

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *ANDROID* TERINTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM  
TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KARAKTER RELIGIUS PESERTA  
DIDIK PADA MATERI BUMI DAN TATA SURYA**

**SKRIPSI**



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

**AISYAH ABIIDATUL CHAANIYAH  
NIM. D9A219016**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA  
JUNI 2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Abiidadatul Chaaniyah

NIM : D9A219016

Program Studi : Pendidikan MIPA/ Pendidikan IPA

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini **benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri**, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 26 Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan



Aisyah Abiidadatul Chaaniyah

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Aisyah Abiidatul Chaaniyah

NIM : D9A219016

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS ANDROID TERINTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM  
TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KARAKTER RELIGIUS  
PESERTA DIDIK PADA MATERI BUMI DAN TATA SURYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 26 Juni 2023

Pembimbing I



Dr. Nur Wakhidah, S.Pd., M.Si.  
NIP. 197212152002122002

Pembimbing II



Nailil Inayah, M.Pd  
NIP. 198906202019032017

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Aisyah Abi'adatul Chaaniyah ini telah dipertahankan di depan Tim  
Penguji Skripsi.

Surabaya, 6 Juli 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan

Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 196407251998031001

Penguji II,

Sri Hidayati L, SKM, M.Kes

198201252014032001

Penguji II,

Ita Ainun Najiyah, S.Pd, M.Pd

NIP. 198611052019032012

Penguji III,

Dr. Nur Wakhidah, S.Pd., M.Si.

NIP. 197212152002122002

Penguji IV,

Naili Inayah, M.Pd

NIP. 198906202019032017





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Aisyah Abüdatul Chaaniyah  
NIM : D9A219016  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah & Keguruan/ Pendidikan IPA  
E-mail address : aisyahabidatul19@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :  
 Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Terintegrasi  
Nilai-Nilai Islam terhadap Hasil Belajar dan Karakter Religius Peserta Didik  
pada Materi Bumi dan Tata Surya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 Juli 2021

Penulis

*Aisyah Abüdatul Chaaniyah*

## ABSTRAK

**Aisyah Abiidatul Chaaniyah, 2023.** *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Nilai-Nilai Islam terhadap Hasil Belajar dan Karakter Religius Peserta Didik pada Materi Bumi dan Tata Surya.* Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: **Dr. Nur Wakhidah, M.Si.** dan Pembimbing II: **Nailil Inayah, S.Pd., M.Pd.**

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, Karakter Religius

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik, banyak peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil penilaian harian peserta didik pada materi sebelumnya sebesar 64,5. Pandemi Covid-19 berpotensi untuk menurunkan karakter religius peserta didik, ini merupakan salah satu dampak dari pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini dibuktikan dengan sikap peserta didik yang kurang sopan atau kurang menghargai guru. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yaitu penggunaan multimedia interaktif berbasis android yang di dalamnya terdapat integrasi nilai-nilai Islam dengan materi bumi dan tata surya. Integrasi nilai-nilai Islam dengan materi IPA peserta didik dapat menggagumi kekuasaan dan kebesaran Allah, sehingga menjadikan peserta didik memiliki perilaku dan akhlak yang baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis android terintegrasi nilai-nilai Islam terhadap hasil belajar dan karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya kelas. Metode penelitian ini adalah *quasi experimental* (eksperimen semu) dengan desain *non-equivalent control group*. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 10 kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini lakukan adalah *Cluster Random Sampling*. Sampel penelitian yaitu kelas VII C untuk kelas kontrol dan VII A untuk kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah tes, angket, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis lembar angket, analisis lembar observasi, uji *Independent Sample T-Test*, dan perhitungan nilai N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dan karakter religius setelah menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dibuktikan dengan hasil output uji *Independent Sample T-Test*, nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai sig.  $0,000 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima artinya adanya perbedaan ada perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan rata rata nilai N-Gain *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 0,68 (kategori sedang). Rata-rata hasil nilai angket respon peserta didik sebesar 88 dengan kategori (sangat baik). Rata-rata hasil nilai karakter religius didik sebesar 91 (kategori sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis android terintegrasi nilai-nilai Islam efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya kelas.

## DAFTAR ISI

MOTTO .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	viv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	16
A. Latar Belakang Masalah .....	16
B. Rumusan Masalah.....	22
C. Tujuan Penelitian .....	23
D. Hipotesis Penelitian .....	23
E. Manfaat Penelitian .....	23
F. Batasan Masalah .....	24
G. Definisi Operasional .....	25
BAB II KAJIAN TEORI.....	28
A. Multimedia Interaktif.....	28
B. Hasil Belajar .....	35
C. Karakter Religius .....	38
D. Bumi dan Tata Surya .....	46
E. Penelitian Terdahulu .....	54
F. Kerangka Konseptual.....	56
BAB III METODE PENELITIAN.....	59
A. Rancangan Penelitian.....	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	59

C. Subjek Penelitian .....	60
D. Variabel Penelitian.....	61
E. Teknik Pengumpulan Data .....	61
F. Teknik Analisis Data .....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	77
A. Hasil Penelitian.....	77
B. Pembahasan .....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran .....	106
DAFTAR PUSTAKA .....	108



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Karakter Religius .....	45
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu .....	55
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	59
Tabel 3. 2 Kriteria Uji Validitas.....	63
Tabel 3.3 Hasil Uji Validasi Ahli Soal Tes.....	60
Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi Ahli RPP .....	61
Tabel 3.5 Hasil Uji Validasi Ahli Observasi Aktivitas Guru.....	61
Tabel 3.6 Hasil Uji Validasi Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	62
Tabel 3.7 Hasil Uji Validasi Respon Peserta Didik .....	63
Tabel 3.8 Hasil Uji Validasi Karakter Religius .....	64
Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien Reliabilitas .....	69
Tabel 3. 10 Pedoman Skor .....	70
Tabel 3. 11 Kriteria Lembar Angket .....	70
Tabel 3. 12 Kriteria Skor.....	71
Tabel 3. 13 Kriteria Lembar Observasi .....	72
Tabel 3. 14 Pembagian Skor N Gain.....	72
Tabel 4.1 Analisis Deskriptif Kelas Kontrol.....	73
Tabel 4.2 Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen .....	74
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Pretest .....	75
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Posttest.....	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol Eksperimen .....	77
Tabel 4.6 Hasil Uji Indepent Sample T-Test Data Pretest.....	78
Tabel 4.7 Hasil Uji Indepent T-Test Data Posttest .....	79
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 4.9 Tabel Data Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	81
Tabel 4.10 Tabel Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	83
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	84
Tabel 4.12 Hasil Karakter Religius Peserta Didik .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pengelompokan Planet .....	46
Gambar 2. 2 Planet Luar dan Planet Dalam .....	47
Gambar 2. 3 Contoh Satelit .....	50
Gambar 2. 4 Gerhana Bulan .....	53
Gambar 2. 5 Gerhana Matahari .....	54
Gambar 4.1 Diagram Rata-rata Nilai Pretest Posttest.....	74



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksana Pembelajaran.....	107
Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen Soal .....	112
Lampiran 3. Lembar Observasi Guru.....	124
Lampiran 4. Lembar Observasi Peserta Didik .....	126
Lampiran 5. Soal Evaluasi .....	128
Lampiran 6. Angket Respon Peserta Didik.....	133
Lampiran 7. Angket Karakter Religius .....	135
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian .....	137
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Dosen Angket Karakter Religius .....	138
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Dosen Angket Respon .....	140
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Dosen RPP .....	142
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Dosen Soal Tes .....	144
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Dosen Observasi Peserta Didik .....	146
Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Dosen Observasi Guru .....	148
Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Guru Angket Karakter Religius .....	150
Lampiran 16. Hasil Validasi Ahli Guru Angket Respon .....	152
Lampiran 17. Hasil Validasi Ahli Guru RPP .....	154
Lampiran 18. Hasil Validasi Ahli Guru Soal Tes .....	156
Lampiran 19. Hasil Validasi Ahli Guru Observasi Peserta Didik .....	158
Lampiran 20. Hasil Validasi Ahli Guru Observasi Guru .....	160
Lampiran 21. Contoh Hasil Posttest Peserta Didik.....	162
Lampiran 22. Contoh Hasil Lembar Angket Karakter Religius Peserta Didik....	167
Lampiran 23. Contoh Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik .....	168
Lampiran 24. Hasil Lembar Observasi Guru Kelas Eksperimen.....	170
Lampiran 25. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	172
Lampiran 26. Hasil Lembar Observasi Guru Kelas Kontrol.....	174
Lampiran 27. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik Kelas Kontrol .....	176
Lampiran 28. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal .....	178
Lampiran 29. Hasil Uji Normalitas & Homogenitas .....	179
Lampiran 30. Hasil Uji Hipotesis Data Pretest .....	180
Lampiran 31. Hasil Uji Hipotesis Data Posttest .....	181
Lampiran 32. Data Hasil Pretest Posttest Kelas Eksperimen Kontrol .....	182
Lampiran 33. Data Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	183
Lampiran 34. Data Hasil Angket Karakter Religius .....	184
Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian .....	185



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional telah dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2000 pasal 3 adalah mengembangkan potensi peserta didik menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan berbudi pekerti luhur, mempunyai pengetahuan dan keterampilan, cakap, kreatif, dan mandiri.<sup>1</sup> Pendidikan Indonesia dilaksanakan untuk mewujudkan proses pembelajaran menjadikan peserta didik berperan aktif untuk mengembangkan potensinya.<sup>2</sup>

Hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk, proses, dan sikap. Proses dan produk IPA saling berhubungan, pembelajaran IPA wajib untuk menghantarkan peserta didik menguasai konsep-konsep IPA dan segala keterkaitannya agar dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan sikap IPA. Dalam pembelajaran IPA peserta didik tidak sekedar mengetahui dan hafal mengenai konsep-konsep IPA saja, diharapkan dapat memahami konsep-konsep tersebut. Sehingga dapat menghubungkan keterkaitan dari suatu konsep dengan konsep lainnya.

Pembelajaran IPA tanpa adanya integrasi dengan nilai-nilai Islam hanya membekali peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa adanya kekuatan iman dan taqwa. Integrasi nilai-nilai Islam dengan IPA

---

<sup>1</sup> Indonesia, R. (2003). Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 37.

<sup>2</sup> Pawero, A. M. D. (2021). Arah Baru Perencanaan Pendidikan Dan Implikasinya Terhadap Kebijakan Pendidikan. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 16-32.



dalam kegiatan pembelajaran akan membekali peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang diperkuat dengan iman dan taqwa. Adanya integrasi materi dengan nilai-nilai Islam dapat menumbuhkan karakter religius peserta didik, peserta didik dapat mengetahui keterkaitan materi IPA dengan ayat-ayat di dalam Al-Quran.

Salah satu pengetahuan yang banyak ditemukan dalam Al Quran adalah sains. Pada zaman modern ini, telah banyak fakta-fakta yang diungkap oleh para ilmuwan mengenai alam semesta dan tata surya. Informasi mengenai tata surya sudah tertulis dari 14 abad yang lalu dalam Al Qur'an,<sup>3</sup> yang menjadi kitab suci dan petunjuk hidup bagi seluruh umat muslim. Dalam Al-Quran menjelaskan mengenai fenomena garis edar tata surya, sebagaimana dalam Q.S Yasin ayat 40 Allah berfirman:

لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ

*Artinya: "Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya."*

Tafsir menurut Ibnu Katsir untuk ayat diatas, bahwa diantara matahari dan bulan mempunyai garis edar dan batasan sendiri yang tidak akan saling bertemu diantara keduanya. Dan apabila matahari sedang ada pada garis edarnya, maka yang bulan tidak akan muncul dan begitu pula sebaliknya apabila bulan datang datang, maka matahari tidak muncul.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Wilujeng, I., Akbar, M. A. A., & Hasyim, F. (2022, October). Pembelajaran Fisika Berbasis Al Qur'an: Integrasi Konsep Tata Surya Dengan Surat Al-Anbiya Ayat 33. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 178-185).

<sup>4</sup> Katsir, I. (2015). Tafsir Ibnu Katsir Surah Yasin. *Jakarta: Shahih*. Hal. 94

Pembelajaran telah memasuki abad ke-21, disebut dengan abad pengetahuan dikarenakan ilmu pengetahuan telah berkembang dengan cepat dan menyebabkan adanya perkembangan teknologi yang berlangsung sangat pesat. Dunia mengalami banyak perubahan pada abad ini dengan adanya kemajuan teknologi pada abad 21 berpengaruh terhadap berbagai aspek salah satunya pada bidang pendidikan. Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya *Information and Communication Technology* (ICT) telah membawa perkembangan yang sangat pesat terhadap dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi yang pesat, sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan untuk bisa beradaptasi dengan meningkatkan mutu pendidikan.

Mutu pendidikan dapat ditingkatkan salah satunya dengan mengubah pembelajaran yang selama ini umumnya masih monoton, menggunakan bantuan media interaktif. Media interaktif adalah kombinasi dari teks, yang dimanipulasi secara digital, animasi, seni grafis, dan elemen video yang dilengkapi dengan alat pengontrol, dan dapat dioperasikan oleh pengguna. Penggunaan media interaktif meningkatkan proses belajar mengajar lebih *powerfull*, dimana adanya komunikasi berbasis teknologi antara peserta didik memberikan nilai tambah (*add value*) dalam kemampuan komunikasi.<sup>5</sup> Media pembelajaran menjadi salah satu pendukung keberhasilan tujuan dari

---

<sup>5</sup> Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-38.

pembelajaran<sup>6</sup>, karena media dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang aktif, menyenangkan, dan efektif. Adanya kemajuan teknologi ini, integrasi sains dengan nilai Islam diperlukan, karena peserta didik akan mendapatkan pengetahuan yang diperkuat dengan iman dan taqwa. Oleh karena itu, para pendidik diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang menarik dan dapat menghubungkan materi IPA dengan nilai-nilai ajaran Islam.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan kepada guru IPA di SMPN 26 Surabaya didapatkan fakta bahwa peserta didik kurang memperhatikan mata pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini terlihat saat proses belajar mengajar berlangsung, masih ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, atau siswa yang melamun tidak memperhatikan di dalam kelas. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil penilaian harian peserta didik materi sebelumnya sebesar 64,5. Guru IPA juga menjelaskan bahwa salah satu dampak dari pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada saat pandemi Covid-19 adalah menurunnya karakter peserta didik, khususnya pada karakter religius. Ketika peserta didik masuk ke sekolah dan melakukan pembelajaran secara offline yang terlihat adalah sikap sopan dan menghargai guru yang menurun. Ketika melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk menerapkan nilai karakter tersebut agak sulit untuk dilakukan Karena pembelajaran dilakukan dengan

---

<sup>6</sup> Ana Widyastuti dkk. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. hal 19

bantuan teknologi yaitu *handphone* dan laptop, guru tidak bisa untuk memantau secara langsung mengenai karakter religius peserta didik. Ketika pembelajaran offline sudah berlangsung, juga tidak ditemukan integrasi nilai-nilai Islam dengan materi IPA.

Dalam proses pembelajaran media yang digunakan adalah buku paket, ppt, video pembelajaran. Dalam dunia pendidikan tersedia banyak media yang dapat digunakan, kegiatan pembelajaran bergerak dimulai dengan pengurangan penyampaian pembelajaran secara konvensional menggunakan metode ceramah. Pembelajaran selalu membutuhkan interaksi agar materi lebih mudah dipahami maupun diserap oleh peserta didik dan menghindari terjadinya pembelajaran yang membosankan.<sup>7</sup> Keaktifan peserta didik dalam proses belajar dapat dibangun melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Pendidik memanfaatkan media yang tersedia, agar proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih mudah. Media yang dapat digunakan salah satunya menggunakan multimedia interaktif pada saat pembelajaran.

Pendidik dapat memfasilitasi peserta didik ketika menyampaikan materi IPA dengan menarik dan mudah untuk dipahami salah satunya menggunakan multimedia interaktif berbasis android. Android dipilih sebagai media pembelajaran karena mudah untuk digunakan dikalangan peserta didik. Peserta didik lebih sering menghabiskan waktu dengan android dibanding dengan buku pelajaran. Penggunaan multimedia interaktif berbasis android diharapkan dapat

---

<sup>7</sup> Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif*. Lakaisha. hal 5

menjadi media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Multimedia interaktif berbasis android dibuat dengan menarik, sehingga dapat menyajikan materi secara interaktif. Dalam multimedia interaktif materinya dapat diulang-ulang kapan dan dimana peserta didik membutuhkannya.

Materi tata surya adalah materi yang abstrak, karena peserta didik sulit untuk membayangkan langsung sistem tata surya yang terdiri dari bermacam-macam planet dan fenomena yang terjadi. Didalam multimedia interaktif ditampilkan gambar-gambar dari tata surya, selain materi tentang tata surya dalam media juga dijelaskan ayat-ayat Al-Quran yang berkaitan dengan tata surya. Sehingga peserta didik mempunyai gambaran mengenai materi tata surya dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta menumbuhkan karakter religius ketika pembelajaran berlangsung.

Penggunaan multimedia interaktif kepada peserta didik lebih menarik dibandingkan hanya dengan buku. Peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran lebih mudah untuk memahami, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Hal ini sebagaimana di dukung hasil penelitian oleh Imarotussa'adah dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Media Pembelajaran Non Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi"<sup>8</sup> ditemukan bahwa terdapat perbedaan hasil nilai rata-rata siswa antara kelas yang menggunakan media interaktif (87,89) dan media non interaktif

---

<sup>8</sup> Sukmana, U. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Media Pembelajaran Non Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7), 1107-1113.

(77,20). Pembelajaran dengan media yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam mampu untuk menumbuhkan karakter religius pada peserta didik. Sebagaimana pada penelitian yang dilakukan oleh Maghfira Febrinata Damanik<sup>9</sup> dengan judul "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Modul Kimia Terintegrasi Nilai-Nilai Islami Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Man 1 Medan", ditemukan dengan penggunaan modul kimia terintegrasi nilai-nilai Islami dapat menumbuhkan nilai spiritual pada siswa dan adanya korelasi nilai spiritual dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti bermaksud untuk menggunakan multimedia interaktif dengan integrasi nilai-nilai Islam pada materi bumi dan tata surya. Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Religius Peserta Didik Pada Materi Bumi dan Tata Surya"

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah "Bagaimana efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam terhadap hasil belajar dan karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya kelas?"

---

<sup>9</sup> Damanik, M. F. (2018). *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Modul Kimia Terintegrasi Nilai-Nilai Islami pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 1 Medan* (Doctoral dissertation, UNIMED).

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukanya penelitian adalah mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam terhadap hasil belajar dan karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya kelas.

### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara atas suatu pertanyaan dari permasalahan yang dirumuskan dan kebenarannya diuji melalui data yang diperoleh dalam penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya kelas.

### E. Manfaat Penelitian

Pentingnya efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bumi dan tata surya dapat dilihat secara teoritis dan praktis khususnya dibidang pendidikan untuk:

#### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi secara umum untuk dunia pendidikan dan secara khusus untuk efektivitas penggunaan media pembelajaran IPA sehingga dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan tema penelitian ini.



## 2. Secara Praktis

### a. Bagi guru

Multimedia interaktif yang digunakan diharapkan dapat menambah wawasan mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berkembang dan terkini dengan pemanfaatan teknologi.

### b. Bagi peserta didik

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter religius.

### c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman untuk peneliti tentang multimedia interaktif berbasis *android s* terintegrasi nilai-nilai Islam menjadi media pembelajaran IPA.

## F. Batasan Masalah

Melihat masih luasnya masalah yang diidentifikasi, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada:

1. Materi pokok kelas VII semester genap yaitu pada KD 3.11 menganalisis sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi, rotasi dan revolusi bulan, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi.
2. Penelitian ini menggunakan objek peserta didik kelas VII A dan C SMPN 26 Surabaya sejumlah 62 peserta didik.
3. Pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*



## G. Definisi Operasional

1. Efektivitas Multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari teks, yang dimanipulasi secara digital, animasi, seni grafis, dan elemen video yang dilengkapi dengan alat pengontrol, dan dapat dioperasikan oleh pengguna. Dalam penelitian multimedia interaktif yang digunakan berbasis android. Pada multimedia interaktif terdapat integrasi antara materi tata surya dan nilai-nilai Islam, yaitu menggabungkan dan menjelaskan ayat-ayat Al-Quran maupun hadits yang berhubungan dengan materi tata surya. Multimedia interaktif adalah aplikasi yang dapat digunakan secara *online* pada android yang terdiri dari menu KI dan KD, materi, rintegrasi nilai-nilai Islam, evaluasi, petunjuk, dan referensi. Efektivitas penggunaan multimedia interaktif diukur menggunakan analisis deskriptif melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar angket respon peserta didik setelah menggunakan multimedia, lembar angket menggunakan *checklist* dari skala likert. Menurut Arikunto hasil harus mencapai skor sebesar 61% dapat dikatakan efektif.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah nilai peserta didik setelah dilaksanakan evaluasi dalam pembelajaran. Hasil belajar pada materi tata surya menggunakan acuan pada ranah penilaian kognitif. Hasil belajar diperoleh dari nilai *pretest-posttest* dengan jumlah soal sebanyak 15 butir dalam bentuk pilihan

ganda yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui hasil dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai dari *pretest-posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen akan dibandingkan dengan uji statistik, jika terdapat perbedaan nilai *posttest* diantara kedua kelas dan peningkatan pada kelas eksperimen maka penggunaan multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

### 3. Karakter religius

Integrasi materi dengan nilai-nilai Islam dapat menumbuhkan karakter religius peserta didik, peserta didik yang mengetahui keterkaitan materi IPA dengan ayat-ayat di dalam Al-Quran. Untuk mengukur karakter religius peserta didik dengan menggunakan angket karakter religius. Lembar angket religius akan dianalisis secara deskriptif, lembar angket menggunakan checklist dari skala likert. Jika kategori presentase skor hasil angket mencapai skor 61% maka karakter religius peserta didik dinyatakan sudah baik, sedangkan jika kurang dari 61% maka karakter religius peserta didik dinyatakan kurang baik. Dalam penelitian indikator religius yang diukur sebagai berikut:

- a. Mengagumi atas kekuasaan Tuhan yang telah menciptakan alam semesta dan seisinya
- b. Mengagumi atas kebesaran Tuhan melalui berbagai pokok bahasan dalam berbagai mata pelajaran.
- c. Membuktikan keberadaan Tuhan melalui ilmu pengetahuan

- d. Melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu
- e. Mengucapkan syukur atas nikmat yang Tuhan beri
- f. Mengucapkan salam sebelum dan sesudah menyampaikan suatu pendapat



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Multimedia Interaktif

#### 1. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara bahasa multimedia berasal dari kata “multi” yaitu Bahasa Latin, nouns yang bermakna bermacam-macam, banyak dan “media” berasal dari bentuk jamak dari Bahasa Latin *medium*<sup>10</sup> bermakna sesuatu yang digunakan untuk membawa dan menyampaikan sesuatu. Multimedia adalah gabungan antara berbagai media yang berbeda.<sup>11</sup> Multimedia juga dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari teks, yang dimanipulasi secara digital, animasi, seni grafis, dan elemen video.

Multimedia dibagi menjadi dua jenis, multimedia linier dan multimedia interaktif.<sup>12</sup> Multimedia linier adalah multimedia yang tidak memiliki pengontrol untuk pengorasiannya oleh pengguna. Dan multimedia linier bekerja secara, seperti pada TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki pengontrol yang dapat digunakan pengguna dalam pengorasiannya. Pada multimedia interaktif pengguna memiliki pilihan apa yang akan dilakukan untuk proses selanjutnya, interaktifitas ini sering digunakan pada yaitu game

---

<sup>10</sup> Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books. Hal 13

<sup>11</sup> Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media. hal 12

<sup>12</sup> Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan visualisasi 3D pada multimedia interaktif dalam pengenalan penyakit demam berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19-24.

peta dan pembelajaran jarak jauh.<sup>13</sup> Multimedia interaktif juga memiliki peran yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 2. Komponen Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif terdiri dari beberapa bagian yang berbeda. Komponen-komponen yang diperlukan dalam pembuatan multimedia adalah:

### a. Teks

Teks adalah elemen dasar multimedia dan merupakan gabungan dari beberapa kata yang digunakan untuk menyatakan dan menampilkan atau suatu pesan atau informasi.<sup>14</sup> Teks mengacu pada font dan ukuran jenis yang digunakan. Saat menyajikan materi pendidikan, sebaiknya menggunakan font yang lurus dan terbaca dengan jelas.

### b. Audio

Audio adalah segala sesuatu yang dapat didengar dengan indera pendengaran. Contoh audio termasuk musik, narasi, efek suara, dan *background*. Ada dua jenis audio yaitu audio digital dan audio analog. Format audio termasuk WMA, WAV, MP3, MP4 dan lain-lainya.

### c. Video

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk menangkap, merekam, memproses serta mentransmisikan dan mengatur ulang

---

<sup>13</sup> Sheeba, M. T., & Begum, M. S. H. (2018). Comparative Study of Developing Interactive Multimedia Applications using Adobe Flash and HTML/CSS. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Electronics Engineering*, 7(5), 1-6.

<sup>14</sup> Simarmata, J., Hanum, R. A., Situmorang, D., Sitorus, M., Lubis, R. A., Fazila, N., ... & Irma, I. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Hal 6

gambar yang bisa bergerak. Dalam multimedia format yang sering digunakan untuk video yaitu video disc dan digital video interactive (DVI).

d. *Image*

Image secara umum adalah gambar atau raster, seperti foto. Penggunaan gambar dalam multimedia membuat tampilan multimedia menjadi lebih menarik dan mengurangi bosan dibandingkan melihat teks saja.

e. Animasi

Animasi adalah beberapa pergerakan dari *frame* yang buat yang menunjukkan suatu rangkaian gambaran yang diubah dengan cepat, satu persatu, secara berurutan terlihat seperti gerakan yang berlanjut. Ada dua jenis animasi yaitu; animasi 2D dan animasi 3D

f. Interaktivitas

Interaktivitas adalah rancangan yang ada dalam program multimedia. Interaktivitas juga dapat disebut *human factor design* atau *interface design*.<sup>15</sup> Interaktivitas dibagi dua jenis, yaitu interaktivitas struktur nonlinear dan interaktivitas struktur linear. Interaktivitas nonlinear menawarkan berbagai macam pilihan kepada pengguna, sedangkan struktur linear hanya menawarkan satu pilihan situasi pada pengguna.

---

<sup>15</sup> Lestari, I. (2022). Interaktivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 67-78.

### 3. Keunggulan Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif saat dipadukan dengan pembelajaran membantu pendidik menciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih interaktif. Suasana pembelajaran yang sebelumnya tegang dapat berubah menjadi lebih menyenangkan. Multimedia interaktif menyajikan teks, gambar, dan video secara bersamaan, maka peserta didik lebih mudah untuk mengingat materi. Menurut teori kode ganda (*Dual Coding Theory*)<sup>16</sup> bahwa sistem kognitif manusia terdiri dari dua subsistem antara lain sistem visual dan verbal. Sebuah informasi yang disajikan secara visual dan verbal akan diingat lebih baik dibandingkan dengan disajikan hanya dengan salah satu. Beberapa kelebihan dalam menggunakan multimedia interaktif saat pembelajaran adalah:<sup>17</sup>

- a) Pembelajaran lebih interaktif dan efektif
- b) Pendidik diharapkan mampu untuk mencari inovasi yang kreatif dalam pembelajaran
- c) Mampu menggabungkan teks, audio, gambar, musik, animasi gambar ataupun video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.
- d) Motivasi peserta didik meningkat dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan

---

<sup>16</sup> Paivio, A. (2013). *Dual Coding Theory, Word Abstractness, And Emotion: A Critical Review Of Kousta et al.*(2011).

<sup>17</sup> Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2).

- e) Mampu mengambarkan atau memaparkan materi yang sulit untuk untuk diajarkan, sebelumnya hanya menggunakan alat peraga atau penjelasan yang konvensional
- f) Melatih peserta didik menjadi lebih mandiri untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

#### 4. Multimedia Interaktif Berbasis *Android*

Android adalah salah satu sistem operasi (OS) yang paling banyak digunakan saat ini.<sup>18</sup> Android adalah sebuah *software stack* yang bersifat *open source* mencakup sistem operasi, *middleware*, dan *key applications* serta sekumpulan *Application Programming Interface* (API) digunakan untuk merancang sebuah aplikasi *mobile* menggunakan Bahasa pemrograman Java. Android juga menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang dapat menciptakan sebuah aplikasi yang mereka desain sendiri. Dengan adanya fasilitas yang diberikan oleh android untuk para pengembang membuat aplikasi sendiri, sehingga android dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan multimedia interaktif.

Perkembangan dalam penggunaan Android yang sangat pesat, sehingga sangat tepat apabila penggunaan multimedia interaktif berbasis *android*. Dikarenakan sebagian besar peserta didik sudah mempunyai android masing-masing dan adanya akses kemudahan dalam penggunaan multimedia berbasis android. Multimedia interaktif ini bersifat *online*,

---

<sup>18</sup> Almisreb, A., Mulalić, H. H., Mučibabić, N., & Numanović, R. (2019). A review on mobile operating systems and application development platforms. *Sustainable Engineering and Innovation*, ISSN 2712-0562, 1(1), 49-56.



peserta didik hanya perlu meng-*install* aplikasi tata surya dan multimedia siap untuk digunakan. Sehingga multimedia ini dapat diakses dengan mudah dimana saja dan kapanpun saat peserta didik membutuhkan.

##### 5. Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Terintegrasi Nilai-nilai Islam

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional nilai-nilai Islam memberikan pemahaman tentang sikap dan perilaku yang mengikuti ajaran agamanya, toleran terhadap praktik ibadah agama lain, dan hidup rukun bersama penganut agama lain.<sup>19</sup> Integrasi nilai-nilai Islam dapat dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang dituju adalah pembelajaran yang tidak hanya mengantarkan peserta didik pada ketercapaian ilmu pengetahuan saja, tetapi juga memperoleh pemahaman dan penerapan dari nilai-nilai Islam sendiri. Sesuai dengan hal ini, Allah SWT telah memerintahkan kepada hamba-Nya untuk mempelajari serta mengajarkan Al-Quran menjadi pedoman hidup. Dalam QS. Al-Israa' ayat 9 Allah Swt. Berfirman:

إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّتِي هِيَ أَقْوَمُ وَيُنَبِّئُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا

*Artinya: Sungguh, Al-Qur'an ini memberi petunjuk ke (jalan) yang paling lurus dan memberi kabar gembira kepada orang mukmin yang mengerjakan kebajikan, bahwa mereka akan mendapat pahala yang besar.*

Al-Quran sebagai sumber informasi mengajarkan berbagai hal kepada manusia salah satunya dalam ilmu pengetahuan. Al-Quran meletakkan dasar-dasar umum, sehingga dapat dijadikan landasan oleh

<sup>19</sup> Putry, R. (2019). Nilai pendidikan karakter anak di sekolah perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39-54.

manusia dan selalu aktual disetiap tempat dan waktu.<sup>20</sup> Al-Quran memberikan wawasan serta informasi ilmu pengetahuan kepada manusia untuk lebih memperhatikan dan meneliti alam semesta menjadi sebuah manifestasi terhadap kekuasaan Allah SWT. Semakin dinamisnya perkembangan suatu masyarakat merupakan pengaruh dari kemajuan, ilmu, dan teknologi, salah satunya adalah teknologi informasi, maka sangat diperlukan adanya aktualisasi dari nilai-nilai Al-Quran.

Multimedia interaktif diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam yaitu dengan mencantumkan ayat-ayat yang berhubungan terkait tata surya. Nilai-nilai Islam dalam materi IPA adalah adanya kandungan nilai-nilai yang dapat meningkatkan keyakinan dan ketaqwaan peserta didik terhadap Allah. Berbagai aspek seperti keseimbangan, keteraturan, peristiwa sebab akibat, dan lain lain adalah aspek yang dapat menumbuhkan kesadaran bahwa segala sesuatu yang terjadi pasti ada yang menciptakan dan mengaturnya. Sebagaimana dalam Q.S Al-Ankabut ayat 61 berbunyi:

وَلَيْنُ سَأَلْتَهُمْ مَنْ خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ وَسَخَّرَ الشَّمْسَ وَالْقَمَرَ لَيَقُولُنَّ اللَّهُ عَمَّا يُؤْفِكُونَ

*Artinya” Dan jika engkau bertanya kepada mereka,”Siapakah yang menciptakan langit dan bumi dan menundukkan matahari dan bulan?” Pasti mereka akan menjawab,”Allah.”Maka mengapa mereka bisa dipalingkan (dari kebenaran).*

Dari ayat diatas telah dijelaskan bahwa IPA sesuai digunakan untuk mengenal Sang Pencipta. Aspek-aspek kehidupan yang diamati secara ilmiah membawa manusia pada misteri penciptaan, dan selanjutnya akan

---

<sup>20</sup> Al-Qaththan, S. M. (2018). *Pengantar Studi Ilmu Al-Qur'an*. Pustaka Al-Kautsar.hal 15

untuk pengenalan pengetahuan dan kekuasaan Allah yang tidak terbatas. Contohnya dengan mengintegrasikan materi tata surya dengan nilai-nilai Islam, tata surya adalah salah satu bukti yang nyata dari keagungan Allah SWT. Dan pada tata surya dan seluruh alam Allah menciptakan dengan sangat detail. Pada zaman modern ini, telah banyak fakta-fakta yang diungkap oleh para ilmuwan mengenai alam semesta dan tata surya. Informasi mengenai tata surya sudah tertulis dari 14 abad yang lalu dalam Al Qur'an,<sup>21</sup> yang menjadi kitab suci dan petunjuk hidup bagi seluruh umat muslim. Hal ini membuktikan bahwa IPA dan Islam dapat berjalan secara beriringan tanpa adanya pemisahan diantara keduanya.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar berasal dari kata “hasil” yang berarti sesuatu yang dibuat atau diadakan, dan “belajar” yang berarti berusaha dalam memperoleh kepandaian maupun ilmu, berlatih, berubah secara tingkah laku atau tanggapan dengan adanya pengalaman. Menurut Adenirwati Gulo hasil belajar adalah terjadinya perubahan dalam diri individu yang belajar, baik perubahan dari aspek pengetahuan ataupun tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes.<sup>22</sup> Menurut Wiji Sulikah et al, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu tidak hanya mencakup perubahan

---

<sup>21</sup> Wilujeng, I., Akbar, M. A. A., & Hasyim, F. (2022, October). Pembelajaran Fisika Berbasis Al Qur'an: Integrasi Konsep Tata Surya Dengan Surat Al-Anbiya Ayat 33. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 178-185).

<sup>22</sup> Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307-313.

pengetahuan saja tetapi juga dari kecakapan, sikap, kemampuan, kebiasaan, pengertian, penguasaan yang dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan secara positif yang bersifat berkesinambungan dan permanen.<sup>23</sup>

Tujuan dari penilaian hasil belajar bersinggungan dengan tujuan dari evaluasi belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan.<sup>24</sup> Hasil belajar merupakan faktor yang penting menjadi salah satu tolak ukur dalam keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik dan tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan atau kegagalan individu ketika belajar dikarenakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) ataupun faktor dari luar (faktor eksternal).<sup>25</sup> Hasil belajar adalah interaksi yang terjadi antara faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar). Adapun uraian faktor tersebut sebagai berikut:

### a) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang memberikan pengaruh terhadap kemampuannya dalam belajar. Beberapa faktor tersebut diantaranya adalah: kecerdasan,

<sup>23</sup> Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).

<sup>24</sup> Sadapotto, A., Hanafi, M., & Usman, M. P. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Media Sains Indonesia. hal 13

<sup>25</sup> Rahman, S. (2022, January). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

motivasi belajar, ketekunan, minat, kondisi fisik, kebiasaan belajar, dan kesehatan.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang berpengaruh terhadap kemampuan dalam belajar. Faktor tersebut diantaranya keluarga, masyarakat, teman, dan lingkungan sekitar.

Secara garis besar, kedua faktor tersebut mempunyai pengaruh yang besar pada proses dan hasil belajar peserta didik diantaranya adalah:

a) Faktor Internal

1. Faktor psikologis, contohnya kecerdasan, minat bakat, motivasi dan keahlian dasar dari pengetahuan yang dimiliki.
2. Faktor fisiologis, contohnya kondisi kesehatan jasmani dan keadaan panca indera yang dimiliki khususnya penglihatan serta pendengaran.

b) Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dibagi menjadi dua bagian yaitu faktor lingkungan alam biasa disebut non-sosial<sup>26</sup> contohnya adalah waktu, cuaca, dan kelembaban udara. Faktor yang kedua yaitu lingkungan sosial contohnya adalah teman serta kebudayaannya.

---

<sup>26</sup> Tas'adi, R. (2019). Hakekat Dan Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 5(1), 103-113.

## 2. Faktor instrumental

Faktor instrumental yang dimaksud adalah sarana atau gedung dan prasarana fisik dari kelas, materi, media pembelajaran, guru, dan strategi pembelajaran.

Tingkatan hasil belajar peserta didik tinggi atau rendahnya dapat dipengaruhi oleh banyak, yaitu faktor faktor internal maupun eksternal. Dimana faktor tersebut dapat mempengaruhi upaya siswa peserta didik untuk mencapai hasil belajar dan mendukung terlaksananya proses pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan belajar.

## C. Karakter Religius

### 1. Pengertian Karakter

Karakter menurut bahasa berasal dari Yunani yaitu “*character*” dari kata *charassein*<sup>27</sup> artinya tajam atau mendalam. Karakter dapat diartikan mengukir. Sifat utama dari ukiran adalah melekat kuat pada objek yang diukir. Karakter menurut KBBI adalah sifat kejiwaan, akhlak, budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Dalam kamus Poerwadarminta,<sup>28</sup> karakter diartikan sebagai watak, tabiat, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter menjadi nilai unik yang ada pada diri seseorang yang diwujudkan dalam perilaku.

---

<sup>27</sup> Ayudiati, C., & Endarwati, E. (2016). Do We Need To Rebuilding Character. *Academy of Education Journal*, 7(2), 112-122.

<sup>28</sup> Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020). *Memahami Karakteristik Anak*. Bayfa Cendekia Indonesia.

Karakter mengacu pada perilaku, sikap, motivasi dan keterampilan seseorang. Menurut Zubaidi<sup>29</sup> karakter meliputi sikap seperti keinginan untuk berbuat kebaikan, ketrampilan intelektual seperti berfikir kritis dan moral, berperilaku dengan tanggung jawab dan jujur, mempertahankan prinsip moral ketika situasi penuh ketidakadilan, kecakapan dalam interpersonal. Selain itu juga mempunyai emosi yang menjadikan seseorang melakukan interaksi secara intensif dalam berbagai situasi ataupun keadaan dan berkontribusi dengan komunitas dan masyarakat.

Karakter adalah nilai-nilai perilaku seseorang dalam hubungannya dengan Tuhan YME, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan diwujudkan dalam sikap, pikiran, perasaan, dan perkataan berdasarkan norma agama, hukum, adat istiadat, dan budaya. Individu yang mempunyai berkarakter baik ketika seseorang berusaha melakukan hal yang terbaik untuk Tuhan YME, manusia, lingkungan, dan bangsanya dengan mengoptimalkan potensi dalam dirinya serta kesadaran perasaan emosi.

Terbentuknya karakter individu dikarenakan kebiasaan yang dilakukan, sikap yang diputuskan dalam menghadapi suatu keadaan, dan kata-kata yang diucapkan pada orang lain. Menurut Bije Widjayanto,<sup>30</sup> kebiasaan individu akan terbentuk dari perbuatan yang diperbuat secara terus menerus dan berulang. Perbuatan tersebut pada awalnya disadari atau

---

<sup>29</sup> Zubaedi, M. A. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Prenada Media.

<sup>30</sup> Basuki, I. R. E. (2020, September). Implications Of Islamic Religious Education Learning Through Infaq Habitation In Forming The Sincere Character Of Students In Sd Godong District, Grobogan Regency. *In Proceeding Of The International Seminar and Conference on Global Issues* (Vol. 3, No. 1).



disengaja, tetapi karena perbuatan yang sama dilakukan berkali-kali maka kebiasaan tersebut menjadi reflek yang tidak disadari oleh orang yang bersangkutan.

## 2. Macam-macam Karakter

Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional menjelaskan terdapat 18 nilai pendidikan karakter diantaranya dalam pendidikan diantaranya sebagai berikut:<sup>31</sup>

### a) Religius

Karakter Religius adalah perilaku atau sikap untuk patuh dan taat dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pemeluk agama lain, dan hidup rukun bersama dengan pemeluk agama lain.

### b) Jujur

Karakter jujur adalah perilaku yang untuk menjadi individu sebagai orang yang selalu dapat dipercaya baik dalam tindakan, perkataan dan pekerjaan.

### c) Toleransi

Karakter toleransi adalah sikap dan tindakan untuk menghargai setiap perbedaan agama, etnis, suku, tindakan, pendapat, dan sikap orang lain yang berbeda dari dirinya.

### d) Disiplin

---

<sup>31</sup> Nasional, K. P. (2010). Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Pedoman Sekolah*. Hal 9-10.



Karakter disiplin adalah sikap atau tindakan untuk menunjukkan perilaku patuh dan tertib mengikuti berbagai peraturan dan ketentuan.

e) Kerja keras

Karakter kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai rintangan ataupun hambatan dan mampu menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

f) Kreatif

Karakter kreatif adalah pikiran atau ide untuk melakukan sesuatu sehingga menghasilkan cara atau inovasi yang baru dari sesuatu yang telah ada.

g) Mandiri

Karakter mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah untuk bergantung dan mengandalkan orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

h) Demokrasi

Karakter demokrasi adalah cara berfikir dan bertindak yang menghargai hak dan tanggung jawab dirinya dan orang lain.

i) Rasa ingin tahu

Karakter ingin tahu adalah sikap dan tindakan berupaya untuk mengetahui secara mendalam dan luas tentang sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.

j) Semangat kebangsaan

Karakter semangat kebangsaan adalah cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

k) Cinta tanah air

Karakter cinta tanah air adalah cara berfikir dan bersikap yang menunjukkan kepedulian, penghargaan, dan kesetiaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, sosial, dan politik bangsa.

l) Menghargai prestasi

Karakter menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk berkontribusi sesuatu yang bermanfaat untuk masyarakat disekitarnya, mengakui, dan menghormati keberhasilan orang lain.

m) Bersahabat dan komunikatif

Karakter bersahabat dan komunikatif adalah tindakan yang menunjukkan rasa senang berbicara, bersosialisasi, dan bekerja sama dengan orang lain.

n) Damai

Karakter damai adalah perkataan dan sikap yang menjadikan orang lain merasa nyaman dan senang dengan kehadirannya.

o) Gemar membaca

Karakter gemar membaca adalah kepribadian dalam meluangkan waktu untuk membaca berbagai wawasan yang memberikan kebaikan dan pengetahuan bagi dirinya.

p) Peduli lingkungan

Karakter peduli lingkungan adalah sikap dan tindakan yang berusaha untuk mencegah kerusakan yang terjadi pada alam, dan menumbuhkan upaya untuk perbaikan kerusakan alam yang sudah terjadi.

q) Peduli sosial

Karakter peduli sosial adalah sikap dan tindakan ingin membantu orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

### 3. Karakter Religius

Pengertian karakter religius menurut Hidayatullah<sup>32</sup> karakter adalah kualitas, kekuatan mental, moral atau budi pekerti yang merupakan kepribadian khusus sebagai pendorong serta pembeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Menurut Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional,<sup>33</sup> religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

Berdasarkan penjelasan dapat diambil kesimpulan karakter religius adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak menjadi ciri khas seseorang dan kebiasaan yang ada di keluarga dan masyarakat dalam untuk patuh dan melaksanakan ajaran agama yang dianutnya.

### 4. Indikator Karakter Religius

<sup>32</sup> Hidayatullah, M. F., & Rohmadi, M. (2010). *Pendidikan karakter: membangun peradaban bangsa*. Yuma Pustaka. hal 13.

<sup>33</sup> Nasional, K. P. (2010). Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karater Bangsa. Pedoman Sekolah*.

Menurut Kemendiknas<sup>34</sup>, keterkaitan nilai religius dengan indikator peserta didik untuk jenjang SMP sebagai berikut:

- a) Menggagumi atas kebesaran Tuhan melalui kemampuan manusia dalam menyelaraskan antara aspek fisik dengan psikis.
- b) Menggagumi atas kebesaran Tuhan karena kemampuannya untuk hidup sebagai anggota masyarakat.
- c) Menggagumi atas kekuasaan Tuhan yang telah menciptakan alam semesta dan seisinya
- d) Menggagumi atas kebesaran Tuhan karena agama yang menjadi sumber keteraturan dalam kehidupan masyarakat.
- e) Menggagumi atas kebesaran Tuhan melalui berbagai pokok bahasan dalam berbagai mata pelajaran.

Sedangkan untuk indikator sekolah dan indikator kelas dari nilai religius peserta didik sebagai berikut.<sup>35</sup>

a) Indikator Sekolah

1. Hari hari besar yang dirayakan.
2. Terdapat fasilitas yang memungkinkan digunakan dalam beribadah.
3. Semua peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan ibadah.

b) Indikator Kelas

1. Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran.
2. Semua peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan ibadah.

---

<sup>34</sup> *Ibid*, h 37

<sup>35</sup> *Ibid*, h 25

Karakter religius berhubungan dengan sikap dalam menjalankan ibadah, berdoa, selalu bersyukur, dan mengakui adanya kebesaran Allah SWT. Hal tersebut telah dijelaskan oleh Muhamaad Yaumi dengan Tabel indikator religius sebagai berikut:<sup>36</sup>

Tabel 2. / Indikator Karakter Religius

<b>Karakter Religius</b>	<b>Indikator</b>
Berdoa	Melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu
Bersyukur	Mengucapkan syukur atas nikmat yang Tuhan beri
Salam	Mengucapkan salam sebelum dan sesudah menyampaikan suatu pendapat
Merasa kagum	Mengungkapkan kekaguman atas kebesaran Tuhan
Membuktikan keberadaan Tuhan	Membuktikan keberadaan Tuhan melalui ilmu pengetahuan

Dari indikator yang telah jelaskan, dalam penelitian menggunakan indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Menggagumi atas kekuasaan Tuhan yang telah menciptakan alam semesta dan seisinya
- b. Mengagumi atas kebesaran Tuhan melalui berbagai pokok bahasan dalam berbagai mata pelajaran.
- c. Membuktikan keberadaan Tuhan melalui ilmu pengetahuan
- d. Melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu
- e. Mengucapkan syukur atas nikmat yang Tuhan beri
- f. Mengucapkan salam sebelum dan sesudah menyampaikan suatu pendapat

<sup>36</sup> Suyanto. (2010). *Model Pembinaan Pendidikan Karakter di Lingkungan Sekolah*. Bandung: Remaja Roosda Karya.

## D. Bumi dan Tata Surya

### 1. Sistem Tata Surya

#### A. Delapan Planet dalam Tata Surya

Tata surya adalah susunan dari benda-benda langit terdiri atas matahari sebagai pusat tata surya, planet-planet, meteoroid, komet, dan asteroid yang mengelilingi matahari. Planet adalah anggota utama tata surya. Pengelompokan planet-planet dalam tata surya sebagai berikut:

##### a) Kelompok pertama

Pada kelompok pertama planet-planet dibagi menggunakan bumi sebagai pembatasnya.



Gambar 2. 1 Pengelompokan Planet

##### 1. Planet Inferior

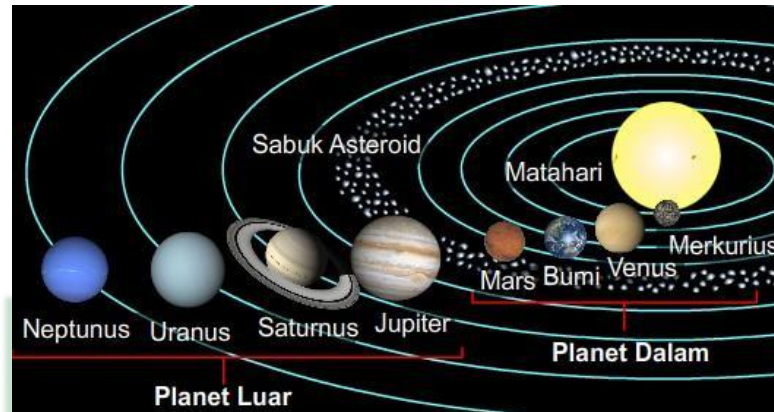
Planet inferior adalah sekumpulan dari planet yang terletak diantara matahari dan bumi, yaitu venus dan merkurius.

##### 2. Planet Superior

Planet superior adalah sekumpulan planet yang terletak setelah bumi, yaitu saturnus, uranus, mars, jupiter, dan neptunus

##### b) Kelompok kedua

Pada kelompok kedua planet-planet dibagi Berdasarkan lintasan asteroid sebagai pembatasnya.



Gambar 2. 2 Planet Luar dan Planet Dalam

1. Planet Dalam

Planet dalam adalah sekumpulan planet yang berada di dalam orbit lintasan asteroid, yaitu bumi, merkurius, venus dan mars.

2. Planet Luar

Planet luar merupakan sekumpulan planet yang terletak di luar orbit lintasan asteroid, yaitu uranus, neptunus jupiter, dan saturnus.

c) Kelompok ketiga

1. Planet Terrestrial

Planet terrestrial adalah sekumpulan planet yang dapat diamati tanpa bantuan alat dan penyusunnya adalah bebatuan.

a) Merkurius



Merkurius adalah planet terdekat dengan matahari yang bergerak cepat pada lintasannya. Merkurius dapat dilihat sesaat sebelum matahari terbit dan setelah matahari terbenam, sering disebut sebagai bintang fajar atau bintang malam.

b) Venus

Venus adalah planet urutan kedua terdekat dari matahari dan planet terpanas di tata surya. Gerak rotasi venus berlawanan arah dengan planet yang lain. Venus berputar dari timur menuju barat, atau disebut gerakan retrograde.

c) Bumi

Bumi adalah planet urutan ketiga dalam tata surya. Lapisan atmosfer bumi terdiri dari nitrogen, oksigen, dan berbagai gas lain menjadikan bumi cocok dan teoat untuk tempat tinggal mahluk hidup. Bumi mempunyai satu satelit yaitu bulan.

d) Mars

Ciri khas planet mars adalah warna merah, yang disebut sebagai planet berkarat.

2. Planet Jovian

Planet jovian adalah sekumpulan planet besar yang tersusun dari gas.

a) Jupiter

Jupiter merupakan planet terbesar dalam tata surya. Ukuran jupiter dari dua kali lebih besar ketika ketujuh planet disatukan.

b) Uranus

Uranus mempunyai cincin yang mengitarinya berjumlah 13 buah. Gerak rotasi uranus seperti venus, yaitu dari barat ke timur, akan tetapi berotasi secara menyamping. Sehingga uranus biasa disebut planet samping.

c) Saturnus

Saturnus pada umumnya disebut sebagai perhiasan dalam tata surya karena memiliki penampilan yang menarik, yaitu terdapat cincin yang mengitarinya. Diameter saturnus setara dengan 9 buah bumi yang dijajarkan.

d) Neptunus

Neptunus adalah planet yang terjauh dari matahari. Berjarak sekitar 30 kali jarak matahari ke bumi. Neptunus mempunyai 5 cincin utama dan 4 busur cincin yang tersusun dari gumpalan debu.

B. Benda Langit Lainnya

a) Satelit



Gambar 2. 3 Contoh Satelit

Satelit adalah benda langit yang berputar mengelilingi benda langit lainnya. Bulan disebut satelit bumi karena mengelilingi bumi. Bumi disebut satelit matahari karena mengelilingi matahari. NASA mencatat kurang lebih ada 200 satelit di tata surya.

b) Planet Kerdil

Planet kerdil mempunyai banyak kesamaan dengan planet biasa. Kesamaan nya adalah mengelilingi matahari dan memiliki gaya gravitasi sendiri. Perbedaanya adalah planet kerdil gaya gravitasnya tidak kuat untuk menjaga kestabilan bentuk planetnya.

Contoh planet kerdil adalah pluto, haumea, makemake, ceres, dan eris.

c) Asteroid

Asteroid adalah benda langit yang mengorbit pada matahari. Asteroid berukuran jauh lebih kecil dibandingkan planet. Tiga kelompok asteroid yang diketahui saat ini, yaitu sabuk asteroid utama, trojan, dan asteroid dekat bumi.

d) Meteor, Meteorit, dan Meteoroid

Meteor, meteorit, dan meteoroid sekilas tampak sama tapi benda langit yang berbeda. Meteoroid adalah benda langit atau batu luar angkasa yang ukurannya bervariasi. Saat meteoroid masuk dalam atmosfer bumi, maka terbakar dan jatuh ke permukaan bumi, maka disebut dengan meteor. Setelah meteor berhasil melewati atmosfer bumi, selanjutnya terbakar dan menyentuh tanah itulah meteorit.

e) Komet

Komet adalah benda langit yang berasal dari sisa-sisa pembentukan tata surya. Berupa batu, debu maupun es.

## 2. Bumi dan Satelitnya

### A. Pergerakan Bumi dalam Sistem Tata Surya

Periode tahun adalah kurun waktu yang dibutuhkan planet untuk mengelilingi matahari. Periode hari adalah kurun waktu yang dibutuhkan planet untuk berputar pada sumbunya. Adanya perbedaan jarak antara planet satu sama lain dengan matahari mengakibatkan panjang 1 tahun pada setiap planet berbeda-beda. Dan panjang 1 hari setiap planet, salah satunya dipengaruhi oleh ukuran planet tersebut.

a) Siang dan malam

Garis yang menghubungkan kutub utara dan kutub selatan pada bumi disebut dengan sumbu atau poros. Saat bumi berputar mengitari poros pada saat itu terjadi pergantian siang dan malam bumi bergerak pada porosnya terjadi dari arah barat ke timur.

Pergerakan ini menyebabkan terjadinya perbedaan waktu di Indonesia.

b) Pergantian tahun

Bumi secara penuh mengelilingi matahari selama 1 tahun. Garis edar yang ditempuh bumi dalam perjalanannya itu disebut sebagai orbit. Saat mengelilingi matahari, bumi juga berputar di porosnya. Bumi menyelesaikan putaran tersebut dalam waktu kurang lebih 365,25 hari.

c) Pergantian musim

Bumi dibagi oleh garis khatulistiwa, sebuah garis yang membentang tepat di tengah-tengah. Garis khatulistiwa membagi bumi menjadi dua, yaitu belahan bumi utara dan belahan bumi selatan. Indonesia berada di daerah khatulistiwa, karena letaknya tepat di garis khatulistiwa. Daerah yang berada di garis khatulistiwa hanya mengalami dua musim, yaitu musim kemarau dan musim hujan. Adapun di daerah yang berada di belahan bumi utara dan belahan bumi selatan, keduanya mengalami empat musim, yaitu musim panas, musim gugur, musim dingin, dan musim semi.

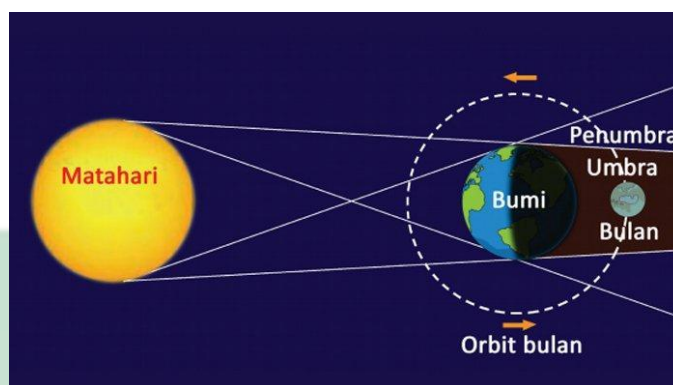
B. Bulan Sebagai Satelit Bumi

a) Fase bulan

Fase-fase tersebut ialah bulan baru, kuartal pertama, bulan purnama, dan kuartal ketiga sebagai empat fase utama bulan.

Kemudian ada bulan sabit awal, cembung awal, cembung akhir, dan bulan sabit akhir sebagai empat fase tambahan bulan.

#### b) Gerhana Bulan



Gambar 2. 4 Gerhana Bulan

Ketika bulan masuk ke bayangan bumi, sehingga membuat lenyap baik secara utuh maupun sebagian itulah gerhana bulan. Gerhana bulan ada dua jenis yaitu gerhana bulan total dan gerhana bulan sebagian.

#### c) Pengaruh Gerak Bulan terhadap Kehidupan Manusia

Bulan menjadi benda langit berpengaruh besar dalam kehidupan manusia, terutama di sisi religius dan budaya contohnya kalender hijriyah, hari paskah, dan tilem. Selain itu, aktivitas gerak bulan juga digunakan dalam pelayaran dan melaut bagi para nelayan.

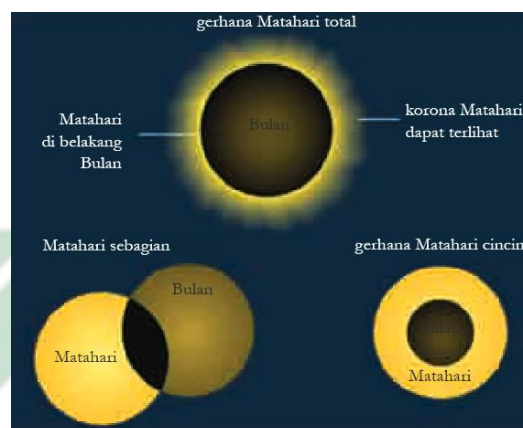
### 3. Matahari

#### A. Karakteristik Matahari

Matahari adalah benda langit paling terang dan paling besar di tata surya. Beberapa karakteristik matahari yang dapat diamati dengan

teleskop surya khusus dari bumi adalah bitnik matahari, suar surya, prominensa matahari, dan angin matahari.

## B. Gerhana Matahari



*Gambar 2. 5 Gerhana Matahari*

Gerhana matahari terjadi saat bulan ada di tengah-tengah matahari dan bumi, sehingga dari bumi terlihat bayangan bulan. Gerhana matahari dibagi menjadi tiga jenis yaitu: gerhana matahari total, gerhana matahari sebagian, dan gerhana matahari cincin

## C. Peran Matahari dalam Kehidupan Manusia

1. Energi matahari mnejadi bahan bakar fosil
2. Kehangatan matahari untuk menjaga kesehatan tubuh
3. Kehangatan matahari untuk bumi
4. Gravitasi matahari menjaga bumi

## E. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berhubungan atau relavan dengan penelitian peneliti. Berikut adalah Tabel dari penelitian terdahulu sebagai refrensi yang digunakan peneliti beserta perbedaanya:



Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Identitas	Hasil	Perbedaan
1.	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa <sup>37</sup>	Dian Puspita Eka Putri	Penggunaan multimedia berbasis pembelajaran android efektif serta memberikan pengaruh yang baik dalam dengan meningkatkannya hasil belajar kognitif siswa. Penggunaan multimedia berbasis android dalam pembelajaran dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa, sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.	a. Jenis penelitian b. Populasi dan sampel c. Tempat penelitian
2.	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tarikh Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan <sup>38</sup>	Suyoko	Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan media pembelajaran android. Pembelajaran Tarikh berbasis android menggunakan aplikasi TarikX.apk dinilai efektif untuk mendukung hasil belajar siswa pada materi peradaban islam di Andalusia	a. Populasi dan sampel b. Tempat penelitian c. Teknik pengambilan sampel

<sup>37</sup> Putri, D. P. E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Edugama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, 5(2), 104-111.

<sup>38</sup> Suyoko, S. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tarikh Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan*. Skripsi. Magelang: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang, 2022 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Magelang).

3.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Media Pembelajaran Non Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi <sup>39</sup>	Imarotus sa'adah, Uza Sukmana	Hasil data penelitian untuk kelas yang menggunakan media interaktif menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87,89 dengan kategori sangat baik dan untuk kelas media non interaktif menunjukkan nilai rata-rata sebesar 77,2.	a. Populasi dan sampel b. Tempat penelitian c. Teknik pengambilan sampel
4.	Pengembangan Modul Berbasis Nilai-nilai Islam pada Materi Sistem Reproduksi Manusia untuk Meningkatkan Nilai Karakter Religius Siswa <sup>40</sup>	Desti Ramaday anti	Modul biologi berbasis nilai-nilai islam pada materi sistem reproduksi yang telah dikembangkan dikategorikan efektif untuk meningkatkan nilai karakter religius pada siswa	a. Jenis penelitian b. Populasi dan sampel c. Tempat penelitian d. Teknik pengambilan sampel

## F. Kerangka Konseptual

Berdasarkan pada latar belakang dan kajian teori yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditentukan kerangka konseptual dari penelitian. Penelitian terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y). Variabel bebas pada penelitian adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam. Variabel terikat pada penelitian adalah hasil belajar dan karakter religius peserta didik.

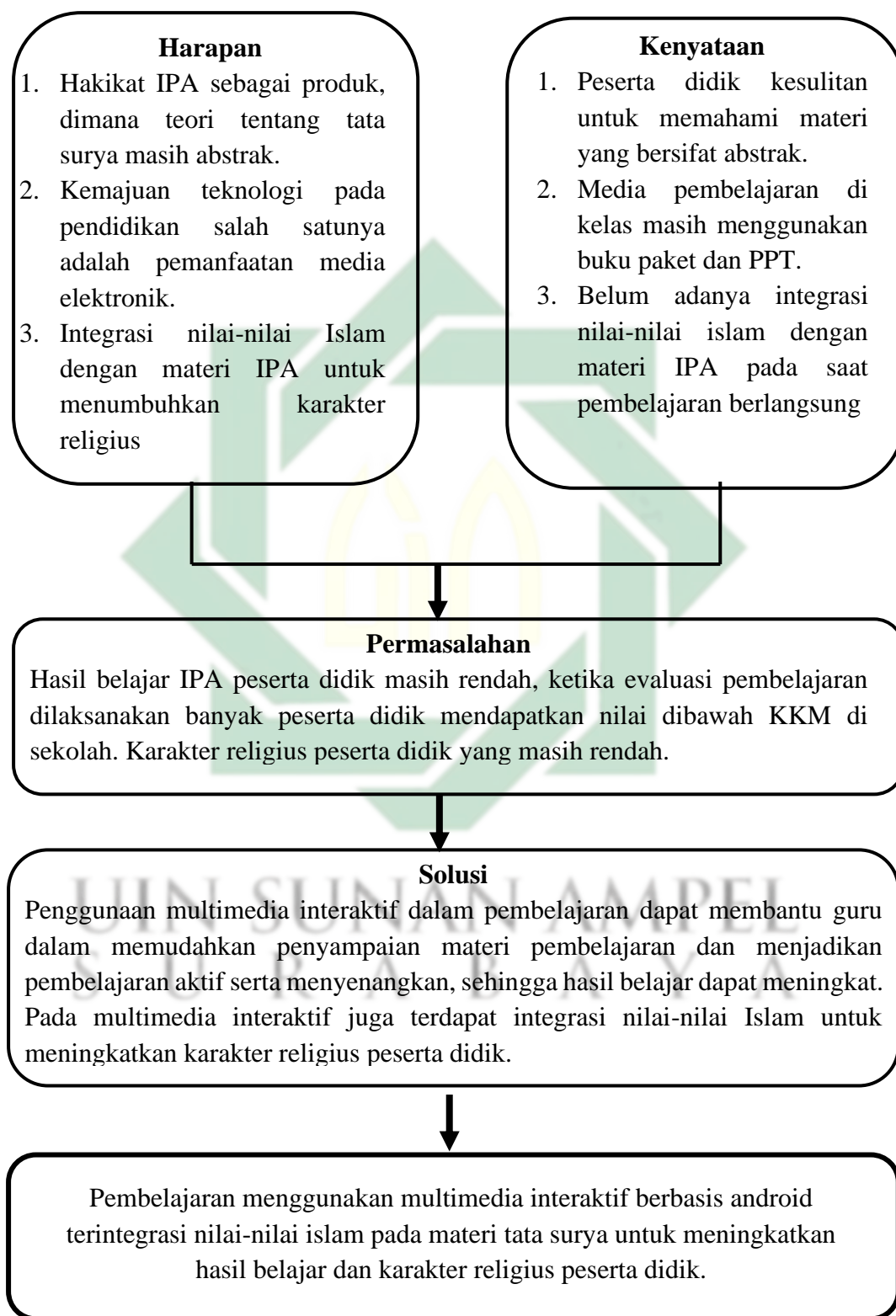
<sup>39</sup> Sukmana, U. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Media Pembelajaran Non Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7), 1107-1113.

<sup>40</sup> Ramadayanti, D., Syaputra, I., & Anas, N. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Nilai-nilai Islam pada Materi Sistem Reproduksi Manusia untuk Meningkatkan Nilai Karakter Religius Siswa. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 4(3), 1-13.

Permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya hasil belajar dan karakter religius peserta didik. Dengan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran aktif serta menyenangkan, pada multimedia interaktif juga terdapat integrasi nilai-nilai Islam. Dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis android terintegrasi nilai-nilai islam pada materi tata surya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter religius peserta didik. Berdasarkan penjabaran di atas, maka kerangka konseptual dari penelitian dapat dilihat pada gambar 2.5 sebagai berikut:



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



Gambar 2.5 Kerangka Konseptual Penelitian

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* (eksperimen semu) dengan desain *non-equivalent control group*. Desain dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok dan masing-masing kelompok memperoleh *pre-test* dan *post-test* selanjutnya diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dan pembelajaran menggunakan media buku. Langkah-langkah untuk *quasi experimental* dengan desain *non-equivalent control group* dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-test</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	<b>X</b>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pre-test* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : *Post-test* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : *Pre-test* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : *Post-test* kelompok kontrol

X : Penggunaan multimedia interaktif

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 26 Surabaya beralamat di Jalan Banjar Sugihan Baru No.21, Kecamatan Tandes, Kota Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

## **C. Subjek Penelitian**

### **1. Populasi penelitian**

Populasi adalah keseluruhan dari wilayah penelitian dalam lingkungan sebuah objek/subjek peneliti yang telah ditentukan. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya tahun ajaran 2022/2023. Populasi yang digunakan yaitu keseluruhan siswa kelas VII SMPN 26 Surabaya terdiri dari sepuluh kelas. Satu kelas terdiri dari 31 siswa, jumlah populasi penelitian sebanyak 310 siswa.

### **2. Sampel penelitian**

Sampel adalah bagian dari populasi tertentu yang mempunyai sifat atau karakteristik tidak berbeda atau sama dari objek yang menjadi sumber untuk pengambilan data. Sampel adalah sebagian atau mewakili populasi yang diteliti. Berdasarkan jumlah populasi, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan adalah *Cluster Random Sampling*. Teknik *Cluster Random Sampling* digunakan karena karakteristik dari populasi bersifat homogen, pembagian kelas dilakukan secara acak melalui sistem zonasi dan tidak berdasarkan tingkat tertentu. Untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian, maka menggunakan metode pengocokan dari jumlah populasi. Berdasarkan hasil pengocokan maka ditentukan, sampel yang digunakan pada penelitian yaitu kelas VII A selaku kelas eksperimen dengan total 31 peserta didik dan kelas VII C berjumlah 31 peserta didik sebagai kelas kontrol.

## **D. Variabel Penelitian**

### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam.

### **2. Variabel Terikat**

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan karakter religius peserta didik.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non-tes untuk memperoleh gambaran penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam terhadap hasil belajar dan karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya adalah sebagai berikut:

### **1. Tes**

Tes digunakan untuk memantau perubahan dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam. Instrumen tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang dinyatakan valid dan reliabel. Rincian instrumen soal tes dapat dilihat pada *lampiran 5*.

### **2. Angket**

Angket yang disusun oleh peneliti digunakan untuk mendapatkan data terkait respon peserta didik ketika menggunakan multimedia dan karakter religius setelah menggunakan multimedia. Lembar angket pada penelitian menggunakan *checklist* dari skala likert. Rincian lembar angket



respon peserta didik dapat dilihat pada *lampiran 6* dan lembar angket karakter religius dapat dilihat pada *lampiran 7*.

### 3. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan ada dua yaitu observasi pra penelitian saat PLP dan observasi kegiatan pembelajaran saat penelitian dilakukan. Observasi pembelajaran menggunakan lembar observasi yang tersedia. Pengamat dalam penelitian adalah guru mata pelajaran IPA di sekolah yang mengamati selama proses pembelajaran berlangsung, dan tujuan dari lembar observasi adalah untuk mengetahui aktivitas peserta didik dan guru. Rincian instrumen lembar observasi dapat dilihat pada *lampiran 3* dan *lampiran 4*.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Instrumen

#### a) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevaliditasan dan keabsahan dari suatu alat ukur yang digunakan.

Instrumen penelitian dinyatakan valid atau sah, apabila alat ukur yang diterapkan mendapatkan data yang sesuai fakta yang diinginkan peneliti. Uji validitas dalam penelitian terdiri dari uji validitas soal tes, uji validitas instrumen oleh ahli, dan uji validitas empiris. Uji validitas soal tes digunakan juga untuk mengetahui tingkat validitas soal tes yang digunakan. Rumus perhitungan yang digunakan untuk mengetahui validitas tes menggunakan *Korelasi*

*Product Moment*. Untuk perhitungan validitas soal pada penelitian menggunakan *IBM SPSS Statistics 25 for windows* dengan interpretasi nilai koefisien  $r_{xy}$  atau  $r_{hitung}$  sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Uji Validitas

Nilai	Interpretasi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$r_{11} < 0,00$	Tidak valid

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui validitas dari instrumen yang akan digunakan peneliti dan untuk mendapatkan masukan atau saran mengenai kekurangan yang ada pada instrumen. Instrumen yang divalidasi adalah soal tes, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), angket respon peserta didik, angket religious peserta didik, lembar observasi guru dan peserta didik. Uji validitas dalam penelitian ada dua tahap yaitu uji validitas oleh ahli pendidikan dan uji validitas empiris. Uji validitas ahli pendidikan dilaksanakan oleh validator satu yakni Ibu Wahyuni Fajar Arum, M.Pd. selaku dosen dari UIN Sunan Ampel Surabaya program studi Pendidikan IPA dan validator dua yakni Ibu Suci Alima, M.Pd. selaku guru mata pelajaran IPA. Uji validitas empiris dilaksanakan kepada peserta didik yang telah mendapatkan materi

bumi dan tata surya yakni pserat didik kelas VIII yang berjumlah 31 anak.

### 1) Data Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Validasi instrumen tes dilaksanakan oleh dua validator dan hasil validasi ahli instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Hasil Uji Validasi Ahli Soal Tes

No	Validator	Rata-rata	Kriteria	Komentar
1	Wahyuni Fajar Arum, M.Pd	3,8	Baik	-
2	Suci Alima, M.Pd.	4	Sangat baik	-

Berdasarkan Tabel 3.3 menunjukkan bahwa validasi soal tes mendapatkan rata-rata 3,8 dengan kriteria baik oleh validator satu dan rata-rata 4 dengan kriteria sangat baik oleh validator dua. Kesimpulan dari hasil validasi oleh ahli soal tes sudah layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik, apabila sudah merevisi sesuai saran validator. Rincian lengkap uji validasi instrumen soal tes oleh dapat dilihat pada pada *lampiran 12* dan *lampiran 18*.

Berdasarkan data validasi empiris yang diuji cobakan kepada peserta didik, terdapat 15 soal pilihan ganda yang valid. Kesimpulan dari hasil uji validitas secara empiris ada 15 soal yang layak untuk dijadikan tes untuk hasil belajar. Rincian data soal valid dapat dilihat pada *lampiran 28*.

## 2) Data Hasil Uji Validitas Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Validasi instrumen RPP dilaksanakan oleh dua validator dan hasil validasi instrumen RPP dapat dilihat pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi Ahli RPP

No	Validator	Rata-rata	Kriteria	Komentar
1	Wahyuni Fajar Arum, M.P	3,5	Baik	-
2	Suci Alima, M.Pd.	4	Sangat baik	-

Berdasarkan Tabel 3.4 menunjukkan bahwa validasi ahli untuk RPP mendapatkan rata-rata 3,5 dengan kriteria baik oleh validator satu dan rata-rata 4 dengan kriteria sangat baik oleh validator dua. Kesimpulan dari hasil validasi oleh ahli untuk RPP sudah layak digunakan saat pembelajaran kepada peserta didik, apabila sudah merevisi sesuai saran validator. Rincian lengkap uji validitas instrumen RPP dapat dilihat pada lampiran 11 dan lampiran 17.

## 3) Data Hasil Uji Validitas Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru

Validasi instrumen lembar observasi aktivitas guru dilaksanakan oleh dua validator dan hasil validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 3.5

Tabel 3.5 Hasil Uji Validasi Ahli Observasi Aktivitas Guru

No	Validator	Rata-rata	Kriteria	Komentar
1	Wahyuni Fajar Arum, M.Pd	3	Baik	-
2	Suci Alima, M.Pd.	4	Sangat baik	-

Berdasarkan Tabel 3.5 menunjukkan bahwa validasi ahli

untuk lembar observasi aktivitas guru mendapatkan rata-rata 3 dengan kriteria baik oleh validator satu dan rata-rata 4 dengan kriteria sangat baik oleh validator dua. Kesimpulan dari hasil validasi oleh ahli untuk lembar observasi aktivitas guru sudah layak digunakan dalam penelitian, apabila sudah merevisi sesuai saran validator. Rincian lengkap uji validitas instrumen lembar observasi aktivitas guru dapat dilihat pada pada *lampiran 14* dan *lampiran 20*.

#### 4) Data Hasil Uji Validitas Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Validasi instrumen lembar observasi aktivitas peserta didik dilaksanakan oleh dua validator dan hasil validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Hasil Uji Validasi Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Validator	Rata-rata	Kriteria	Komentar
1	Wahyuni Fajar Arum, M.Pd	3	Baik	-
2	Suci Alima, M.Pd.	4	Sangat baik	-

Berdasarkan Tabel 3.6 menunjukkan bahwa validasi ahli untuk lembar observasi aktivitas peserta didik mendapatkan rata-rata 3 dengan kriteria baik oleh validator satu dan rata-rata 4 dengan kriteria sangat baik oleh validator dua. Kesimpulan dari hasil validasi oleh ahli untuk lembar observasi aktivitas peserta didik sudah layak digunakan dalam penelitian, apabila sudah merevisi sesuai saran validator. Rincian lengkap uji validitas instrumen lembar observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada pada *lampiran 13 dan lampiran 19*.

#### 5) **Data Hasil Uji Validitas Instrumen Lembar Angket Respon Peserta Didik**

Validasi instrumen lembar angket respon peserta didik dilaksanakan oleh dua validator dan hasil validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 3.7

Tabel 3.7 Hasil Uji Validasi Respon Peserta Didik

No	Validator	Rata-rata	Kriteria	Komentar
1	Wahyuni Fajar Arum, M.Pd	3,4	Baik	-
2	Suci Alima, M.Pd.	4	Sangat baik	-

Berdasarkan Tabel 3.7 menunjukkan bahwa validasi ahli untuk lembar angket respon peserta didik mendapatkan rata-rata 3,4 dengan kriteria baik oleh validator satu dan rata-rata 4 dengan kriteria sangat baik oleh validator dua. Kesimpulan dari hasil validasi oleh ahli untuk lembar angket respon peserta didik

sudah layak digunakan dalam penelitian, apabila sudah merevisi sesuai saran validator. Rincian lengkap uji validitas instrumen lembar angket respon peserta didik dapat dilihat pada lampiran 10 dan lampiran 16.

#### 6) Data Hasil Uji Validitas Instrumen Lembar Angket Karakter Religius

Validasi instrumen lembar angket karakter religius dilaksanakan oleh dua validator dan hasil validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 3.8

Tabel 3.8 Hasil Uji Validasi Karakter Religius

No	Validator	Rata-rata	Kriteria	Komentar
1	Wahyuni Fajar Arum, M.Pd	3,2	Baik	-
2	Suci Alima, M.Pd.	4	Sangat baik	-

Berdasarkan Tabel 3.8 menunjukkan bahwa validasi ahli untuk lembar angket karakter religius mendapatkan rata-rata 3,4 dengan kriteria baik oleh validator satu dan rata-rata 4 dengan kriteria sangat baik oleh validator dua. Kesimpulan dari hasil validasi oleh ahli untuk lembar angket respon peserta didik sudah layak digunakan dalam penelitian, apabila sudah merevisi sesuai saran validator. Rincian lengkap uji validitas instrumen lembar angket karakter religius dapat dilihat pada lampiran 9 dan lampiran 15.

#### b) Uji Reliabilitas



Reliabilitas adalah alat ukur atau evaluasi yang memberikan hasil tetap sama atau konsisten. Hasil pengukuran yang dilakukan tetap sama meskipun pengukuran dilaksanakan oleh orang yang berbeda, pada waktu yang berbeda, dan tempat yang berbeda. Dalam penelitian menggunakan uji reliabilitas untuk menguji instrument tes, apakah soal tes yang diberikan sudah reliabel atau tidak. Setelah didapat nilai koefisien reliabilitas maka nilai tersebut diinterpretasikan terhadap kriteria tertentu dengan menggunakan tolak ukur yang dibuat Guilford sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Nilai $r_{11}$	Interpretasi
$r_{11} \leq 0,20$	Derajat Reliabilitas sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Derajat Reliabilitas rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Derajat Reliabilitas sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Derajat Reliabilitas tinggi
$0,90 \leq r_{11} < 1,00$	Derajat Reliabilitas sangat tinggi

Uji reliabilitas dilakukan apabila data soal tes telah dinyatakan valid. Perhitungan uji reliabilitas menggunakan bantuan SPSS versi 25. Rincian perhitungan SPSS untuk uji reliabilitas dapat dilihat pada *lampiran 28*.

## 2. Uji Efektivitas

### 2.1 Analisis Lembar Angket

Lembar angket respon siswa dalam penelitian ini ada dua. Lembar angket respons siswa yang pertama bertujuan untuk memperoleh informasi atau data mengenai respon atau tanggapan siswa

terhadap multimedia interaktif yang digunakan. Lembar angket respon siswa yang kedua merupakan lembar angket refleksi diri siswa yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai karakter religius siswa. Angket yang dibuat menggunakan skala Likert, kriteria skor dalam lembar respon sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Pedoman Skor

Kriteria	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono (2013:94)<sup>41</sup>

Dari data lembar angket respon peserta didik dan mendapatkan skor sesuai dengan *checklist* yang dipilih selanjutnya dihitung Berdasarkan rumus:

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

Keterangan:

P = Presentase penilaian (100%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Dari presentase hasil data yang diperoleh, selanjutnya dikategorikan sesuai dengan Tabel interpretasi berikut:

Tabel 3. 11 Kriteria Lembar Angket

Skor presentase	Interpretasi
81% - 100%	Sangat baik

<sup>41</sup> Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

<b>Skor presentase</b>	<b>Interpretasi</b>
66% - 80 %	Baik
51% - 65%	Cukup Baik
0% - 50%	Kurang baik

Sumber: Arikunto (2011:35)<sup>42</sup>

Menurut skor presentase dari Arikunto hasil penilaian dapat dikatakan baik jika memenuhi skor presentase minimal 66%. Untuk lembar respon peserta didik terhadap multimedia jika presentase yang didapatkan minimal sebesar 66% dapat dinyatakan bahwa peserta didik merespon dengan baik dan senang dalam menggunakan multimedia selama pembelajaran. Dan untuk lembar angket karakter religius jika presentase yang didapatkan minimal sebesar 66% dapat dinyatakan bahwa karakter religius dari peserta didik sudah baik.

## 2.2 Analisis Data Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi merupakan tahap pengumpulan data untuk melakukan penilaian dengan pengamatan langsung dan mencatat pada lembar observasi. Teknik pengumpulan observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan cara mengamati peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi menggunakan bentuk *checklist* dari *rating-scale*, dengan nilai skor sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Kriteria Skor

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat baik	4

<sup>42</sup> Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Data observasi yang diperoleh selanjutnya dihitung

menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Presentase penilaian (100%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Dari presentase hasil data observasi yang diperoleh, selanjutnya dikategorikan sesuai dengan Tabel interpretasi berikut:

Tabel 3. 13 Kriteria Lembar Observasi

<b>Skor presentase</b>	<b>Interpretasi</b>
81% - 100%	Sangat baik
66% - 80 %	Baik
51% - 65%	Cukup Baik
0% - 50%	Kurang baik

Sumber: Arikunto (2011:35)<sup>43</sup>

Menurut skor presentase dari Arikunto hasil penilaian dapat dikatakan baik jika memenuhi skor presentase minimal 66%. Untuk lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran jika presentase yang didapatkan minimal sebesar 66% dapat dinyatakan pembelajaran yang dilakukan sudah terlaksana sesuai dengan RPP, baik dari kegiatan guru ataupun kegiatan peserta didik.

<sup>43</sup> Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

## 2.3 Uji Prasyarat

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji statistik *Kolmogorov Smirnov* dalam taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), sehingga syarat untuk diterimanya data tersebut terdistribusi dengan normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan apabila ditemukan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak terdistribusi dengan normal.

### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel pada penelitian memiliki variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS. Uji homogenitas menggunakan menggunakan uji Lavene Test. Bentuk hipotesis pada uji homogenitas sebagai berikut:

$H_0$ : Data memiliki varian yang sama (homogen)

$H_a$ : Data tidak memiliki varian yang sama (tidak homogen)

Adapun kriteria untuk menerima atau menolak dalam uji homogenitas dilihat berdasarkan nilai signifikansi, dengan kriteria sebagai berikut:

— Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka ditolak atau data tidak homogen

— Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka diterima atau data homogen

## 2.4 Uji Hipotesis

a) Uji *Independent Sample T-Test*

Uji hipotesis merupakan metode atau cara pengambilan suatu keputusan melalui analisis data. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara dua sampel penelitian. Apabila data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen maka penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik uji t. Uji t yang digunakan adalah uji *independent sample t-test* karena pada penelitian ini menggunakan dua sampel yang berbeda dan tidak saling berhubungan.<sup>44</sup> Dalam penelitian menggunakan dua sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini adalah hipotesis statistik untuk uji *independent sample t-test*:

- a.  $H_0$ : tidak ada perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen saat menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam pada materi bumi dan tata surya.
- b.  $H_1$ : ada perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen saat menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam pada materi bumi dan tata surya.

---

<sup>44</sup> Rinaldi, A., Novalia, S. P., & Syazali, M. (2021). *Statistika inferensial untuk ilmu sosial dan pendidikan*. PT Penerbit IPB Press. Hal 43

Sebelum melakukan *Independent Sample T-Test*, data terlebih dahulu harus memenuhi persyaratan awal, syarat tersebut sebagai berikut:

1. Data berupa rasio atau interval
2. Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
3. Variansi antara dua sampel yang dibandingkan adalah homogen atau tidak berbeda secara nyata
4. Data berasal dari dua sampel yang berbeda

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis *Independent Sample T-test* pada program SPSS, dalam pengambilan keputusan ditentukan sebagai berikut:

- a. Jika  $\pm t_{hitung} < \pm t_{Tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak
  - b. Jika  $\pm t_{hitung} > \pm t_{Tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- b) Uji *Mann Whitney U*

Uji *Mann-Whitney U* adalah uji statistik non-parametrik pada data ordinal atau interval, ketika data yang didapatkan tidak memenuhi satu atau lebih dari uji prasyarat. Uji *Mann-Whitney U* digunakan untuk menganalisis apakah ada perbedaan rata-rata antara dua data yang *independent*. Untuk menentukan ditolak atau diterima suatu hipotesis pada uji *Mann-Whitney U* maka dilihat dari kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika  $Z_{hitung} < Z_{Tabel}$  atau  $p > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak
- 2) Jika  $Z_{hitung} > Z_{Tabel}$  atau  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima



## 2.5 Nilai N-Gain

Nilai N-Gain ternormalisasi (N-Gain) untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Gain ternormalisasi atau yang disingkat dengan N-Gain merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain maksimum. Skor gain aktual yaitu skor gain yang diperoleh peserta didik sedangkan skor gain maksimum yaitu skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh peserta didik. Perhitungan skor gain ternormalisasi (N-Gain) dapat dinyatakan dalam rumus berikut:

$$N\ Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Hasil perhitungan gain ternormalisasi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan Tabel interpretasi N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3. 14 Pembagian Skor N Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G > 0,3$	Rendah

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada kelas kontrol VII C dengan media buku paket dan kelas eksperimen VII A dengan multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan 5 instrumen yaitu soal *pretest posttest*, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, lembar angket respon peserta didik, dan lembar angket karakter religius peserta didik. Data hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Data Hasil Tes

##### a. Data Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian digunakan menganalisis data nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbandingan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini adalah hasil nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen pada Tabel 4.1, hasil nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen Tabel 4.2. dan gambar diagram 4.1.

Tabel 4.1 Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Dev	Varince
Kontrol	31	40	20	60	40.32	12.942	167.492
Eskperimen	31	47	20	67	42.00	12.749	162.533

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.1 diperoleh nilai hasil belajar IPA peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum (*pretest*)

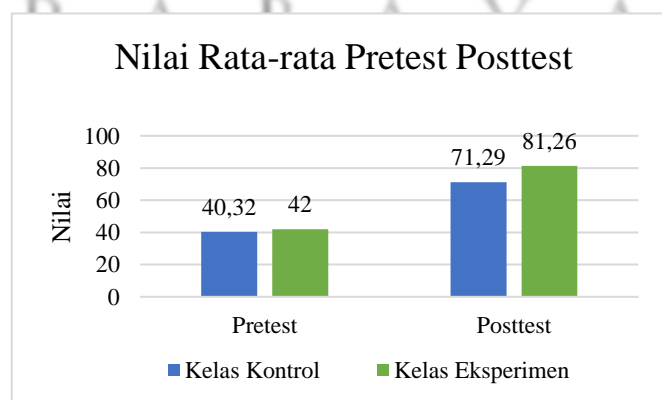
pembelajaran. Pada kelas kontrol sebelum pembelajaran hasil nilai rata rata untuk *pretest* sebesar 40,32 dengan nilai terendah sebesar 20 dan nilai tertinggi sebesar 60. Pada kelas eksperimen sebelum pembelajaran hasil nilai rata rata untuk *pretest* sebesar 42 dengan nilai terendah sebesar 20 dan nilai tertinggi sebesar 67.

Tabel 4.2 Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Dev	Varince
Kontrol	31	40	54	94	71.29	11.458	131.280
Eksperimen	31	27	67	94	81.26	9.448	89.265

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.2 diperoleh nilai hasil belajar IPA peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah (*posttest*) pembelajaran. Pada kelas kontrol sesudah pembelajaran hasil nilai rata rata untuk *posttest* sebesar 71,29 dengan nilai terendah sebesar 54 dan nilai tertinggi sebesar 94. Pada kelas eksperimen sesudah pembelajaran hasil nilai rata rata untuk *posttest* sebesar 81,26 dengan nilai terendah sebesar 67 dan nilai tertinggi sebesar 94.



Gambar 4.1 Diagram Rata-rata Nilai *Pretest Posttest*

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan perbedaan antara nilai *pretest posttest* untuk kelas kontrol dan eksperimen. Pada gambar menunjukkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dengan nilai 71,29 dan kelas eksperimen dengan nilai 81,26, sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dikelas eksperimen menggunakan multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

## b. Data Analisis Statistik Inferensial

### 1) Uji Prasyarat

#### a) Uji Normalitas

Uji prasyarat dilakukan terlebih dahulu sebelum uji hipotesis. Uji prasyarat yang pertama adalah uji normalitas, bertujuan untuk mengetahui apakah populasi dalam penelitian berdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan uji statistik *Kolmogorov Smirnov* dalam taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), sehingga syarat untuk diterimanya data tersebut terdistribusi dengan normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan apabila ditemukan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak terdistribusi dengan normal. Hasil uji normalitas data *pretest* dapat dilihat pada Tabel 4.3 dan data *posttest* pada Tabel 4.4.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	N	Mean	Std. Dev	Sig.
Kontrol	31	40.32	12.942	0.095
Eksperimen	31	42.00	12.749	0.200

Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,095 dimana nilai signifikansi  $0,095 > 0,05$ . Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 dimana nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ . Nilai signifikansi data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar dari nilai alpha 0,05, sehingga disimpulkan bahwa data *pretest* untuk kedua kelas berdistribusi dengan normal. Rincian perhitungan SPSS uji normalitas dapat dilihat pada pada lampiran 29.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas *Posttest*

<b>Kelas</b>	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Dev</b>	<b>Sig.</b>
Kontrol	31	71.29	11.458	0.182
Eksperimen	31	81.26	9.448	0.083

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.4 diperoleh hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,182 dimana nilai signifikansi  $0,182 > 0,05$ . Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,083 dimana nilai signifikansi  $0,083 > 0,05$ . Nilai signifikansi data *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar dari nilai alpha 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* untuk kedua kelas berdistribusi

dengan normal. Rincian perhitungan SPSS uji normalitas dapat dilihat pada lampiran 29.

#### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah data berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel pada penelitian memiliki variasi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan uji Lavene, dalam taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), sehingga syarat untuk diterimanya data tersebut homogen apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan apabila ditemukan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak homogen. Hasil uji homogenitas data *pretest posttest* dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol Eksperimen

Statistik	Pretest		Posttest	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Sig		0.860		0.190

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.5 diperoleh hasil perhitungan uji homogenitas untuk data *pretest posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji homogenitas data *pretest* untuk kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,860 dimana nilai signifikansi  $0,860 > 0,05$ . Hasil uji homogenitas data *posttest* untuk kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,190 dimana nilai signifikansi  $0,190 > 0,05$ . Nilai signifikansi data *pretest posttest* pada kelas kontrol dan

kelas eksperimen lebih besar dari nilai alpha 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest posttest* untuk kedua kelas bersifat homogen. Rincian perhitungan SPSS uji homogenitas dapat dilihat pada pada *lampiran 29*.

## 2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas kontrol yang menggunakan media buku. Data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen, sehingga uji hipotesis dalam penelitian menggunakan uji *independent sample t-test*. Ketentuan kriteria keputusannya yaitu apabila nilai signifikan (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, apabila nilai signifikan (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Hasil uji *independent sample t-test* data *pretest* dapat dilihat pada Tabel 4.6 dan data *posttest* pada Tabel 4.7.

Tabel 4.6 Hasil Uji *Independent Sample T-Test* Data *Pretest*

Kelas	N	Mean	Std. Dev	Sig.
Kontrol	31	40.32	12.942	0.609
Eksperimen	31	42.00	12.749	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.6 diperoleh hasil perhitungan uji *independent sample t-test* untuk data *pretest* kelas kontrol dan



eksperimen. Hasil uji *independent sample t-test* pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,609 dimana nilai signifikansi  $0,609 > 0,05$ . Nilai signifikansi data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar dari nilai alpha 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar data *pretest* peserta didik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sbeelum pembelajaran dilaksanakan. Rincian perhitungan SPSS uji *independent sample t-test* dapat dilihat pada *lampiran 30*.

Tabel 4.7 Hasil Uji *Indepent T-Test* Data *Posttest*

Kelas	N	Mean	Std. Dev	Sig.
Kontrol	31	71.29	11.458	0.000
Eksperimen	31	81.26	9.448	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.7 diperoleh hasil perhitungan uji *independent sample t-test* untuk data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji *independent sample t-test* pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Nilai signifikansi data *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih kecil dari nilai alpha 0,05, sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dikelas eksperimen menggunakan multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terdapat perbedaan hasil belajar dan nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kotnrol. Rincian perhitungan SPSS uji *independent sample t-test* dapat dilihat pada *lampiran 31*.

### 3) Perhitungan Nilai N-Gain

Pada penelitian perhitungan nilai N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar antara sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Peningkatan ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen. Dengan menghitung nilai N-Gain dari nilai *pretest* dan *posttest*, maka diketahui nilai N-Gain dari masing-masing peserta didik. Hasil perhitungan N-Gain peserta didik kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen

No	N-Gain	Kategori	No	N-Gain	Kategori
1.	0,72	Tinggi	17.	0,75	Tinggi
2.	0,73	Tinggi	18.	0,18	Rendah
3.	0,75	Tinggi	19.	0,28	Rendah
4.	0,78	Tinggi	20.	0,68	Sedang
5.	0,73	Tinggi	21.	0,91	Tinggi
6.	0,50	Sedang	22.	0,38	Sedang
7.	0,55	Sedang	23.	0,89	Tinggi
8.	0,75	Tinggi	24.	0,78	Tinggi
9.	0,82	Tinggi	25.	0,75	Tinggi
10.	0,50	Sedang	26.	0,70	Sedang
11.	0,64	Sedang	27.	0,75	Tinggi
12.	0,92	Tinggi	28.	0,67	Sedang
13.	0,78	Tinggi	29.	0,80	Tinggi
14.	0,67	Sedang	30.	0,57	Sedang
15.	0,61	Sedang	31.	0,62	Sedang
16.	0,90	Tinggi			

No	N-Gain	Kategori	No	N-Gain	Kategori
Rata-rata			0,68 (Sedang)		

Berdasarkan Tabel 4.8 diperoleh nilai N-Gain peserta didik kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain pada Tabel menunjukkan sebanyak peserta didik 17 dengan kategori tinggi, 12 peserta didik dengan kategori sedang, dan 2 peserta didik dengan kategori rendah. Nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,68 dengan kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kategori sedang.

## 2. Data Lembar Observasi

### a. Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan cara mengamati guru selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi menggunakan bentuk checklist dari *rating-scale*. Hasil data observasi aktivitas guru dapat dilihat pada Tabel 4.9

Tabel 4.9 Tabel Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek Pengamatan	Kontrol				Eksperimen			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Memberikan arahan petunjuk menggunakan media			✓					✓

No	Aspek Pengamatan	Kontrol				Eksperimen			
		1	2	3	4	1	2	3	4
2.	Mengajak peserta didik untuk mengamati vidio menggunakan media	✓							✓
3.	Mengajak peserta didik melakukan literasi menggunakan media				✓			✓	
4.	Mengarahkan peserta didik mengumpulkan informasi dan data dari media				✓			✓	
5.	Mengaitkan materi dengan integrasi nilai-nilai keislaman berbantuan media		✓						✓
6.	Melibatkan peserta didik secara aktif dalam pemanfaatan media			✓					✓
7.	Media yang digunakan sesuai untuk memahami materi pembelajaran		✓						✓
8.	Media yang digunakan oleh guru sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓			✓	

Sumber: Data Primer

a) Kontrol:  $\frac{23}{32} \times 100\%$       b) Ekseprimen:  $\frac{29}{32} \times 100\%$

Kontrol: 72%      Ekseprimen: 90%

Berdasarkan Tabel 4.9 menunjukkan hasil data observasi aktivitas guru pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan menunjukkan total skor kelas kontrol sebesar 72% dengan kategori cukup baik dan kelas eksperimen sebesar 90% dengan kategori sangat baik, dimana perolehan skor kelas eksperimen lebih tinggi daripada

kelas kontrol. Rincian hasil data observasi aktivitas guru dapat dilihat pada lampiran 24 dan lampiran 26.

**b. Observasi Aktivitas Peserta Didik**

Lembar observasi aktivitas peserta didik dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aktivitas peserta didik menggunakan multimedia interaktif dengan cara mengamati peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi menggunakan bentuk checklist dari *rating-scale*. Hasil data observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.10

Tabel 4.10 Tabel Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek Pengamatan	Kontrol				Eksperimen			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Memahami petunjuk menggunakan media dengan baik				✓				✓
2.	Melakukan kegiatan mengamati video melalui media	✓							✓
3.	Melakukan kegiatan literasi menggunakan media				✓				✓
4.	Mengumpulkan informasi dan data dari media				✓				✓
5.	Mengetahui integrasi nilai-nilai Islam dengan materi pada media		✓						✓
6.	Aktif memanfaatkan media pembelajaran		✓					✓	
7.	Mampu menggunakan media dengan baik				✓			✓	
8.	Menggunakan media yang mendukung		✓						✓

No	Aspek Pengamatan	Kontrol				Eksperimen			
		1	2	3	4	1	2	3	4
	untuk materi pembelajaran								

Sumber: Data Primer

Presentase total skor penilaian kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:

$$c) \text{ Kontrol: } \frac{23}{32} \times 100\% \qquad d) \text{ Ekseprimen: } \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$\text{Kontrol: } 72\%$$

$$\text{Ekseprimen: } 94\%$$

Berdasarkan Tabel 4.10 menunjukkan hasil data observasi aktivitas peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan menunjukkan total skor kelas kontrol sebesar 72% dengan kategori cukup baik dan kelas eksperimen sebesar 94% dengan kategori sangat baik, dimana perolehan skor kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rincian hasil data observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada *lampiran 25* dan *lampiran 27*.

### 3. Data Lembar Angket

#### a. Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket respons peserta didik bertujuan untuk memperoleh informasi atau data mengenai respon atau tanggapan peserta didik terhadap multimedia interaktif yang digunakan. Lembar angket menggunakan skala *Likert*. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.11

Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Peserta Didik

<b>Interval Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
81- 100	27	81,09%	Sangat baik
66 - 80	4	12,90%	Baik
<b>Rata -rata</b>		88 (Sangat Baik)	

Berdasarkan Tabel 4.11 menunjukkan hasil angket respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif. Pada Tabel menunjukkan untuk interval nilai 81-100, sebanyak 27 peserta didik menjawab sangat setuju dengan kategori sangat baik. Untuk interval nilai 66-80, sebanyak 4 peserta didik menjawab setuju dengan kategori baik. Rata-rata hasil nilai angket respon peserta didik sebesar 88 dengan kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan peserta didik menyukai dan merasa senang menggunakan multimedia interaktif ketika pembelajaran. Rincian hasil data lembar angket respon peserta didik dapat dilihat pada *lampiran 33*.

#### **b. Angket Karakter Religius Peserta Didik**

Lembar angket karakter religius peserta didik merupakan lembar angket refleksi diri siswa yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai karakter religius peserta didik setelah menggunakan multimedia dengan integrasi nilai-nilai Islam. Angket yang dibuat menggunakan skala *Likert*. Hasil angket karakter religius peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.12

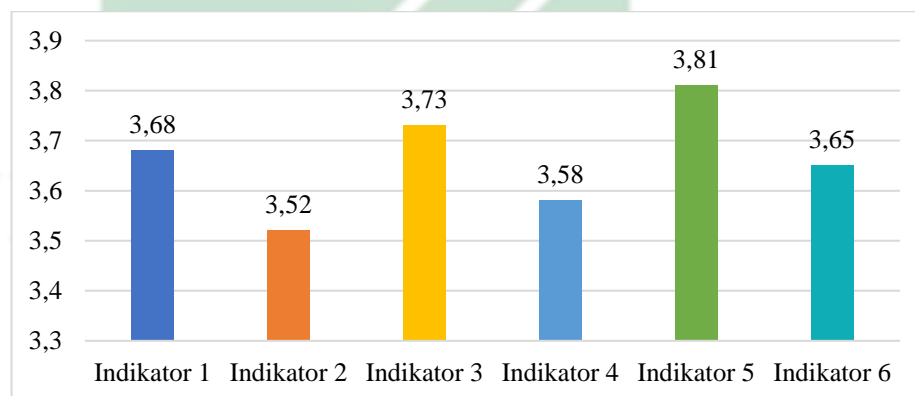


Tabel 4.12 Hasil Karakter Religius Peserta Didik

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
81- 100	28	90,32%	Sangat baik
66 – 80	3	9,67%	Baik
<b>Rata -rata</b>		91 (Sangat Baik)	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.12 menunjukkan hasil angket karakter religius peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif. Pada Tabel menunjukkan untuk interval nilai 81-100, sebanyak 28 peserta didik menjawab sangat setuju dengan kategori sangat baik. Untuk interval nilai 66-80, sebanyak 3 peserta didik menjawab setuju dengan kategori baik. Rata-rata hasil nilai karakter religius didik sebesar 91 dengan kategori sangat baik.



Gambar 4.2 Rata-rata Hasil Angket Karakter Religius

Pada gambar 4.2 menunjukkan rata-rata setiap indikator pada karakter religius. Indikator 1 adalah melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu, peserta didik pada indikator ini menunjukkan rata rata sebesar 3,68 (kategori baik). Indikator 2 adalah

mengucapkan salam sebelum dan sesudah menyampaikan suatu pendapat, peserta didik pada indikator ini menunjukkan rata rata sebesar 3,52 (kategori baik). Indikator 3 adalah mengucapkan syukur atas nikmat yang Tuhan beri, peserta didik pada indikator ini menunjukkan rata rata sebesar 3,73 (kategori baik). Indikator 4 adalah mengagumi atas kebesaran Tuhan melalui berbagai pokok bahasan dalam berbagai mata pelajaran, peserta didik pada indikator ini menunjukkan rata rata sebesar 3,58 (kategori baik). Indikator 5 adalah mengagumi atas kekuasaan Tuhan yang telah menciptakan alam semesta dan seisinya, peserta didik pada indikator ini menunjukkan rata rata sebesar 3,81 (kategori baik). Indikator 6 adalah membuktikan keberadaan Tuhan melalui ilmu pengetahuan, peserta didik pada indikator ini menunjukkan rata rata sebesar 3,65 (kategori baik). Sehingga dapat disimpulkan penggunaan multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan karakter religius peserta didik. Rincian hasil data lembar angket karakter religius peserta didik dapat dilihat pada *lampiran 34*.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan data analisis deskriptif hasil belajar menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan media buku dan kelas eksperimen pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Hasil data *pretest* dan *posttest* peserta didik yang didapatkan selanjutnya dilakukan uji hipotesis, dalam penelitian menggunakan uji hipotesis parametrik *independent sample t test*. Uji *independent sample t test*

digunakan karena data berdistribusi normal dan bersifat homogen. Hasil uji *independent sample t-test* nilai *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,062 lebih besar dari nilai alpha 0,05, menunjukkan tidak ada perbedaan,<sup>45</sup> sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Hasil uji *independent sample t-test* nilai *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai alpha 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Kesimpulan tersebut sesuai dengan penelitian Halmuniati dkk,<sup>46</sup> tidak ada perbedaan hasil belajar *pretest* peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan terdapat perbedaan hasil belajar *posttest* peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Nilai *pretest* kelas kontrol dan eksperimen tidak menunjukkan perbedaan dan dari kedua kelas mendapatkan rata-rata nilai *pretest* dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini disebabkan peserta didik dari kedua kelas belum mempelajari materi yang berkaitan dengan soal yang diberikan dan kondisi pengetahuan awal dari peserta didik harus sama (homogen) agar saat diberikan perlakuan dapat di ukur dengan baik tingkat keefektifan dari penggunaan media. Pada gambar 4.1 menunjukkan rata-rata

---

<sup>45</sup> Mufarrikoh, Z. (2019). *Statistika pendidikan (Konsep sampling dan uji hipotesis)*. Jakad Media Publishing. Hal.116

<sup>46</sup> Halmuniati, H., Riswandi, D., Zainuddin, Z., & Isa, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 6(4), 332-340.

nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75, pada kelas kontrol peserta didik yang nilai *posttest* dibawah KKM sebanyak 10 anak, sedangkan pada kelas eksperimen hanya 4 peserta didik yang nilai nya dibawah KKM. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol sebanyak 67% peserta didik sudah mencapai KKM dan pada kelas eksperimen sebanyak 87% peserta didik sudah mencapai KKM.

Perbedaan hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dipengaruhi oleh perlakuan yang berbeda saat pembelajaran. Kelas kontrol menggunakan media buku paket dan kelas kelas eksperimen menggunakan multimedia interaktif. Berdasarkan uji hipotesis dan nilai rata-rata *posttest*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kesimpulan tersebut sesuai dengan penelitian Uza Sukmana,<sup>47</sup> bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan media non interaktif.

Hasil perhitungan nilai N-Gain peserta didik ditunjukkan pada Tabel 4.7, nilai N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,68 dengan kategori sedang. Berdasarkan Tabel 4.7 menunjukkan 17 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan

---

<sup>47</sup> <sup>47</sup> Sukmana, U. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Media Pembelajaran Non Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7), 1107-1113.

kategori tinggi, 12 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang, dan 2 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori rendah. Dua peserta didik mengalami peningkatan yang rendah, dikarenakan kecepatan memahami materi setiap peserta didik berbeda-beda<sup>48</sup> dan saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memperhatikan arahan yang diberikan guru terkait penggunaan multimedia.

Peningkatan hasil belajar peserta didik ditinjau dari nilai N-Gain secara umum berkategori sedang dan tinggi. Disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada saat sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Kesimpulan tersebut sesuai dengan penelitian Ketut Sepdyana Kartini,<sup>49</sup> bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kategori tinggi dengan nilai N-Gain sebesar 0,74.

Hasil data observasi aktivitas guru dalam penggunaan media antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan. Aktivitas guru dalam penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas kontrol sebesar 72% dengan kategori cukup baik dan kelas eksperimen sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Pada kelas kontrol terdapat beberapa aspek pengamatan yang kurang atau tidak terlaksana, seperti kegiatan mengamati video menggunakan media dikarenakan pada kelas kontrol media yang

---

<sup>48</sup> Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38-47.

<sup>49</sup> Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8-12.

digunakan adalah buku sehingga guru tidak dapat menampilkan video kepada peserta didik. Sedangkan, pada kelas eksperimen selama pembelajaran berlangsung dengan multimedia interaktif guru dapat menampilkan video pembelajaran.

Pada buku IPA Kelas VII SMP/MTs juga tidak integrasi nilai-nilai Islam dengan materi tata surya, sehingga penggunaan media buku kurang tepat untuk mendukung pembelajaran dengan integrasi nilai-nilai Islam. Integrasi nilai-nilai Islam dengan materi tata surya sejalan dengan gerakan penguatan pendidikan karakter (PPK) yang dirancang oleh Kemendikbud, terdapat lima nilai karakter yang menjadi prioritas gerakan PPK salah satunya adalah karakter religius.<sup>50</sup> Dalam multimedia juga terdapat integrasi nilai-nilai Islam, sehingga guru dapat mengintegrasikan dengan materi tata surya berbantuan multimedia interaktif.

Dengan kemajuan era digitalisasi penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik saat ini, menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien.<sup>51</sup> Pada pembelajaran guru memberikan inovasi baru yaitu menggunakan multimedia interaktif, pemanfaatan multimedia interaktif merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman baru peserta didik. Hal ini sesuai dengan

---

<sup>50</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: “Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional” <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional>. Diakses tanggal 15 Juni 2023.

<sup>51</sup> Dacholfany, M. I., Fujiono, F., Safar, M., Hanayanti, C. S., & Ulimaz, A. (2022). Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna di Era Teknologi Digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 6853-6861.

penelitian Halimatus Solikah,<sup>52</sup> semakin inovatif guru menggunakan media menjadikan peserta didik merasa tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Disimpulkan bahwa aktivitas guru pada aspek mengajak peserta didik untuk mengamati video menggunakan media, mengaitkan materi dengan integrasi nilai-nilai keislaman berbantuan media, dan media yang digunakan sesuai untuk memahami materi pembelajaran pada kelas eksperimen terlaksana lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil observasi kegiatan peserta didik proses pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan. Pada kelas kontrol menunjukkan bahwa presentase aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sebesar 72% dengan kategori baik. Pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa presentase aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Perbedaan aktivitas peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen karena penggunaan media pembelajaran. Peserta didik pada kelas kontrol tidak dapat mengamati dan melihat video dikarenakan hanya menggunakan media buku, sedangkan pada kelas eksperimen peserta didik dapat dengan mudah mengamati dan melihat video yang sudah tersedia pada multimedia interaktif.

Keaktifan peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen juga berbeda, peserta didik sudah biasa menggunakan media buku berbeda halnya ketika menggunakan multimedia interaktif. Pada kelas eksperimen peserta didik

---

<sup>52</sup> Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.



menjadi lebih aktif karena menggunakan media yang belum pernah digunakan sebelumnya. Antusiasme peserta didik dalam menggunakan media menunjukkan perbedaan yang mononjol. Penggunaan media buku menjadikan peserta didik kurang antusias dan bosan, sedangkan menggunakan multimedia interaktif peserta didik lebih antusias untuk ingin tahu lebih dalam dan mencoba fitur-fitur yang ada pada multimedia interaktif. Menurut Nur Cholid,<sup>53</sup> pembelajaran yang tidak monoton atau adanya variasi baru akan meningkatkan antusiasme peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Multimedia interaktif juga menyediakan integrasi nilai-nilai Islam dengan materi tata surya, menjadikan peserta didik mudah untuk membaca dan memahami integrasi tersebut. Disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik pada aspek mengamati video melalui media, mengetahui integrasi nilai-nilai Islam dengan materi, aktif memanfaatkan media pembelajaran, dan menggunakan media yang mendukung untuk materi pembelajaran pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik pada kelas eksperimen mengisi angket respon yang diberikan setelah melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Data hasil angket respon peserta didik pada interval nilai 81-100, sebanyak 27 peserta didik menjawab sangat setuju dengan kategori sangat baik. Untuk interval nilai 66-80, sebanyak 4 peserta didik menjawab setuju dengan kategori baik. Presentase peserta didik yang dominan

---

<sup>53</sup> Cholid, N. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran* (M. A. Husna(ed.); Edisi 01). Fatawa Publishing.

menjawab sangat setuju sebesar 81,09 %. Peserta didik merespon dengan positif penggunaan multimedia interaktif. Peserta didik tertarik dengan tampilan multimedia interaktif dan mudah untuk digunakan, sehingga peserta didik merasa senang dan antusias menggunakan multimedia interaktif. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif juga mudah untuk dipahami peserta didik, menjadikan wawasan dan pengetahuan peserta didik bertambah setelah menggunakan multimedia interaktif. Materi yang terdapat pada multimedia disajikan dengan sistematis dan sesuai kompetensi dasar peserta didik.

Penggunaan multimedia menjadikan pembelajaran tidak monoton dan materi mudah untuk dipahami dengan informasi yang komunikatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini seperti adanya media gambar, video, dan audio. Stimulus belajar secara visual baik dari gambar ataupun video memberikan hasil belajar yang lebih baik pada pembelajaran dibandingkan hanya melibatkan teks secara keseluruhan. Pernyataan ini didukung teori kode ganda (*Dual Coding Theory*),<sup>54</sup> informasi yang disajikan secara visual dan verbal akan diingat lebih baik dibandingkan dengan disajikan hanya dengan salah satu. Pembelajaran menggunakan multimedia pada zaman ini menjadikan pendidikan lebih mengedepankan era digitalisasi, sesuai kebutuhan peserta didik.<sup>55</sup> Respon positif peserta didik penggunaan multimedia, sesuai dengan

---

<sup>54</sup> Paivio, A. (2013). *Dual Coding Theory, Word Abstractness, And Emotion: A Critical Review Of Kouta et al.*(2011).

<sup>55</sup> Nurhayati, D., & Ulfah, F. (2021). Tantangan pendidikan di bidang pembelajaran di era digital, dan solusinya. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (PRO-TRAPENAS)*, 1(1), 327-338.

penelitian Arianto dkk,<sup>56</sup> bahwa adanya respon positif peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran dengan nilai persentase lebih dari 81,25%. Disimpulkan peserta didik menyukai dan merasa senang menggunakan multimedia interaktif ketika pembelajaran.

Kementerian pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembangunan karakter adalah bentuk perwujudan amanat Pancasila dan Pembukaan UUD 1945.<sup>57</sup> Pendidikan karakter adalah bangunan utama untuk mewujudkan visi dari pembangunan nasional yakni masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab, berdasarkan falsafah Pancasila. Nilai-nilai karakter yang disebutkan oleh Kemendiknas ada 18, yang dapat dikembangkan pada sekolah diantaranya adalah karakter religius. Untuk menjadikan karakter peserta didik semakin kuat dan kokoh maka diperlukan sebuah inovasi baru dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran IPA dengan nilai-nilai Islam.

Dalam Al-Quran terdapat penjelasan tentang alam semesta dan fenomena yang terjadi secara eksplisit tidak kurang dari 750 ayat.<sup>58</sup> Tujuan utama mempelajari dan meneliti Al-Quran dan hubungannya dengan alam semesta adalah memperkuat keyakinan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

Allah berfirman pada surat Yunus Ayat 101:

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

---

<sup>56</sup> Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bitto, N., Ismail, S., & Resmawan, R. (2020). Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 83-89.

<sup>57</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

<sup>58</sup> Hakim, A. A., & Mubarak, J. (2017). *Metodologi studi islam*. Bandung: Rosdakarya. Hal 345.

*Artinya: Katakanlah, “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!” Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman.*

Tafsir Ibnu Katsir<sup>59</sup> pada ayat diatas adalah Allah memberikan petunjuk kepada hamba-hamba-Nya untuk memperhatikan tanda-tanda kekuasaan-Nya. Penciptaan yang terdapat pada langit dan di bumi, adalah tanda-tanda yang jelas menunjukkan kekuasaan Allah bagi orang-orang yang berakal. Salah satu strategi untuk menyampikan ayat-ayat Al-Quran, agar dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik adalah dengan mengintegrasikan nya dengan materi IPA.

Pada multimedia interaktif terdapat menu integrasi nilai-nilai Islam dengan materi tata surya. Integrasi tersebut antara lain adalah teori big bang dengan QS. Al-Anbiya ayat 30, garis edar benda-benda langit dengan QS. Yasin ayat 40, penciptaan siang dan malam dengan QS. An Naziat ayat 29, dan fase bulan dengan QS. Yasin ayat 39. Mengintegrasikan materi tata surya dengan nilai-nilai Islam adalah salah satu usaha untuk mendekatkan peserta didik pada Tuhannya. Integrasi tersebut juga dapat mengembangkan karakter religius peserta didik dengan mengetahui fenomena alam yang dikaji melalui ayat-ayat didalam Al-Quran.<sup>60</sup> Terdapat enam indikator pada karakter religius yang digunakan dalam penelitian.

Indikator pertama yaitu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu. Pada pembelajaran kegiatan tersebut tercermin saat peserta didik dan

---

<sup>59</sup> Katsir, Ibnu. Tafsir Ibnu Katsir (Terjemahan). Jakarta, Pustaka Imam Asy-Syafi'i. Jilid 4, 1982.

<sup>60</sup> Nurjanah, F., Triwoelandari, R., & Nawawi, M. K. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terintegrasi Nilai-Nilai Islam dan Sains Untuk Meningkatkan Karakter Religius Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 178-181.

guru melakukan kegiatan doa bersama sebelum melakukan pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah pembelajaran selesai, guru mengajak peserta didik berdoa untuk menutup kegiatan pembelajaran. Peserta didik dilatih untuk senantiasa melibatkan Allah dalam setiap kegiatan, salah satunya dengan membaca doa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran. Berdoa adalah komunikasi peserta didik kepada Allah untuk meminta dan memohon kemudahan untuk belajar, serta mendekatkan diri kepada Allah.<sup>61</sup>

Indikator kedua adalah mengucapkan salam sebelum dan sesudah menyampaikan suatu pendapat. Pada pembelajaran kegiatan tersebut tercermin saat peserta didik melakukan presentasi di depan kelas. Sebelum memulai presentasi peserta didik akan salam dan setelah memaparkan hasil presentasi diakhir dengan salam. Islam mengajarkan sikap dan tata krama untuk menghargai sesama individu dengan mengucapkan salam.<sup>62</sup> Mengucapkan salam merupakan doa keselamatan yang berkah dan baik, hal tersebut juga perkara yang menunjukkan rasa saling menghormati, dan persaudaraan yang baik antara sesama umat muslim.

Indikator ketiga adalah mengucapkan syukur atas nikmat yang Tuhan beri. Pada pembelajaran kegiatan tersebut tercermin saat peserta didik serius dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu bentuk dari rasa syukur atas nikmat Allah adalah menghargai setiap kesempatan yang diberikan.<sup>63</sup> Peserta didik

---

<sup>61</sup> Jannati, Z., & Hamandia, M. R. (2022). Konsep Doa Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Komunikasi Islam dan Kehumasan (JKPI)*, 6(1), 36-48.

<sup>62</sup> Rambe, M. S., Waharjani, W., & Perawinegoro, D. (2023). Pentingnya Pendidikan Akhlak dalam Kehidupan Masyarakat Islam. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 5(1).

<sup>63</sup> Wiguna, A. (2017). Upaya mengembangkan sikap spiritual dan sosial peserta didik berbasis psikologi positif di sekolah. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 1(2).

diberikan kesempatan untuk belajar di sekolah dan rasa syukur itu terlihat pada saat bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.

Indikator keempat adalah mengagumi atas kebesaran Tuhan melalui berbagai pokok bahasan dalam berbagai mata pelajaran. Indikator kelima adalah mengagumi atas kekuasaan Tuhan yang telah menciptakan alam semesta dan seisinya. Indikator keenam adalah membuktikan keberadaan Tuhan melalui ilmu pengetahuan. Ketiga indikator tersebut dapat dilihat terlihat pada saat peserta didik mempelajari integrasi nilai-nilai Islam dengan materi bumi dan tata surya. Integrasi nilai-nilai Islam terhadap ilmu pengetahuan juga berarti sebuah penyatuan antara ilmu pengetahuan dengan ilmu agama melalui beragam bentuk sarana dan suri tauladan dalam pembelajaran,<sup>64</sup> dengan tujuan utama agar peserta didik ketika mempelajari ilmu tersebut tidak hanya bertambah pengetahuannya, tapi juga berimplikasi pada penambahan kesadaran akan lebih dekatnya peserta didik terhadap Allah, hingga menjadikan perbaikan pada akhlakunya.

Dengan mempelajari integrasi nilai-nilai Islam dengan materi bumi dan tata surya, peserta didik dapat mengetahui bahwasanya segala sesuatu yang ada di alam semesta sudah disebutkan Allah didalam Al-Quran jauh sebelum para ilmuwan melakukan penelitian. Allah telah meletakkan garis-garis besar sains dan ilmu pengetahuan dalam Al-Qur'an yang kebenarannya mutlak dari Allah,<sup>65</sup> kebenaran yang mutlak ini menyebabkan al-Quran dapat dijadikan sebagai alat

---

<sup>64</sup> Ramadanti, E. C. (2020). Integrasi nilai-nilai islam dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1053-1062.

<sup>65</sup> Nengsih, D. (2020). Al Quran dan Perkembangan Ilmu Pengetahuan. *An-Nuha: Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya dan Sosial*, 7(2), 173-195.



untuk menguji kebenaran prinsip-prinsip sains. Dari pengetahuan tersebut dalam diri peserta didik akan terbentuk rasa kagum terhadap kebesaran dan kekuasaan yang dimiliki Allah sebagai sang pencipta alam semesta. Penciptaan alam semesta dan seisinya adalah satu bukti keberadaan Allah, dari banyaknya benda langit tersebut, peserta didik akan sadar bahwa alam semesta ada yang menciptakan dan mengatur alam semesta agar tetap berjalan pada porosnya masing-masing. Dengan menggunakan multimedia interaktif dengan integrasi nilai-nilai Islam selama pembelajaran diharapkan akan tertanam suatu sikap percaya, mengimani, dan taqwa kepada Allah, sehingga dapat meningkatkan karakter religius yang ada dalam diri peserta didik.

Peningkatan karakter religius peserta didik dalam penelitian diukur dari lembar angket karakter religius yang diisi oleh peserta didik kelas eksperimen setelah pembelajaran selesai. Hasil data angket menunjukkan untuk interval nilai 81-100, sebanyak 28 peserta didik menjawab sangat setuju dengan kategori sangat baik. Untuk interval nilai 66-80, sebanyak 3 peserta didik menjawab setuju dengan kategori baik. Dalam presentase peserta didik yang dominan menjawab sangat setuju sebesar 90,32 %, sehingga dapat disimpulkan penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan karakter religius pada peserta didik. Kesimpulan ini sesuai dengan penelitian Wida Rachmiati bahwa nilai-nilai Islam yang diintegrasikan dengan pembelajaran dapat meningkatkan karakter religius peserta didik.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Rachmiati, W., & Mansur, M. (2021). Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis Dan Karakter Religius Siswa. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(1), 59-72.



Penggunaan multimedia interaktif saat dipadukan dengan pembelajaran membantu pendidik menciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih interaktif. Suasana pembelajaran yang sebelumnya monoton dapat berubah menjadi lebih menyenangkan. Beberapa kelebihan dalam menggunakan multimedia interaktif adalah pembelajaran lebih interaktif dan efektif, motivasi peserta didik meningkat dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan, dan mampu menggambarkan atau memaparkan materi yang sulit untuk diajarkan.<sup>67</sup> Manfaat lain dari penggunaan media interaktif pada pembelajaran adalah membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pemahaman baru agar peserta didik termotivasi dan hasil belajarnya pun meningkat.<sup>68</sup> Multimedia interaktif menyediakan sub menu integrasi nilai-nilai Islam, dimana untuk menjelaskan ayat-ayat Al-Quran yang berkaitan dengan tata surya. Penggunaan multimedia interaktif menjadikan antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat dan menumbuhkan karakter religius ketika pembelajaran berlangsung.

Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan pada pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *android*

---

<sup>67</sup> Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.

<sup>68</sup> Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.

terintegrasi nilai-nilai Islam efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya kelas.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* terintegrasi nilai-nilai Islam efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol, dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang menggunakan media buku, hal ini dibuktikan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 71,29 dan kelas eksperimen sebesar 81,26. Karakter religius peserta didik juga meningkat setelah menggunakan multimedia interaktif yang didalamnya terdapat integrasi nilai-nilai Islam dengan materi bumi dan tata surya. Pada angket karakter religius sebanyak 90,32 % . peserta didik dominan menjawab sangat setuju, bahwa integrasi nilai-nilai Islam mampu meningkatkan karakter religius.

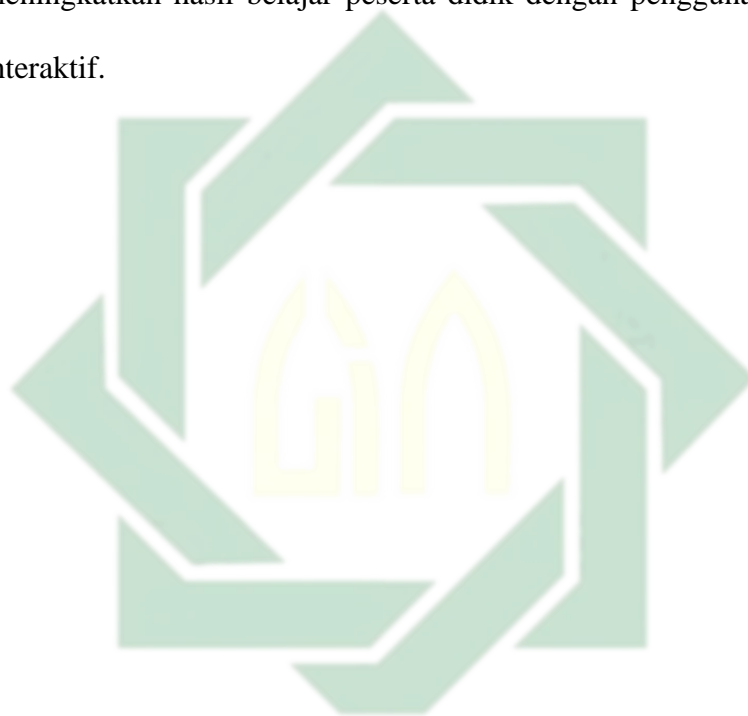
#### B. Saran

##### 1. Bagi Guru

Bagi guru diperlukan untuk mempunyai banyak ide atau inovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran. Multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

## 2. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi wadah untuk berinovasi dan berkreasi dalam proses pembelajaran, serta nantinya pengembangan media pembelajar. Penelitian ini menjadi inspirasi peneliti untuk menjadi guru guna membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan multimedia interaktif.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Almisreb, A., Mulalić, H. H., Mučibabić, N., & Numanović, R. (2019). A review on mobile operating systems and location development platforms. *Sustainable Engineering and Innovation*, ISSN 2712-0562, 1(1), 49-56.
- Al-Qaththan, S. M. (2018). *Pengantar Studi Ilmu Al-Qur'an*. Pustaka Al-Kautsar. hal 15
- Amalia, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Tata Surya Untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs* (Doctoral dissertation, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Ana Widyastuti dkk. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yaayasan Kita Menulis. hal 19
- Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2).
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ayudiati, C., & Endarwati, E. (2016). Do We Need To Rebuilding Character. *Academy of Education Journal*, 7(2), 112-122.
- Basuki, I. R. E. (2020, September). Implications Of Islamic Religious Education Learning Through Infaq Habitation In Forming The Sincere Character Of Students In Sd Godong District, Grobogan Regency. *In Proceeding Of The International Seminar and Conference on Global Issues* (Vol. 3, No. 1).
- Cholid, N. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran* (M. A. Husna(ed.); Edisi 01). Fatawa Publishing.
- Dacholfany, M. I., Fujiono, F., Safar, M., Hanayanti, C. S., & Ulimaz, A. (2022). Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna di Era Teknologi Digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 6853-6861.
- Damanik, M. F. (2018). *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Modul Kimia Terintegrasi Nilai-Nilai Islami pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 1 Medan* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bitu, N., Ismail, S., & Resmawan, R. (2020). Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 83-89.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307-313.
- Hakim, A. A., & Mubarak, J. (2017). *Metodologi studi islam*. Bandung: Rosdakarya. Hal 345.
- Halmuniati, H., Riswandi, D., Zainuddin, Z., & Isa, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 6(4), 332-340.

- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Hidayatullah, M. F., & Rohmadi, M. (2010). *Pendidikan karakter: membangun peradaban bangsa*. Yuma Pustaka. hal 13.
- Indonesia, R. (2003). Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 37.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8-12.
- Katsir, I. (2015). Tafsir Ibnu Katsir Surah Yasin. *Jakarta: Shahih*. Hal. 94
- Katsir, Ibnu. Tafsir Ibnu Katsir (Terjemahan). *Jakarta, Pustaka Imam Asy-Syafi'i. Jilid 4*, 1982.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: “Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembentukan Pendidikan Nasional”<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembentukan-pendidikan-nasional>. Diakses tanggal 15 Juni 2023.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. (2020). *Memahami Karakteristik Anak*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Lestari, I. (2022). Interaktivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 67-78.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif*. Lakaisha. hal 5
- Mufarrikoh, Z. (2019). *Statistika pendidikan (Konsep sampling dan uji hipotesis)*. Jakad Media Publishing. Hal.116
- <sup>1</sup>Nasional, K. P. (2010). Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karater Bangsa. Pedoman Sekolah*.
- Nasional, K. P. (2010). Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karater Bangsa. Pedoman Sekolah*. Hal 9-10.
- Nurhayati, D., & Ulfah, F. (2021). Tantangan pendidikan di bidang pembelajaran di era digital, dan solusinya. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (PRO-TRAPENAS)*, 1(1), 327-338.
- Nurjanah, F., Triwoelandari, R., & Nawawi, M. K. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terintegrasi Nilai-Nilai Islam dan Sains Untuk Meningkatkan Karakter Religius Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 178-181.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books. Hal 13
- Paivio, A. (2013). *Dual Coding Theory, Word Abstractness, And Emotion: A Critical Review Of Kousta et al.*(2011).

- Pawero, A. M. D. (2021). Arah Baru Perencanaan Pendidikan Dan Implikasinya Terhadap Kebijakan Pendidikan. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 16-32.
- Putri, D. P. E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Edugama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, 5(2), 104-111.
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38-47.
- Putry, R. (2019). Nilai pendidikan karakter anak di sekolah perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39-54.
- Rachmiati, W., & Mansur, M. (2021). Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis Dan Karakter Religius Siswa. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(1), 59-72.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramadayanti, D., Syaputra, I., & Anas, N. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Nilai-nilai Islam pada Materi Sistem Reproduksi Manusia untuk Meningkatkan Nilai Karakter Religius Siswa. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 4(3), 1-13.
- Rinaldi, A., Novalia, S. P., & Syazali, M. (2021). *Statistika inferensial untuk ilmu sosial dan pendidikan*. PT Penerbit IPB Press. Hal 43
- Sadapotto, A., Hanafi, M., & Usman, M. P. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Media Sains Indonesia. hal 13
- Sheeba, M. T., & Begum, M. S. H. (2018). Comparative Study of Developing Interactive Multimedia Applications using Adobe Flash and HTML/CSS. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Electronics Engineering*, 7(5), 1-6.
- Simarmata, J., Hanum, R. A., Situmorang, D., Sitorus, M., Lubis, R. A., Fazila, N., ... & Irma, I. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Hal 6
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmana, U. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Media Pembelajaran Non Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7), 1107-1113.
- Sukmana, U. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Media Pembelajaran Non Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7), 1107-1113.



- Sukmana, U. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dan Media Pembelajaran Non Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7), 1107-1113.
- Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Sochah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Suyanto. (2010). *Model Pembinaan Pendidikan Karakter di Lingkungan Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suyoko, S. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Andoid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tarikh Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sawangan*. Skripsi. Magelang: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang, 2022 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan visualisasi 3D pada multimedia interaktif dalam pengenalan penyakit demam berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19-24.
- Tas'adi, R. (2019). Hakekat Dan Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 5(1), 103-113.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-38.
- Wilujeng, I., Akbar, M. A. A., & Hasyim, F. (2022, October). Pembelajaran Fisika Berbasis Al Qur'an: Integrasi Konsep Tata Surya Dengan Surat Al-Anbiya Ayat 33. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 178-185).
- Wilujeng, I., Akbar, M. A. A., & Hasyim, F. (2022, October). Pembelajaran Fisika Berbasis Al Qur'an: Integrasi Konsep Tata Surya Dengan Surat Al-Anbiya Ayat 33. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 178-185).
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.hal 12
- Zubaedi, M. A. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Prenada Media.

S U R A B A Y A