio dengan materi	14
	m. Kesesuaian video dengan materi	15
	n. Relevansi evaluasi dengan materi	
	o. Penggunaan jenis dan ukuran huruf	

c. Lembar Uji Coba Kelayakan Produk

Pada uji coba yang digunakan adalah menggunakan angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Mulai dari aspek materi, penggunaan, kesesuaian media, aspek audio maupun visualnya. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan media oleh siswa pada Tabel 3:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan media oleh siswa

Aspek	Indikator	Butir
Rekayasa Perangkat Lunak	a. Tampilan Media/Aplikasi	1
Desain dan Komunikasi Visual	b. Kejelasan uraian materi	2
	c. Tombol pada program berfungsi dengan baik	3
	d. Kejelasan pemberian contoh soal	4
	e. Kejelasan bahasa yang digunakan	5
	f. Kesesuaian gambar dan animasi untuk memperjelas materi	6
	g. Kejelasan audio materi	7
	h. Kejelasan video pembelajaran	8
	i. Ketepatan pemilihan warna latar dan warna tulisan	9
	j. Ketepatan memilih ukuran huruf	10

d. Lembar Uji Coba Skala Besar

Pada uji coba skala besar menggunakan instrument pengumpulan data berupa soal *pretest* dan *posttest*, yang nantinya juga untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya.

e. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan tahapan sebagai berikut:

1) Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono, analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana mestinya.⁶⁵

2) Data Kuantitatif

Perolehan data penelitian ini berasal dari pengisian angket atau kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan uji kelayakan pengguna. Kuisioner atau angket dibuat dengan menggunakan skala likert. Skala likert yang digunakan adalah pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Skala likert pada instrumen Ahli Materi, Ahli Media, dan Uji Kelayakan oleh Pengguna

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3

⁶⁵ Ibid, h. 206.

TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

Kelayakan produk dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan presentasi melalui rumus sebagai berikut, dan dikaitkan dengan tabel kategori kelayakan:

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

Keterangan:

P = Presentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

Hasil yang diperoleh, akan ditransformasikan dengan Tabel 5:

Tabel 3. 5 Kategori Perolehan Analisis Data

Nomor	Skor	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Kurang Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

Berdasarkan kategori di atas, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android SAC dinyatakan valid dan

layak apabila melebihi kriteria batas minimal skor terendah 60 dari seluruh unsur yang terdapat pada instrument validasi ahli media, ahli materi, maupun penilaian guru mata pelajaran PAI dan responden siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya.

Selanjutnya, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android SAC ini dinyatakan sangat valid apabila melebihi nilai ke atas dari semua instrument penilaian. Maka dari itu, dalam penelitian ini akan dilakukan revisi hingga mendapatkan kategori sangat valid agar media pembelajaran digunakan dengan baik.

Kemudian, untuk menilai keefektifan produk media media pembelajaran interaktif berbasis *android smart apps creator* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ini dapat dilihat melalui tes hasil belajar penilaian test. Soal test ini berupa pilihan ganda, dimana penilaiannya mengacu pada cara penskoran yang digunakan pada lembaga yang akan diteliti. Dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

S_a = Skor Akhir

R = Jumlah soal yang dijawab benar

N = Jumlah soal keseluruhan

Dengan demikian, untuk mengetahui efektifitas dari pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan *pre test* dan *post test*, maka penelitian ini menggunakan analisis data uji t. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui perbedaaan antara hasil pembelajaran awal sebelum menggunakan pengembangan media dengan hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan. Untuk rumus uji-t *paired t test pre-post* uji beda dua mean data berpasangan satu sampel sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{X_{rata-rata-y}}{\frac{Sx-y}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

$X_{\text{rata-rata}}$ = rata-rata selisih *pre-test* dan *post-test* (data sebelum dan sesudah)

S_{x-y} = standar deviasi

n = jumlah sampel

nilai S_{x-y} diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S_{x-y} = \sqrt{\frac{n \sum di^2 - (\sum di)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

$\sum di$ = jumlah selisih nilai *pre-test* dengan nilai *post-test*

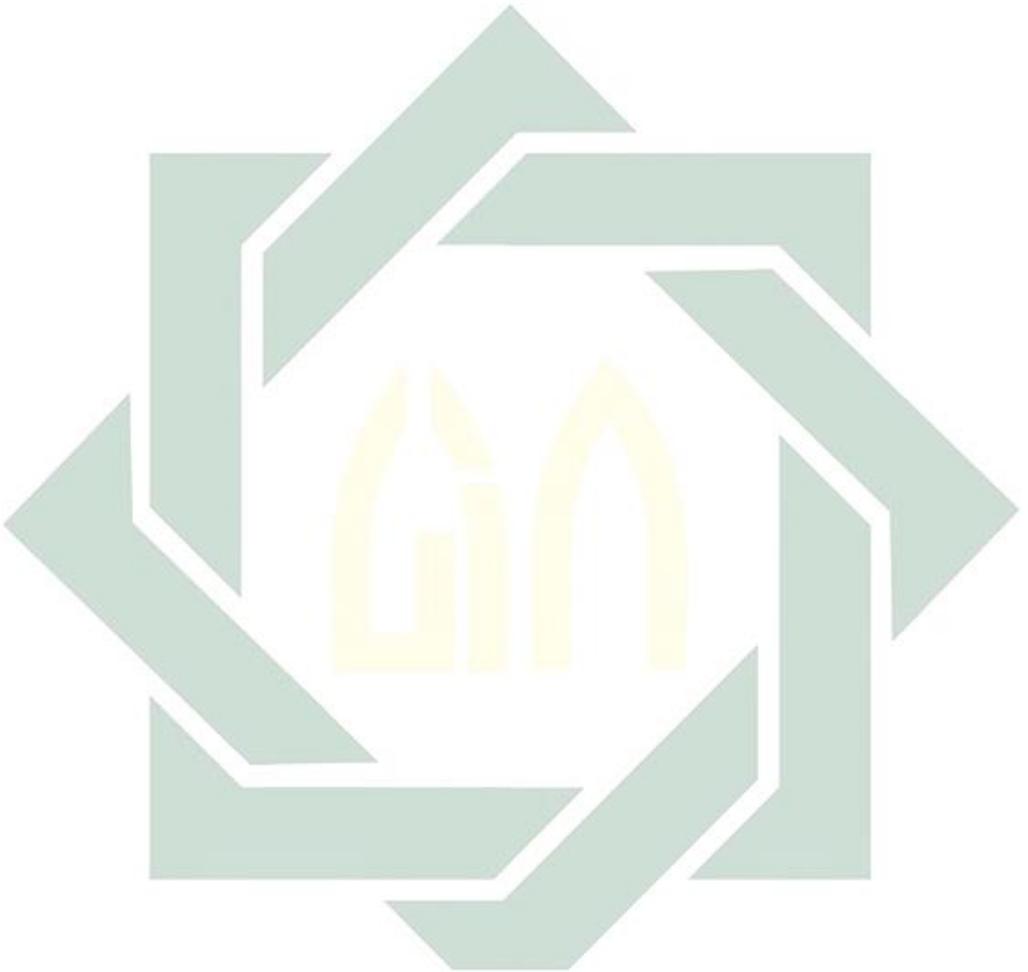
$\sum di^2$ = jumlah kuadrat selisih nilai *pre-test* dan nilai *post-test*

Kemudian, setelah diperoleh nilai t_{hitung} , selanjutnya adalah melakukan pengujian signifikansi agar dapat diketahui serta menentukan hipotesis mana yang bisa diterima. Berikut ketentuan yang digunakan sebagai acuan pengujian signifikansi:

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

t_{tabel} ditentukan dengan menentukan nilai derajat kepercayaan melalui rumus $dk = n-1$.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Landasan Pengembangan Media

Dalam skripsi ini, aplikasi *smart apps creator* dipilih penulis dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi berbasis android dikarenakan penggunaan *smart apps creator* tidak memerlukan pemahaman terhadap pemrograman terlebih dahulu. Bukan hal yang mudah bagi setiap kalangan dalam melakukan sebuah pemograman. Sehingga dalam hal ini, lebih memudahkan pengguna dalam menggunakan *smart apps creator*. Aplikasi ini juga dapat diekspor dalam format html maupun .exe. serta memiliki tampilan yang mudah dipahami. Selain itu, ketika menjadi sebuah media pembelajaran, *smart apps creator* memiliki beberapa manfaat atau kegunaan, yaitu:

1. Memiliki tampilan yang menarik, sehingga menjadikan peserta didik tidak mudah bosan.
2. Dapat dikembangkan untuk membuat game interaktif yang dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

3. Aplikasi dapat dijalankan secara *offline* atau tanpa memerlukan koneksi internet, sehingga dapat menghemat biaya.

B. Hasil Pengembangan Produk

Produk media pembelajaran interaktif *Smart Apps Creator* berbasis android dengan nama aplikasi “Jarah Education” telah dibuat sesuai dengan model pengembangan dan desain rancangan yang telah dibuat. Nama “Jarah Education” dibuat penulis berdasarkan pengambilan singkatan “Jarah” yang berarti “Belajar Taharah”. Penulis dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Penelitian pengembangan ini diawali dari analisis, baik analisis terkait karakteristik siswa, sekolah, maupun kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk dianalisis. Kemudian dilanjutkan membuat desain. Dalam pembuatan desain ini, penulis merancang materi yang akan digunakan dalam media, lalu dilanjutkan membuat *flowchart* dan *storyboard* untuk merancang produk yang akan dibuat. Selain itu, penulis juga merancang pembuatan gambar, animasi, audio, video, desain tampilan, serta merancang soal evaluasi.

Flowchat dibuat dengan berupa simbol-simbol dan bagan agar aplikasi yang akan dikembangkan mudah untuk mengetahui gambaran alur pengerjaan atau prosesnya dan mudah dipahami. Sedangkan *storyboard* dibuat dengan tujuan untuk memudahkan penempatan letak audio, video maupun alur yang ada pada aplikasi yang akan dikembangkan.

Dalam media pembelajaran interaktif berbasis android ini terdapat video yang dimasukkan ke dalam aplikasi dengan tujuan peserta didik bisa langsung mengakses secara offline tanpa menghubungkan ke youtube, sehingga tidak memerlukan kuota data. Selain itu, video disertakan dalam aplikasi dapat membuat siswa lebih paham terkait cara mensucikan najis dan hadas.

Penambahan elemen gambar pada media pembelajaran bertujuan untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan membuat lebih menarik tampilan, sehingga peserta didik tidak bosan dan monoton dengan tulisan saja. Gambar yang ditambahkan pada media pembelajaran interaktif didapat dari internet dan disusun sesuai desain tampilan. Gambar pada background maupun gambar animasi tersebut didesain menggunakan powerpoint terlebih dahulu, yang kemudian dijadikan

dalam format PNG. Lalu ditempel pada aplikasi *smart apps creator*.



Gambar 4.1 Penambahan elemen gambar pada aplikasi



Gambar 4.2 Penambahan elemen gambar pada aplikasi

Animasi dibuat dengan dengan tujuan agar tampilan lebih menarik. Selain itu, pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini, setiap *slidenya* diberikan interaksi maupun *hotspot*. Yang mana interaksi tersebut dapat menjadikan beberapa icon dapat di klik sesuai dengan halaman atau yang menjadi tujuan. Semacam *hyperlink* yang ada pada powerpoint.

Desain tampilan awal pada saat aplikasi Jarah Education diakses di *smartphone*, maka akan muncul nama aplikasi dan logo UIN Sunan Ampel Surabaya. Kemudian, selanjutnya terdapat tampilan dengan tulisan “*loading*”, untuk memulai menggunakan aplikasi Jarah Education, maka harus klik layar. Lalu secara otomatis akan muncul ke tampilan awal dengan pilihan beberapa tombol navigasi sebagaimana di bawah ini:



Gambar 4. 3 Tampilan awal aplikasi



Gambar 4. 4 Tampilan lanjutan aplikasi

Setelah tampilan loading di klik layarnya, maka akan muncul tampilan dengan tiga pilihan tombol navigasi,

yaitu tombol petunjuk, tombol mulai, dan tombol informasi. Sebagai berikut:



Gambar 4.5 Tampilan menu pilihan aplikasi

Peserta didik dapat memperhatikan serta melihat petunjuk penggunaan pada Gambar 4.6. sebelum menggunakan aplikasi.



Gambar 4. 6 Tampilan petunjuk penggunaan aplikasi



Gambar 4. 7 Tampilan petunjuk berupa icon-icon pada aplikasi

Kemudian, peserta didik juga dapat melihat informasi terkait Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti,

profil pengembang, tujuan pembelajaran, serta referensi yang ada pada tampilan informasi.



Gambar 4. 8 Tampilan informasi terkait KI



Gambar 4.9 Tampilan informasi terkait KI



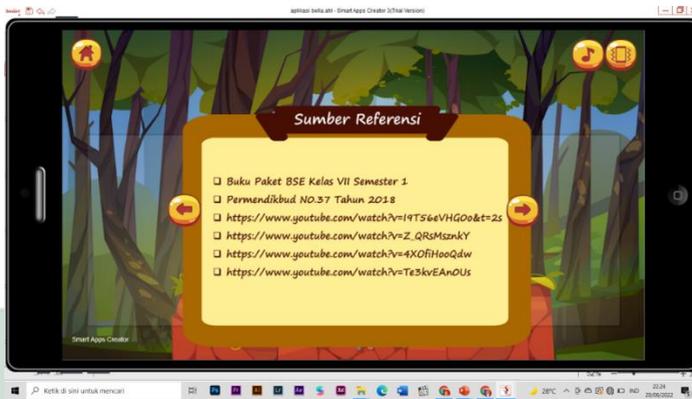
Gambar 4. 10 Tampilan informasi terkait KD



Gambar 4. 11 Tampilan informasi terkait profil pengembang



Gambar 4. 12 Tampilan informasi terkait tujuan pembelajaran



Gambar 4. 13 Tampilan informasi terkait referensi yang digunakan

Materi pelajaran dalam media pembelajaran interaktif yang berupa aplikasi berbasis android *smart apps creator* ini dikemas dan disajikan berupa tampilan teks, gambar, audio, dan video. Dalam aplikasi ini juga terdapat fitur untuk memilih pengguna dapat menggunakan aplikasi disertai dengan audio, musik atau tanpa menggunakan musik. Hal ini, pengguna dapat langsung klik tombol yang ada pada tampilan layar sesuai dengan fungsi tombol pada petunjuk awal penggunaan aplikasi ini.

Kemudian, pada pilihan menu terdapat beberapa materi terkait taharah. Mulai dari pengertian taharah, pengertian najis, macam-macam najis, pengertian hadas,

macam-macam hadas, cara menyucikan najis dan hadas, hikmah taharah, dan soal evaluasi. Pengguna dapat memilih sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pemilihan warna serta font pada tulisan, pengembang juga menyesuaikan yang sekiranya menarik menurut siswa SMP. Dalam hal ini pengembang menggunakan beberapa font, diantaranya *Comic Sans MS*, *Segoe Print*.



Gambar 4. 14 Tampilan menu pilihan materi

Pada media pembelajaran interaktif berbasis android ini, penjelasan materi didesain dengan menggunakan tampilan istilah dan deskripsi. Seperti yang ada pada Gambar 14.



Gambar 4. 15 Tampilan bahasan materi



Gambar 4. 16 Tampilan bahasan materi yang dikemas dengan istilah



Gambar 4. 17 Tampilan bahasan materi berupa deskripsi istilah

Ketika siswa mengeklik tombol next atau back dapat mengulang-ulang tampilan tersebut. Hingga pengguna mengeklik tulisan “Back”. Maka secara otomatis akan kembali ke pilihan materi.

Pada tampilan penjelasan materi terdapat icon video. Ketika pengguna mengeklik icon tersebut akan muncul halaman yang terdapat video cara menyucikan najis ataupun hadas.

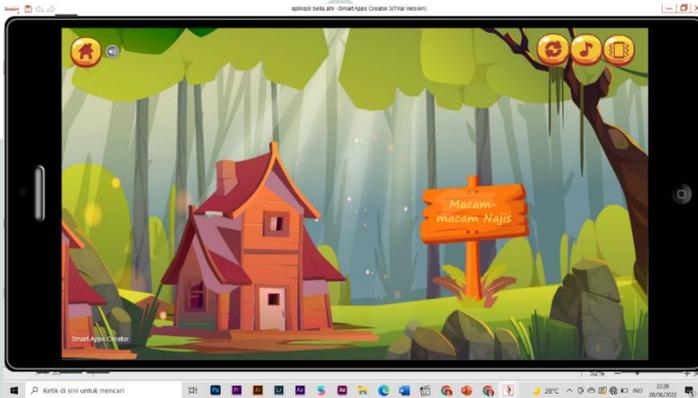


Gambar 4. 18 Tampilan bahasan materi yang terdapat icon video



Gambar 4. 19 Tampilan bahasan materi berupa video pembelajaran

Pada tampilan materi macam-macam najis pengguna dapat memilih materi macam najis yang akan dipelajari. Dengan mengeklik tulisan yang ditampilkan.



Gambar 4. 20 Tampilan bahasan materi



Gambar 4. 21 Tampilan bahasan materi berupa pilihan macam-macam najis

Begitu juga dalam materi najis mutawasithah dan macam-macam hadas, pengguna dapat memilih materi hadas yang akan dipelajari. Seperti pada gambar.



Gambar 4. 22 Tampilan pilihan pada bahasan materi



Gambar 4. 23 Tampilan pilihan pada bahasan materi



Gambar 4. 24 Tampilan gambar animasi untuk memperjelas materi

Selanjutnya, soal evaluasi dibuat pengembang dengan berupa game. Dan terdiri dari dua pilihan. Yaitu game “Benar atau Salah”, dan “Soal Bergambar”. Game tersebut terdapat 5 soal, yang masing-masing jika dijawab benar memiliki skor 20, salah bernilai 0. Di saat pengguna menjawab soal secara benar, maka secara otomatis skor akan bertambah 20 dan lanjut ke soal selanjutnya. Namun, saat pengguna menjawab soal dengan jawaban yang salah, maka skor tidak bertambah dan akan lanjut ke soal selanjutnya.



Gambar 4. 25 Tampilan awal soal evaluasi



Gambar 4. 26 Tampilan pilihan macam soal evaluasi



Gambar 4. 27 Tampilan soal evaluasi pada game “Benar atau Salah”

Selanjutnya, soal “Bergambar” dapat dikerjakan siswa dengan memilih jawaban terkait contoh najis pada pilihan yang sudah di buat. Terkait sistem skor sama dengan soal evaluasi pada “Benar atau Salah”.



Gambar 4. 28 Tampilan soal evaluasi pada game “Soal Bergambar”

Dalam masing-masing game atau soal evaluasi terdapat fitur untuk mereset skor kembali menjadi 0 ketika siswa akan kembali memainkan atau mengerjakan soal. Tampilan tersebut seperti pada gambar.



Gambar 4. 29 Tampilan untuk mereset skor kembali menjadi

0

C. Penyajian Data Analisis

Data penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif yang didapat dari validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru pelajaran PAI SMPN 13 Surabaya, dan respon peserta didik kelas 7 J SMPN 13 Surabaya. Penilaian produk pengembangan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi berbasis android ini terdiri dari 4 tahap, sebagai berikut:

Tahap pertama, merupakan penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli materi.

Tahap kedua, merupakan penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli media.

Tahap ketiga, merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI SMPN 13 Surabaya.

Tahap keempat, merupakan validasi kelayakan dan uji coba produk yang dilakukan peserta didik kelas 7J SMPN 13 Surabaya, yang berupa hasil kelayakan dan hasil dari *pretest* dan *posttest*.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator berupa data kualitatif. Kemudian instrumen dari data kualitatif tersebut akan dihitung skornya dengan menggunakan pedoman kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Kriteria penilaian

Instrument validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa

Pencapaian Indikator	Kualifikasi	Keterangan
81-100%	Sangat Baik	Sangat Valid
61-80%	Baik	Valid
41-60%	Cukup Baik	Kurang Valid
21-40%	Kurang Baik	Tidak Valid

0-20%	Sangat Kurang Baik	Tidak Valid
-------	-----------------------	-------------

1. Validasi Ahli Materi

a. Profil Ahli Materi

Kualifikasi ahli materi pada validasi media pembelajaran interaktif berbasis android Smart Apps Creator materi Taharah kelas 7, sebagai berikut:

- a) Dosen Pasca sarjana pendidikan
- b) Bukan pembimbing skripsi peneliti

Validator ahli materi pada penelitian ini adalah:

Nama Validator : Drs. Nadlir, M.Pd.I

Instansi : Universitas Islam Negeri
Sunan Ampel Surabaya

Keterangan : Ahli Materi Pembelajaran

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 2 Penilaian Instrument validasi ahli materi

Komponen Program	Aspek	Skor	
		Validasi	%
Aspek Tampilan dan Isi	A	4	100
	B	4	100
	C	4	100
	D	4	100
	E	3	75
	F	3	75
	G	4	100
	H	4	100
	I	4	100
	J	4	100
	K	4	100
	L	4	100
	M	4	100
	N	3	75
	O	4	100
Jumlah Skor		= 57	
Jumlah Skor Maksimal		= 60	
$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$		$P = \frac{57}{60} \times 100\%$ $100\% = 95\%$	

Pada instrument validasi oleh Ahli materi terdiri dari aspek tampilan dan isi, yaitu, aspek (A) relevansi materi dengan KD, aspek (B)

sistematika penyajian materi, aspek (C) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, aspek (D) ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami, aspek (E) materi jelas dan spesifik, aspek (F) kecukupan soal tes formatif, aspek (G) kesesuaian pemberian contoh soal, aspek (H) keefektifan dan efisiensi aplikasi, aspek (I) kejelasan penyajian materi, aspek (J) kebenaran materi, aspek (K) kesesuaian gambar dengan materi, aspek (L) kesesuaian audio dengan materi, aspek (M) kesesuaian video dengan materi, Aspek (N) relevansi evaluasi dengan materi, dan aspek (O) penggunaan jenis dan ukuran huruf.

2. Validasi Ahli Media

a. Profil Ahli Media

Kualifikasi ahli media pada validasi media pembelajaran interaktif berbasis android Smart Apps Creator materi Taharah kelas VII, sebagai berikut:

- a) Dosen Pasca sarjana pendidikan
- b) Bukan pembimbing skripsi peneliti

Validator ahli media pada penelitian ini adalah:

Nama Validator : Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I

Instansi : Universitas Islam Negeri
Sunan Ampel Surabaya

Keterangan : Ahli Media Pembelajaran

b. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4.3 Hasil validasi instrumen ahli media

Komponen Program	Aspek	Skor	
		Validasi	%
Bagian Tampilan	A	4	100
	B	4	100
	C	3	75
	D	4	100
	E	4	100
	F	4	100
	G	4	100
	H	4	100
Bagian Isi	I	4	100
	J	3	75
	K	4	100
	L	4	100
	M	4	100
	N	3	75
	O	4	100
Rata-rata			95
Jumlah Skor		= 57	
Jumlah Skor Maksimal		= 60	

$P = \frac{\sum Xi}{\sum x} \times 100\%$	$P = \frac{57}{60} \times 100\% = 95 \%$
---	--

Bagian tampilan aplikasi dalam instrument ini terdiri dari beberapa aspek, yaitu aspek (A) merupakan tampilan awal program, aspek (B) ketetapan pemilihan dan komposisi warna, aspek (C) konsistensi penempatan tombol, aspek (D) kualitas tampilan gambar, aspek (E) kejelasan suara, aspek (F) pemilihan gambar latar belakang program, aspek (G) ketepatan penggunaan jenis tulisan, aspek (H) kesesuaian warna latar dengan tulisan.

Sedangkan bagian isi aplikasi dalam instrument ini juga terdiri dari beberapa aspek, yaitu aspek (I) kejelasan petunjuk penggunaan media/aplikasi, (J) kejelasan navigasi, (K) kejelasan audio materi, (L) kejelasan animasi materi, (M) kejelasan video materi, aspek (N) konsistensi penggunaan tombol, dan aspek (O) tombol berfungsi dengan baik.

3. Respon Guru Mata Pelajaran PAI

a. Identitas guru mata pelajaran PAI

Validator yang menjadi ahli pembelajaran/guru mata pelajaran PAI yaitu berpendidikan minimal S1. Dalam penelitian ini, Ibu Diah Ainin Budiarti, S.Pd berperan sebagai validator guru mata pelajaran PAI.

- b. Hasil validasi instrumen respon guru mata pelajaran PAI

Tabel 4. 4 Hasil validasi instrumen respon guru

PAI

Komponen Program	Aspek	Skor	
		Validasi	%
Aspek Tampilan dan Isi	A	4	100
	B	4	100
	C	4	75
	D	4	100
	E	3	75
	F	3	75
	G	4	100
	H	4	100
	I	4	100
	J	4	75
	K	4	100
	L	4	100
	M	4	100
	N	3	75
	O	3	75
Jumlah Skor		= 56	

Jumlah Skor Maksimal	= 60	
$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$		$P = \frac{56}{60} \times$ $100\% = 93,3$ $\%$

Pada instrument validasi oleh guru PAI terdiri dari aspek tampilan dan isi, yaitu, aspek (A) relevansi materi dengan KD, aspek (B) sistematika penyajian materi, aspek (C) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, aspek (D) ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami, aspek (E) materi jelas dan spesifik, aspek (F) kecukupan soal tes formatif, aspek (G) kesesuaian pemberian contoh soal, aspek (H) keefektifan dan efisiensi aplikasi, aspek (I) kejelasan penyajian materi, aspek (J) kebenaran materi, aspek (K) kesesuaian gambar dengan materi, aspek (L) kesesuaian audio dengan materi, aspek (M) kesesuaian video dengan materi, Aspek (N) relevansi evaluasi dengan materi, dan aspek (O) penggunaan jenis dan ukuran huruf.

4. Hasil Penilaian Siswa

a. Profil siswa

Tabel 4. 5 Profil Siswa

Responden	Kode	Nama
1	X ¹	Achmad Fardhani Alfaritsin
2	X ²	Alfar Dimas Riski
3	X ³	Almaira Althafunnisa
4	X ⁴	Aqilla Rashya Nayla
5	X ⁵	Aulia Furi Rahayu
6	X ⁶	Aura Xaviera Afandi
7	X ⁷	Chelin Maylasita Dewi
8	X ⁸	Desy Rachmawati
9	X ⁹	Dimas Andrean Satrio Bagus
10	X ¹⁰	Dintania Rahma Putri
11	X ¹¹	Dzakiyya Zulfa Najma
12	X ¹²	Fariha Ananda Puteri
13	X ¹³	F.Mu'izzu Alwasii'atul Mughniy
14	X ¹⁴	Gazza Maulana Az-Zaky
15	X ¹⁵	Ibrahim Arya
16	X ¹⁶	Maida Sania
17	X ¹⁷	Mochamad Varil Ramadhani
18	X ¹⁸	Moch. Faizal Rahmat
19	X ¹⁹	M. Rafidhafullah
20	X ²⁰	Muhammad Fahri
21	X ²¹	Muhammad Ridho Al-Baits
22	X ²²	Nailah Nahnu Zerlinda Ghosi
23	X ²³	Nency Yulia Ariani
24	X ²⁴	Noordania Aulia Zahran
25	X ²⁵	Passya Fahrezi Ashabie
26	X ²⁶	Rafi Ahmad Syah Putra
27	X ²⁷	Rifat Abada Dzulma

28	X ²⁸	Rifky Aldian Syahputra
29	X ²⁹	Seftia Dewi Nawang Wulan
30	X ³⁰	Syamil Basajev Alfatih
31	X ³¹	Syandira Hurin Firdaus
32	X ³²	Zaskia Melinda Oktavia

b. Hasil uji kelayakan oleh siswa

Tabel 4. 6 Hasil validasi uji kelayakan oleh siswa

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4
1	Tampilan Media		1	18	13
2	Kejelasan uraian materi			2	30
3	Tombol pada program berfungsi dengan baik			7	25
4	Kejelasan pemberian contoh soal			9	23
5	Kejelasan bahasa yang digunakan			9	23
6	Kesesuaian gambar dan animasi untuk memperjelas materi		2	9	21
7	Kejelasan audio materi			9	23
8	Kejelasan video pembelajaran			6	26
9	Ketepatan pemilihan warna latar dan warna tulisan			9	23
10	Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf		2	5	25
Total			5	83	232
Jumlah Skor		= 1189			
Jumlah skor maksimal		= 1280			
$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$		$P = \frac{1189}{1280} \times 100\% = 92,89\%$			

5) Hasil *pre-test* dan *post test*Tabel 4. 7 Hasil *pre-test* dan *post test*

Responden	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Achmad Fardhani Alfaritsin	47	87
2	Alfar Dimas Riski	47	87
3	Almaira Althafunnisa	47	87
4	Aqilla Rashya Nayla	47	93
5	Aulia Furi Rahayu	47	87
6	Aura Xaviera Afandi	47	93
7	Chelin Maylasita Dewi	47	87
8	Desy Rachmawati	40	87
9	Dimas Andrean Satrio Bagus	47	87
10	Dintania Rahma Putri	33	87
11	Dzakiyya Zulfa Najma	33	93
12	Fariha Ananda Puteri	40	87
13	F.Mu'izzu Alwasii'atul Mughniy	33	87
14	Gazza Maulana Az- Zaky	40	87
15	Ibrahim Arya	47	87
16	Maida Sania	40	87
17	Mochamad Varil Ramadhani	40	87
18	Moch. Faizal Rahmat	33	100
19	M. Rafidhafullah	40	93
20	Muhammad Fahri	40	87

21	Muhammad Ridho Al-Baits	47	87
22	Nailah Nahnu Zerlinda Ghosi	40	87
23	Nency Yulia Ariani	47	87
24	Noordania Aulia Zahran	33	87
25	Passya Fahrezi Ashabie	40	87
26	Rafi Ahmad Syah Putra	33	87
27	Rifat Abada Dzulma	40	87
28	Rifky Aldian Syahputra	40	87
29	Seftia Dewi Nawang Wulan	47	87
30	Syamil Basajev Alfatih	33	87
31	Syandira Hurin Firdaus	40	87
32	Zaskia Melinda Oktavia	47	87
Jumlah		1.292	2.821
Rata-rata		40,3	88,1

Dari data di atas, terdapat peningkatan pada sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI bab taharah kelas VII

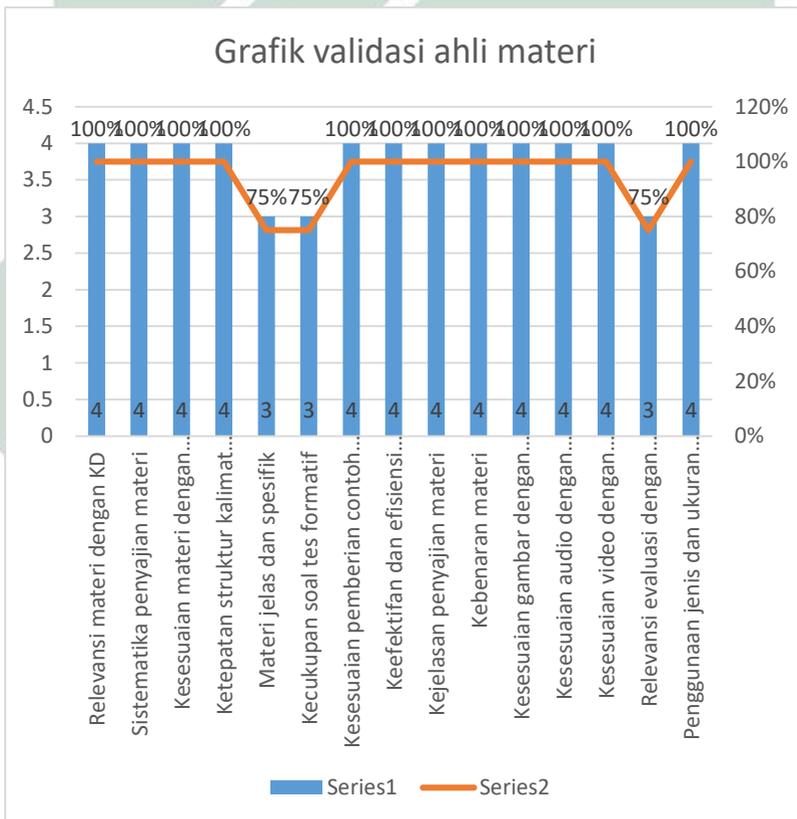
D. Analisis Data

Hasil dari pengembangan yang telah didapatkan peneliti dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran PAI, respon siswa, dan hasil pretest serta posttest siswa,

untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut, maka data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

1. Validasi Ahli Materi



Gambar 4. 30 Grafik Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data hasil instrument yang telah didapatkan pada saat validasi oleh ahli materi, diagram yang berwarna biru menunjukkan aspek yang ada dan dinilai dalam aplikasi Jarah Education. Kemudian garis warna *orange* menunjukkan presentase penilaian setiap aspeknya. Pada saat validasi aplikasi oleh tim ahli materi juga diperoleh data berupa komentar terkait aspek yang dinilai, sehingga menjadi acuan untuk merevisi produk awal. Komentar tersebut berupa dibuatnya soal evaluasi yang menyerupai game yang disertakan skor perolehannya karena dirasa lebih menarik daripada soal evaluasi hanya berupa pilihan ganda atau essay. Saran tersebut penulis jadikan sebagai acuan untuk merevisi produk. Sehingga produk dikatakan benar-benar layak.

Data hasil instrument yang telah didapatkan pada saat validasi oleh ahli materi pembelajaran, maka didapatkan presentase efektivitas bahan ajar

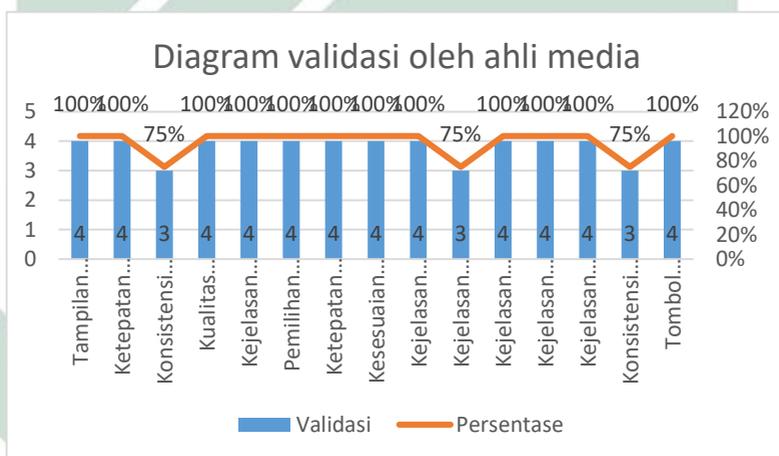
Berdasarkan data hasil instrument yang telah didapatkan pada saat validasi, maka didapatkan presentase efektivitas bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$$

Presentase validitas 95% apabila dikonversikan ke dalam tabel kriteria tingkat validitas maka masuk dalam kualifikasi “**Sangat Layak**”. Dengan jumlah skor yang didapatkan 57, dari skor maksimal 60.

2. Validasi Ahli Media



Berdasarkan data hasil instrument yang telah didapatkan pada saat validasi oleh ahli media, diagram yang berwarna biru menunjukkan aspek yang ada dan dinilai dalam aplikasi *Jarah Education*. Kemudian garis

warna *orange* menunjukkan presentase penilaian setiap aspeknya. Pada saat validasi aplikasi oleh tim

ahli media juga diperoleh data berupa komentar terkait aspek yang dinilai, sehingga menjadi acuan untuk merevisi produk awal. Komentar tersebut berupa konsistensi penempatan tombol yang ada di aplikasi kurang, dengan demikian penulis merevisi sesuai dengan acuan yang diberikan oleh validator ahli media. Kemudian terkait kejelasan navigasi yaitu terdapat tombol navigasi yang leaik diperbesar sedikit, yaitu tombol menu. Komentar tersebut juga penulis jadikan acuan untuk merevisi aplikasi Jarah Education. Selanjutnya yaitu terkait dengan konsistensi penggunaan tombol. Saran dari tim validator ahli media yaitu menggunakan icon berbeda antara icon audio dan musik pada background. Saran tersebut penulis jadikan sebagai acuan untuk merevisi produk. Sehingga produk dikatakan benar-benar layak.

Data hasil instrument yang telah didapatkan pada saat validasi oleh ahli media pembelajaran, maka didapatkan presentase efektivitas bahan ajar sebagai berikut:

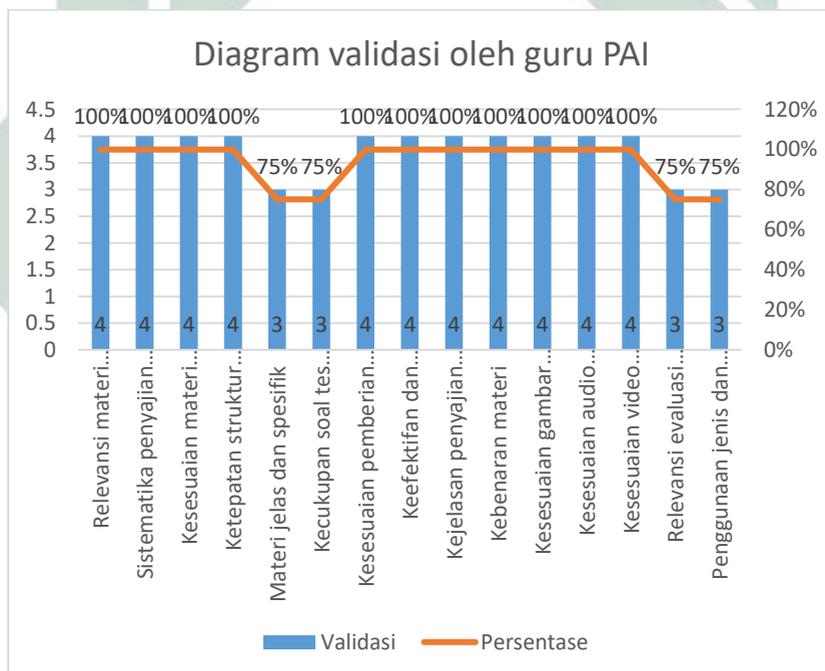
$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100\% = 95 \%$$

Presentase validitas 95% apabila dikonversikan ke dalam tabel kriteria tingkat validitas maka masuk dalam kualifikasi “**Sangat Layak**”. Dengan jumlah skor yang didapatkan 57, dari skor maksimal 60.

3. Validasi Guru PAI

Berdasarkan data hasil instrument yang telah didapatkan pada validasi oleh guru PAI, maka didapatkan data sebagai berikut:



Berdasarkan data hasil instrument yang telah didapatkan pada saat validasi oleh guru PAI, diagram yang berwarna biru menunjukkan aspek yang ada dan dinilai dalam aplikasi Jarah Education. Kemudian garis warna *orange* menunjukkan presentase penilaian setiap aspeknya. Pada validasi guru PAI juga diperoleh data berupa komentar terkait aspek yang dinilai, seperti pemberian contoh soal dapat ditambah lagi. Penyisipan video pada aplikasi membuat siswa lebih mudah mengaksesnya, karena tidak perlu menggunakan link dan diakses secara online. Sehingga aplikasi dapat digunakan secara offline. Serta pembuatan aplikasi ini menjadikan guru lebih inovatif dan mudah menggunakan tanpa menggunakan pemrograman. Dari data di atas diperoleh presentase efektivitas bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

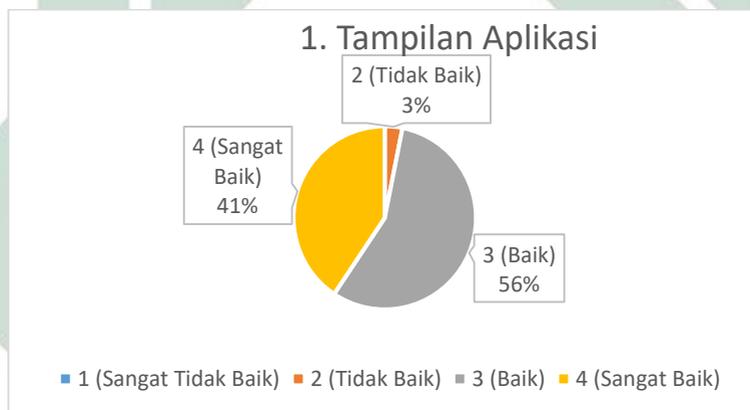
$$P = \frac{56}{60} \times 100\% = 93,3 \%$$

Presentase validitas 93,3% apabila dikonversikan ke dalam tabel kriteria tingkat validitas maka masuk

dalam kualifikasi **“Sangat Layak”**. Dengan jumlah skor yang didapatkan 56, dari skor maksimal 60.

4. Respon Siswa

Setelah produk direvisi dan dikatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, maka produk di uji cobakan ke siswa. Berdasarkan data hasil instrument yang telah didapatkan pada saat uji coba ke siswa, maka didapatkan data sebagai berikut:



Gambar 4. 33 Diagram Tampilan Aplikasi

Dari 32 responden, hanya terdapat 1 responden yang memilih tampilan aplikasi dengan kategori tidak baik karena dianggap kurang menarik. Namun, responden terbanyak sejumlah 18 responden mengungkapkan bahwa tampilan aplikasi

mendapatkan kategori dengan persentase sebanyak 56%. Kemudian 13 responden mengungkapkan bahwa tampilan aplikasi sangat menarik. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa respon siswa tentang tampilan aplikasi adalah baik dan menarik.



Gambar 4. 34 *Diagram Kejelasan Uraian Materi*

Data aspek kejelasan uraian materi yang diperoleh dari 32 responden, hanya terdapat 2 responden yang memilih dengan kategori baik dengan presentase sebanyak 6%. Namun, selebihnya, 30 responden dengan presentase sebanyak 94% mengungkapkan bahwa aspek kejelasan materi termasuk pada kategori sangat baik, karena menurut

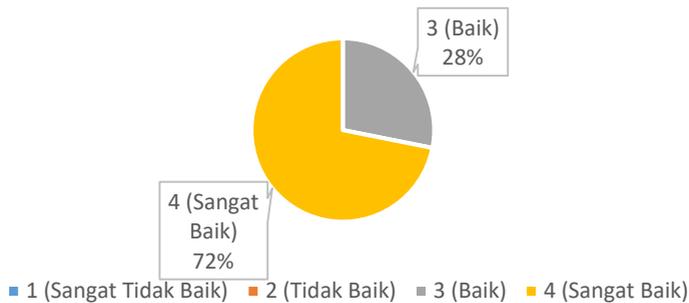
siswa materi dalam aplikasi sangat jelas dan mudah dipahami.



Gambar 4. 35 *Diagram Tombol Berfungsi dengan Baik*

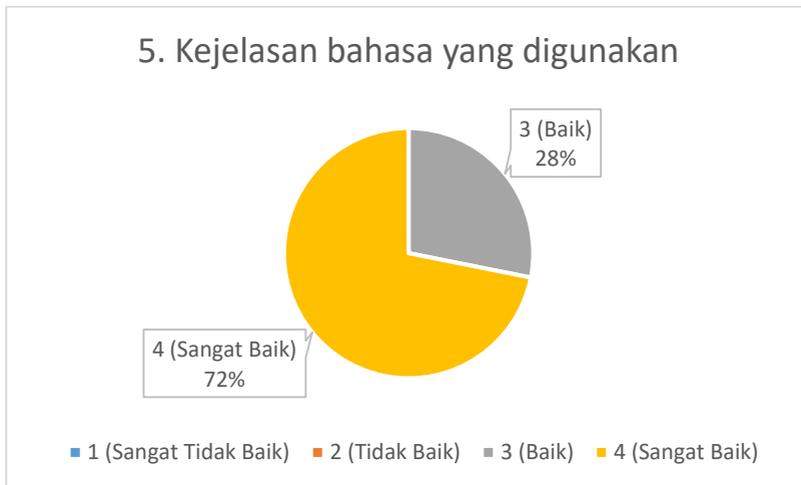
Terkait dengan fungsi tombol, data yang diperoleh dari 32 responden didapatkan bahwa 7 responden dengan presentase 22% menyatakan fungsi tombol termasuk kategori baik. Hal tersebut dikarenakan 7 responden tersebut kurang memperhatikan petunjuk penggunaan tombol icon pada aplikasi. Sebaliknya, 25 responden dengan presentase sejumlah 78% menyatakan bahwa fungsi tombol dalam kategori sangat baik.

4. Kejelasan pemberian contoh soal



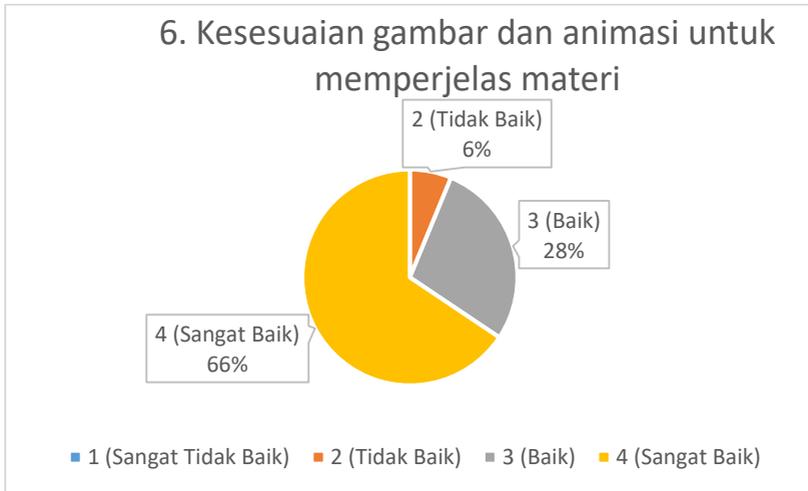
Gambar 4. 36 *Diagram Kejelasan Pemberian Contoh Soal*

Terkait dengan kejelasan pemberian contoh soal, dari diagram di atas dapat diketahui bahwa 9 responden dengan presentase 28% dari total keseluruhan 32 responden menyatakan bahwa pemberian contoh soal dalam kategori baik. Sisanya, 23 responden dengan kategori 72% menyatakan bahwa kejelasan pemberian contoh soal dalam kategori sangat baik.



Gambar 4. 37 Diagram Kejelasan Bahasa yang Digunakan

Dari diagram di atas, terkait dengan kejelasan bahasa pada aplikasi diperoleh data dari 32 responden, bahwa 9 responden dengan presentase 28% menyatakan kategori baik. Dan 23 responden menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam aplikasi dalam kategori sangat baik. Karena bahasanya mudah dipahami.



Gambar 4. 38 Diagram Kesesuaian Gambar dan Animasi untuk Memperjelas Materi

Gambar dan animasi yang digunakan pada aplikasi diketahui bahwa dari 32 responden, 21 responden dengan presentase 66% mengatakan kejelasan gambar dan animasi sangat baik. Kemudian 9 responden dengan presentase 28% menyatakan dengan kategori baik, dan 2 responden dengan presentase 6% dengan kategori tidak baik. Maka, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden mengatakan gambar dan animasi pada aplikasi dinyatakan sangat baik kejelasannya. Hal ini selaras dengan pendapat

Buchari, Sentinuwo, dan Lantang, bahwa animasi pada Smart Apps Creator membuat isi konten pada media menjadi lebih menarik. Hal ini dikarenakan animasi dapat memberikan sebuah ilusi pergerakan dan menjadikan gerakan tersebut hidup.⁶⁶



Gambar 4. 39 *Diagram Kejelasan Audio Materi*

Dari diagram di atas dapat diperoleh data tentang kejelasan audio materi pada aplikasi. Bahwa 9 responden dengan presentase 28% menyatakan bahwa audio dalam kategori baik, dan 23 responden dengan presentase 72% menyatakan audio materi dalam aplikasi dalam kategori sangat baik. Hal ini

⁶⁶ Khasanah, Maulana Muhlas, dan Lisna Marwani, "DEVELOPMENT OF E-LEARNING 129-43, <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>.

dikarenakan audio yang ada sesuai dengan materi yang ditulis pada aplikasi dan jelas ketika didengarkan.



Gambar 4. 40 *Diagram Kejelasan Video Pembelajaran*

Data terkait kejelasan video pembelajaran dapat diketahui dari diagram di atas, bahwa dari total keseluruhan responden sebanyak 32 responden. Yang menyatakan bahwa kejelasan audio sangat baik sebanyak 26 responden dengan presentase 81%, dan 6 responden dengan presentase sebanyak 19% menyatakan kejelasan audio baik. Maka, mayoritas responden menyatakan bahwa kejelasan video pada aplikasi sangat baik. Video yang disertakan dalam aplikasi ini juga memudahkan siswa untuk

mengaksesnya, karena tidak perlu menggunakan kuota atau mengakses secara online, namun tinggal klik saja dalam aplikasi tersebut.



Gambar 4. 41 Diagram Ketepatan Pemilihan Warna Latar dan Warna Tulisan

Ketepatan pemilihan warna latar dan warna tulisan pada aplikasi ini dinyatakan sangat baik. Dalam arti warna latar dan warna tulisan menarik menurut responden, sehingga tidak menjadikan responden mudah bosan. Hal ini dibuktikan dari data responden yang ada pada diagram di atas, bahwa sebanyak 23

responden dengan presentase 72% menyatakan walatar dan warna tulisan sangat baik.



Gambar 4. 42 *Diagram Ketepatan Memilih Jenis dan Ukuran Huruf*

Dalam pemberian font tulisan pada aplikasi, peneliti memberikan font yang menurut peneliti menarik untuk siswa SMP. Hal ini dibenarkan dari data di atas. Bahwa dari total keseluruhan 32 responden, sebanyak 2 responden dengan presentase sebesar 6% menyatakan tidak baik, 5 responden menyatakan dengan kategori baik, dan terdapat mayoritas dengan

sejumlah 25 responden dengan presentase 78% menyatakan bahwa jenis tulisan dan font pada aplikasi sangat baik.

Berdasarkan data hasil instrument yang telah didapatkan pada saat uji coba kelayakan pada siswa, maka didapatkan presentase efektivitas bahan ajar pada aplikasi sebagai berikut:

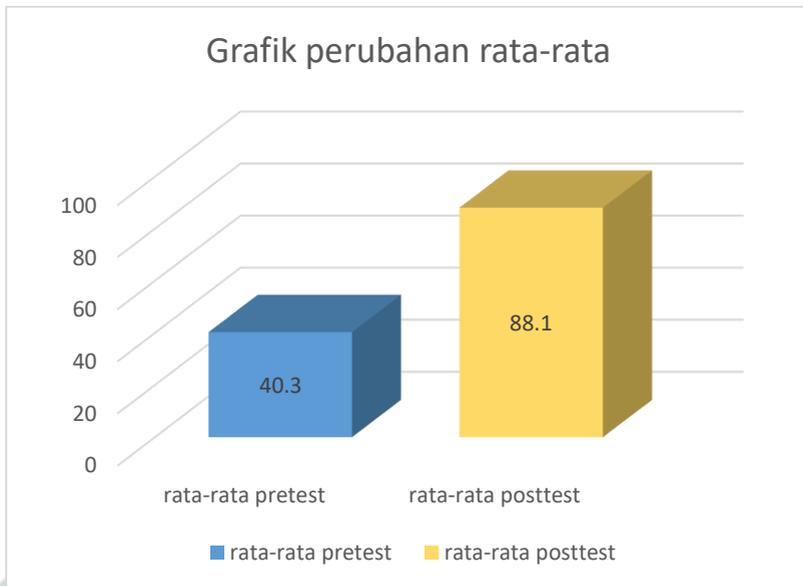
$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

$$P = \frac{1189}{1280} \times 100\% = 92,89 \%$$

Presentase validitas 92,89% apabila dikonversikan ke dalam tabel kriteria tingkat validitas maka masuk dalam kualifikasi **“Sangat Layak”**. Dengan jumlah skor yang didapatkan 1.189 dari skor maksimal 1.280.

5. Hasil *pre-test* dan *post test*

Berdasarkan data hasil instrument yang telah didapatkan pada saat pre-test dan pos test, maka didapatkan data perubahan rata-rata nilai siswa dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. 43 Grafik Perubahan Rata-Rata

Dari data di atas dapat diketahui bahwa awal sebelum penggunaan aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti rata-rata nilai siswa saat pre-test adalah 40,3 dan rata-rata nilai posttest setelah menggunakan aplikasi adalah 80,1. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test dan hasil post test terjadi kenaikan grafik antara nilai pre-test dan post test.

Persamaan pada pre-test dan post test adalah sama-sama menggunakan materi dan jumlah soal yang

sama. Kemudian perbedaan terletak pada hasil belajar, yaitu nilai sebelum menggunakan aplikasi dan setelah menggunakan aplikasi.

Tabel 4. 8 *Uji-t pre-test dan post-test*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	40.0625	32	8.07200	1.42694
POSTTEST	88.1562	32	2.95241	.52192

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-4.80938	9.62644	1.70173	-51.5645	44.62305	-28.262	31	.000

ST								
----	--	--	--	--	--	--	--	--

Dari hasil uji-t oleh 32 siswa SMPN 13 Surabaya, dapat peneliti ketahui bahwa nilai signifikan (2-tailed) yaitu .000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,005. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan atas perlakuan pada variabel A atau *pre-test* dengan variabel B atau *posttest*. Selisih nilai rata-rata (mean) yang didapatkan adalah 4.80938E1 dengan mengabaikan minusnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest*. Yaitu perbedaan hasil ketika sebelum menggunakan aplikasi dengan hasil belajar setelah menggunakan aplikasi.

BAB V

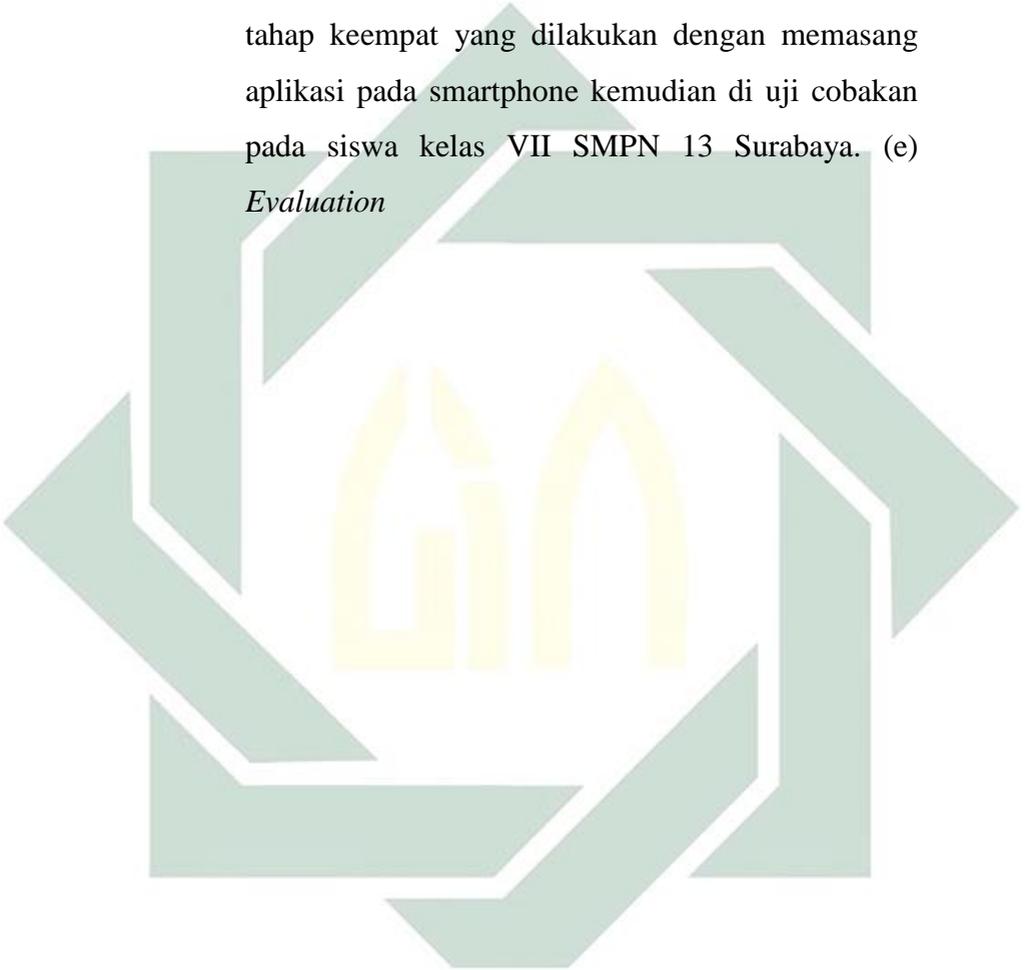
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis *Android Smart Apps Creator* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu: (a) *Analysis* (Analisis, berupa identifikasi kebutuhan yang sesuai dengan keadaan lapangan. (b) *Design* (Perencanaan) dilakukan dengan menentukan spesifikasi produk media, memilih topik materi yang akan dikembangkan, membuat desain gambar *background*, teks materi, audio, dan video yang akan dimasukkan dalam media. Dengan membuat *flowchart*, *storyboard*, dan *user interface*. (c) *Development* (Pengembangan) dengan mengembangkan desain *interface* yang telah dibuat, yaitu melakukan pengembangan materi. Mengetik teks pada media dengan menggunakan font dan warna tulisan yang cocok bagi peserta didik tingkatan SMP/ MTs serta memberikan animasi.

Mengemas produk dengan menyimpan di google drive, dan memvalidasi pada tim ahli materi dan media. (d) *Implementation* (Penerapan), merupakan tahap keempat yang dilakukan dengan memasang aplikasi pada smartphone kemudian di uji cobakan pada siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya. (e) *Evaluation*



(Evaluasi), dilakukan dengan uji lapangan (*field evaluation*) dan melalui *pretest* dan *posttest*.

2. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android *Smart Apps Creator* adalah **Sangat Baik**. Hal ini sesuai dengan data dari hasil uji kelayakan kepada peserta didik dengan sampel sejumlah 32 peserta didik bahwa setiap indikator pada instrument mendapat hasil sangat baik. Jumlah skor maksimal pada instrument penilaian uji kelayakan oleh peserta didik sejumlah 1.280, dan skor yang didapat dari responden sejumlah 1.189, yang kemudian dikonversi persentase menjadi 92,89%. Maka aplikasi ini menurut respon peserta didik adalah **Sangat Baik** dan **Sangat Layak** untuk digunakan.
3. Hasil belajar peserta didik pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *android Smart Apps Creator* dari analisis hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VII J SMPN 13 Surabaya melalui Uji-t diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dimana secara keseluruhan produk media pembelajaran interatif yang dikembangkan berupa

aplikasi android “Jarrah Education” pada materi PAI khususnya materi Taharah kelas VII SMPN 13 Surabaya **Sangat Layak dan Efektif** digunakan dalam pembelajaran PAI.

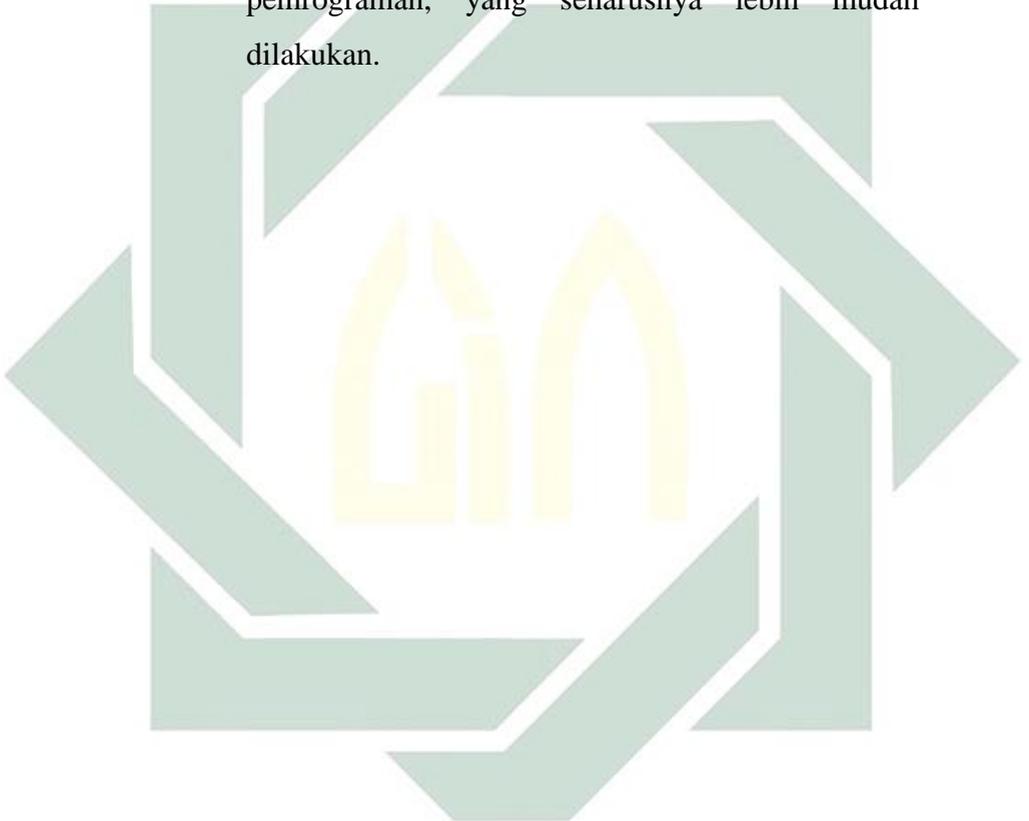
B. Saran

Adapun beberapa saran yang peneliti berikan untuk pertimbangan pada penelitian selanjutnya, khususnya pada penelitian pengembangan, bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini memerlukan proses yang lumayan lama. Maka dari itu, peneliti harus benar-benar mempersiapkan dengan baik. Karena terkadang kondisi yang ada di lapangan berbeda atau bisa jadi tidak sesuai apa yang diharapkan.
2. Dalam penelitian ini sebaiknya desain dipersiapkan lebih matang, karena terkadang hasil ekspor tidak selamanya sesuai yang telah direncanakan. Hal tersebut membuat pengembang mengeksport ulang lagi. Maka dari itu, sebelum membuat aplikasi ini pun sebaiknya paham tentang fitur-fitur yang ada di *smart apps creator* ini.
3. Untuk pengembang selanjutnya, diharapkan memproduk dapat dikemas lebih menarik lagi,

termasuk variasi latihan soal-soal dapat dikembangkan lebih baik lagi.

4. Harapannya, pembuatan aplikasi seperti ini bisa terus dikembangkan oleh pendidik, karena salah satu kelebihan aplikasi ini adalah tanpa melakukan pemrograman, yang seharusnya lebih mudah dilakukan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Slamet & Moh. Suyono, *Fiqih Ibadah*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998).
- Abroto, Andi Prastowo, dan Raka Anantama, “Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No.3, (2021).
- Aghni, Rizqi Ilyasa, “Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, (2018).
- Amiruddin, Zen, *Ushul Fiqih*, (Kediri: Teras, 2009).
- Anwar, Moch. *Fiqih Islam Tarjamah Matan Taqrib*, (Bandung: PT Alma'arif, 1987).
- Asfuriyah, Siti dan Murbangun Nuswowati. “Pengembangan Majalah Sains Berbasis *Contextual Learning* pada Tema Pemanasan Global untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa”, *Unnes Science Education Journal*, Vol.4, No.1, (2015).
- Azis, Rosmiati, "Hakikat & Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, Vol. 8, No.2, (2019).
- Aziz, Muhammad Fatchul. “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang” (2020).

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”, *Halawa: Islamic Education Jurnal*, Vol.3, No.1, (2019).
- Dariyadi, Moch Wahib. “Penggunaan Software “*Sparkol Videoscribe*” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT”, Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV, (Oktober 2018). (PDF) Penggunaan Software “*Sparkol Videoscribe*” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict | Moch. Wahib Dariyadi - Academia.edu
- Daud, Firdaus, “Puh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Palopo, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.19, No.2, (Oktober 2012).

- Dewi, Nanda, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol. 7, No.2, (Agustus 2018).
- Fachri, Moh. “Urgensi Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Bangsa”, *Jurnal At-Turas*, Vol.1, No.1, (Maret 2014).
- Firmansyah, Mokh. Iman, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta’lim* , Vol. 17, No.2, (2019).
- Fitrianiingtyas, Anggraini. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02, *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, Volume 1, No.6, (Agustus 2017).
- Fuad, Moch. dan Anik Ghufron. “Pengembangan Program CAI dalam Pembelajaran PAI Materi Haji dan Umrah untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah”, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol.1, No. 1, (2014).
- Gulo, W. *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*, (Jakarta: Grasindo, 2008).
- Hamid, K.H. Abdul dan Beni Ahmad Saebani, *Fiqh Ibadah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015).
- Hanafy, Muh. Sain, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran", Lentera Pendidikan: *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, Vol. 17, No.1, (2014).

- Ibrahim, Nurwahyuningsih dan Ishartiwi. “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP”, *Jurnal Refleksi Edukadika*, Vol.8, No.1. (2017).
- Istiawan, Nurcholis dan Herman Kusdianto. “Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR Pada Mata Kuliah Anatomi,” *JP.JOK Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, Vol. 2, No. 1 (2018).
- Jalinus, Nizwardi. *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016).
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Antasari Press, 2009).
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Q.S. An-Nahl, Ayat 25, (2000).
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Q.S. Ar-Ra’du, Ayat 28, (2000).
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Q.S. Ar-Ra’du, Ayat 28, (2000).
- Khasanah, Maulana Muhlas, dan Lisna Marwani, “*Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid TV*,” *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 02 (30 November 2020).
- Khobir, Abdul. “Pendidikan Agama Islam di era Globalisasi”, *Forum Tarbiyah*, Vol.7, No. 1 (Juni, 2019).

Komariyah, Siti, Dian Septi Nur Afifah, dan Gagu Resbiantoro. "Analisis Pemahaman Konsep dalam Memecahkan Masalah Matematika ditinjau dari Minat Belajar Siswa". *Jurnal Sosiohumaniora*. Vol.4. No.1. Februari 2018.

Langgulong, Hasan. *Asas-asas Pendidikan Islam*, (Jakarta: Al-Husna Zikra, 2000).

Lestari, Anggun, dkk., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik LKPD Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Asam dan Basa", *Jurnal Zarah*, Vol.9, No. 2, (2021).

Magdalena, Ina, dkk. *Desain Pembelajaran Interatif SD*, (Suabumi: CV Jejak, 2021).

Makki, Ismail, dan Aflahah. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019).

Mudinillah, Adam, *Software untuk Media Pembelajaran (Dilengkapi dengan Link Download Aplikasi)*, (Sleman: Bintang Pustaka Madani, 2021).

Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.VIII No. 2, (2010).

Murprapto, Jajang, dkk. "The Future of Software Aplikasi Penanganan Bencana Berbasis Android", *JISAMAR: Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, Vol.3, No.3 (Agustus 2019).

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021).

Nurrita, Teni, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu al-Qur’an*, Vol. 03, No.01, (Juni 2018).

Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang. ‘Belajar dan Pembelajaran’, *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 3, No.2, (2017).

Pane, Syafriah Fachri. *Pengembangan Smart Conveyor pada Tracking Barang Berbasis IoT*, (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020).

Permendikbud, No.37 Tahun 2018.

Permendikbud, Tentang KI dan KD. Nomor 24 Tahun 2016, <https://sosmedpc.blogspot.com/2016/12/lampiran-permendikbud-no-24-tahun-2016.html>. diakses tanggal 14 Maret 2022, pukul 20:38 WIB.

Pohan, Albert Efendi. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Ilmiah*, (Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2020).

Purwono, Joni, dkk. “Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pacitan”, *Jurnal: Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, (2014).

Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2001).

- Ramdani, Agus, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik”, *Jurnal Kependidikan*, Vol.6, No. 3, (November 2020).
- Rayanto, Yudi Hati. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).
- Rosid, Muhammad Abdul. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android,” (2020).
- Said, Hamdanah dan Muhammad Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*, (Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).
- Saputro, Budiyo, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011).
- Shalih, Su’ad Ibrahim, *Fiqh Ibadah Wanita*, (Jakarta: Amzah, 2011).
- Sidik, Udin. “Pengembangan Aplikasi Secure Message Berbasis Android,” *Jurnal Teknologi Elekterika* Vol.13, No. 1 (2016).
- Sjukur, Sulihin B. “Pengaruh Blanded Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.2, Nomor 3, (November, 2012).

Sugihartini, Nyoman dan Kadek Yudiana. “ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran”, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 15, No. 2, (Juli 2018).

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019).

Sumiharsono, M. Rudy. *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017).

Susilana, Rudi. *Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi Rancaekek Kencana, 2009).

Syarifudin, Amir, *Ushul Fiqh Jilid 1*, (Jakarta, Kencana, 2011).

Tolchah, Moch. *Dinamika Pendidikan Islam Pasca Orde Baru*, (Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara, 2015).

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009).

Umami, Muslihatun, “Penilaian Autentik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Kurikulum 2013”, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 6, No. 2, November (2018).

Undang-Undang Republik Indonesia, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, No. 20, Tahun 2003.

Wahab, Abdul, dkk. *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Pelajar Tijue, 2021).

Widiastika, Milda Asti, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No.1, (2021).

Winata, Koko Adya, Uus Ruswandi, dan Bambang Samsul Arifin. “Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Kurikulum Nasional”, *Jurnal Pendidikan Inovatif*, Vol.3. No. 2, (Juli 2021).

Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018).

Yudhanto, Yudha & Ardhi Wijayanto. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017).

Yulianti, Hesti, Cecep Darul Iwan, and Saeful Milla,. “Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol.6. No. 2, (2018).

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017).

Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Malang: UIN Press, 2004).

LAMPIRAN SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya - 60237 Telp. (031) 8437893
Website: <http://fkk.uinsby.ac.id>, E-mail : fkk@uinsby.ac.id

Nomor : B-3201/Un.07/04/D/D1/PP.07/05/2022

30 Mei 2022

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala Drs. Juwari, M.M.Pd

Di

SMPN 13 Surabaya

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Bella Halimatus Zahroh

NIM : D71218062

Semester : 8 (Delapan)

Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam / Pendidikan Agama Islam

Dalam rangka menyelesaikan tugas skripsi, maka perlu mengadakan penelitian tentang :

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Android Berbasis Smart Apps Creator" di SMPN 13 Surabaya.

Untuk pelaksanaan kegiatan tersebut di atas, mohon kiranya saudara berkenan memberikan izin dan bantuannya.

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Penunjang Pembelajaran,



SURAT BALASAN PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA SURABAYA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 13
Jalan Jemursari II Surabaya 60237
Telp. (031) 8412412, Fax. (031) 8472914

SURAT KETERANGAN NOMOR : 070/243/436.7.1.P13/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Juwari, M.M.Pd
NIP : 19630411 198403 1 007
Jabatan : Kepala SMP Negeri 13 Surabaya

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Bella Halimatus Zahroh
NIM : D71218062
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam / Pendidikan Agama Islam
Lembaga Asal : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Alamat : Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 13 Surabaya guna menyelesaikan mata kuliah Skripsi dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 13 Surabaya".

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Surabaya, 2 Juni 2022
KEPALA,
Drs. Juwari, M.M.Pd
Pembina Utama Muda
NIP 19630411 198403 1 007

website : <http://smpn13surabaya.blogspot.com>

email : smpn13surabaya@yahoo.co.id

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ANDROID BERBASIS SMART APPS CREATOR MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM OLEH AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Materi Pokok : Semua Bersih Hidup Jadi Nyaman

Kompetensi Dasar : 3.7 Memahami ketentuan bersuci dari hadas besar
4.7 Menyajikan cara bersuci dari hadas besar

Sasaran program : Siswa Kelas VII SMPN 13 Surabaya

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran PAI
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 13
Surabaya

Pengembang : Bella Halimatus Zahroh

Validator :

Tanggal : 31 Mei 2022

Petunjuk

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli media mengenai pengembangan media yang sedang dilakukan, Pemberian pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, saya meminta Bapak untuk berkenan memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda (√) pada kolom dibawah bilangan 1,2,3, dan 4 sesuai dengan pendapat Bapak.

Contoh

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	Komentar/Saran
----	--------------------	---	---	---	---	----------------

1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar			√	
2	Sistematika penyajian materi			√	

Keterangan Skala :

4 = sangat baik

2 = tidak baik

3 = baik

1 = sangat tidak baik

Komentar atau saran Bapak mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak mengisi lembar evaluasi ini maka diucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	Komentar/Saran
1	Tampilan awal program				✓	
2	Ketetapan pemilihan dan komposisi warna				✓	
3	Konsistensi penempatan tombol			✓		Sangat OK hasil akhir
4	Kualitas tampilan gambar				✓	
5	Kejelasan suara				✓	
6	Pemilihan gambar latar belakang program				✓	
7	Ketepatan penggunaan jenis tulisan				✓	
8	Kesesuaian warna latar dengan tulisan				✓	
Jumlah						

B. Aspek Isi

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	Komentar/Saran
1	Kejelasan petunjuk penggunaan modul				✓	
2	Kejelasan navigasi			✓		Perlu Review Tombol
3	Kejelasan audio materi				✓	
4	Kejelasan animasi materi				✓	
5	Kejelasan video materi				✓	Superbesar
6	Konsistensi penggunaan tombol			✓		Kurang Konsisten
7	Tombol berfungsi dengan baik				✓	
Jumlah						

C. Komentar dan saran umum

1. Menambahkan Materi & Praktek
2. Tambah Materi (Aksi & Latihan)
3. Alur materi sesuai yg akan di pelajari
4. Tambah Brief + Pustaka.
5. Uraian & Pembahasan
6. Sertakan Nama Aplikasi yg yg Umum utk PA.

D. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Mohon memberikan tanda silang (X) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak.

Surabaya, 31 Mei 2022

Ahli Media


Dr. Taufik Sidiq, N.P.S

LEMBAR EVALUASI SISWA

- Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)
- Materi Pokok : Ketentuan Menghilangkan Hadas Besar (Taharah)
- Kompetensi Dasar : **3.7 Memahami ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar.**
4.7 Menyajikan cara bersuci dari hadas kecil dan hadas besar.
- Sasaran program : Siswa SMP, Kelas IX, SMPN 13 Surabaya
- Judul penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMPN 13 Surabaya**
- Pengembang : Bella Halimatus Zahroh
- Validator :
- Tanggal :

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Saudara sebagai siswa SMPN 13 Surabaya
2. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi sebagai masukan sebelum media ini dikembangkan lebih lanjut lagi
3. Berilah tanda (\checkmark) pada kolom dibawah bilangan 1,2,3, dan 4 sesuai dengan pendapat Saudara

Contoh

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	Komentar/Saran
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar			\checkmark		
2	Sistematika penyajian materi				\checkmark	

Keterangan Skala :

4 = Ssangat baik
baik

2 = Tidak

3 = Baik

1 = Sangat

tidak baik

A. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	Komentar/Saran
1	Tampilan Aplikasi					
2	Kejelasan uraian materi					
3	Tombol pada program berfungsi dengan baik					
4	Kejelasan pemberian contoh soal					
5	Kejelasan bahasa yang digunakan					
6	Kesuaian gambar dan animasi untuk memperjelas materi					
7	Kejelasan audio materi					
8	Kejelasan video pembelajaran					
9	Ketepatan pemilihan warna latar dan warna tulisan					
10	Ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf					
Jumlah						

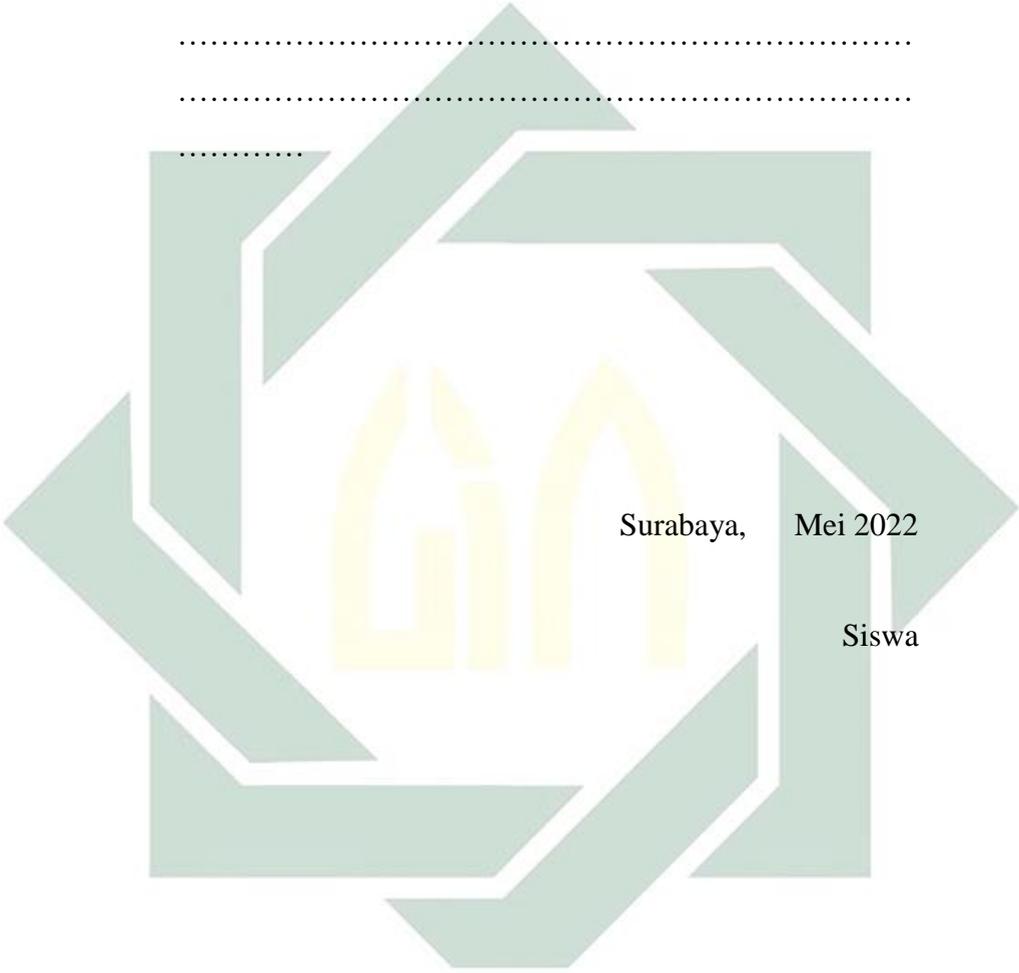
B. Komentor dan saran umum

.....

.....

.....

.....



Surabaya, Mei 2022

Siswa

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ANDROID BERBASIS SMART APPS CREATOR MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM OLEH AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Materi Pokok : Taharah

Kompetensi Dasar : 3.7 Memahami ketentuan bersuci dari hadas besar
4.7 Menyajikan cara bersuci dari hadas besar

Sasaran program : Siswa Kelas VII SMPN 13 Surabaya

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Android Smart Apps Creator

Pengembang : Bella Halimatus Zahroh

Validator :

Tanggal : 30 Mei 2022

Petunjuk :

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli materi mengenai pengembangan media yang sedang dilakukan, Pemberian pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, saya meminta Bapak untuk berkenan memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda (√) pada kolom dibawah bilangan 1,2,3, dan 4 sesuai dengan pendapat Bapak.

Contoh

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	Komentar/Saran
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar			√		

2	Sistematika penyajian materi				√	
---	------------------------------	--	--	--	---	--

Keterangan Skala :

4 = sangat baik

2 = tidak baik

3 = baik

1 = sangat tidak baik

Komentar atau saran Bapak mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan.

Atas kesedian Bapak mengisi lembar evaluasi ini maka diucapkan terima kasih.

A. Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	Komentar/Saran
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar					
2	Sistematika penyajian materi					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Kesesuaian pemberian contoh soal					
5	Kecukupan soal tes formatif					
6	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
Jumlah						

B. Aspek Isi

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	Komentar/Saran
1	Kejelasan penyajian materi					
2	Kebenaran materi					
3	Kesesuaian gambar dengan materi					
4	Kesesuaian animasi dengan materi					
5	Kesesuaian audio dengan materi					
6	Kesesuaian video dengan materi					
7	Tes formatif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					
8	Soal evaluasi sudah sesuai dengan materi					
Jumlah						

C. Kesimpulan dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Mohon memberikan tanda silang (X) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak

Surabaya, 30 Mei 2022

Ahli Meteri

LAMPIRAN NILAI HASIL PRETEST DAN POST TEST

No .	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Post test</i>
1	ACHMAD FARDHANI ALFARITSIN	47	87
2	ALFAR DIMAS RISKI	47	87
3	ALMAIRA ALTHAFUNNISA	47	87
4	AQILLA RASHYA NAYLA	7	93
5	AULIA FURI RAHAYU	47	87
6	AURA XAVIERA AFANDI	47	93
7	CHELIN MAYLASITA DEWI	47	87
8	DESY RACHMAWATI	40	87
9	DIMAS ANDREAN SATRIO BAGUS	47	87
10	DINTANIA RAHMA PUTRI	33	87
11	DZAKIYYA ZULFA NAJMA	33	93
12	FAHIRA ANANDA PUTERI	40	87
13	F. MU'IZZU ALWASII'ATUL MUGHNIY	33	87
14	GAZZA MAULANA AZ-ZAKY	40	87
15	IBRAHIM ARYA	47	87
16	MAIDA SANIA	40	87
17	MOCHAMAD VARIL RAMADHANI	40	87

18	MICH. FAIZAL RAHMAT	33	100
19	M. RAFIFDHAFULLAH	40	93
20	MUHAMMAD FAHRI	40	87
21	MUHAMMAD RIDHO AL-BATTS	47	87
22	NAILAH NAHNU ZERLINDA GHOSI	40	87
23	NENCY YULIA ARIANI	47	87
24	NOORDANIA AULIA ZAHNAN	33	87
25	PASSYA FAHREZU ASHABIE	40	87
26	RAFI AHMAD SYAH PUTRA	33	87
27	RIFAT ABADA DZULMA	40	87
28	RIFKY ALDIAN SYAHPUTRA	40	87
29	SEFTIA DEWI NAWANG WULAN	47	87
30	SYAMIL BASAJEV ALFATIH	33	87
31	SYANDIRA HURIN FIRDAUS	40	87
32	ZASKIA MELINDA OKTAVIA	47	87

DOKUMENTASI PENELITIAN







CURRICULUM VITAE



DATA PRIBADI

Nama : Bella Halimatus Zahroh
Tempat, Tanggal Lahir : Bojonegoro, 9 November 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tinggi Badan : 154
Berat Badan : 47
Alamat : Desa Ngampel, Kecamatan Kapas,
Bojonegoro
No. Telepon : 082141125055
Status : Lajang
Email : bellahalimatus99@gmail.com
Motto : Maka Sesungguhnya Bersama Dengan
Kesulitan, Pasti Ada Kemudahan

DATA PENDIDIKAN

Formal

Sekolah Dasar : SDN Ngampel
SMP : SMPN 5 Bojonegoro
SMA : SMAN 4 Bojonegoro
Perguruan Tinggi : UIN Sunan Ampel Surabaya S1 Pendidikan Agama Islam

Non Formal

1. Kursus Bahasa Inggris dan Bahasa Arab UIN Sunan Ampel (2018-2019)

