

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE*
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA SISWA KELAS XI
DI SMA NEGERI BALUNG JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**



Oleh :
Khoirul Anwar
NIM : 212101010083

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE*
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA SISWA KELAS XI
DI SMA NEGERI BALUNG JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

JEMBER Oleh :

Khoirul Anwar

NIM : 212101010083

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE*
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA SISWA KELAS XI
DI SMA NEGERI BALUNG JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh :

Khoirul Anwar

NIM : 212101010083

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. Moh. Nor Afandi, M.Pd.I
NUP. 20101061

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE*
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA SISWA KELAS XI
DI SMA NEGERI BALUNG JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Kamis
Tanggal : 17 April 2025

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris


Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis.
NIP. 199109282018011001


H. Akhmad Munir, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198610162023211022

Anggota :

1. Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I., M.Si.
2. Dr. Moh. Nor Afandi, M.Pd.I

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'lis, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

“Janganlah kamu (merasa) lemah dan jangan (pula) bersedih hati, padahal kamu paling tinggi (derajatnya) jika kamu orang-orang mukmin.” (Q.S Ali’Imran [3]: 139). *



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan* (Surabaya: Nur Ilmu, 2020), 67.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dipersembahkan sebagai bentuk rasa hormat dan terima kasih kepada kedua orang tua saya, Bapak Umar dan Ibu Kaspik yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang, mendoakan tanpa henti, membimbing, serta memberikan motivasi. Kedua kakak saya, Mariyati dan Mariono yang telah mendukung dan selalu menginspirasi sehingga menjadi semangat yang tiada henti bagi saya untuk terus berjuang hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Kemudian, pengasuh Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi-iin Kaliwates - Jember yaitu Kiai H. Syarqowi Toha dan Ibu Nyai Hj. Nur Naimah, serta keluarga yang telah memberikan ilmu agama, nasihat, dan pelajaran penting kepada saya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Khoirul Anwar, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Interaktif Menggunakan Ispring Suite Berbasis Aplikasi Android Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025.*

Kata Kunci: aplikasi android, *ispring suite*, media pembelajaran, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Ispring suite adalah alat serbaguna yang bisa mengubah presentasi *PowerPoint* biasa menjadi pembelajaran interaktif yang lebih menarik. Dengan *Ispring suite*, media pembelajaran dijadikan format flash/html yang kemudian di ekstrak menjadi sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alat penunjang siswa di dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Fokus penelitian skripsi ini adalah: 1) Bagaimana membuat media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025. 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025.

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025. 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah 1) Pembuatan media dilakukan dengan tahap analisis terlebih dahulu, yaitu analisis kebutuhan siswa, kurikulum, dan materi pembelajaran. Kemudian tahap desain, dirancang media pembelajaran beserta instrumen penelitian. merumuskan tujuan, kemudian mendesain produk media dengan instrument-instrumen pendukung seperti gambar, audio, video serta membuat soal-soal. Kemudian desain yang sudah jadi diekstrak menjadi bentuk html, yang kemudian dijadikan menjadi bentuk aplikasi android menggunakan Web2apk Builder.

2) Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kevalidan dengan skor persentase rata-rata keseluruhan sebesar 98,15% dengan kategori "sangat valid." Kepraktisan media berdasarkan respon guru dan siswa memperoleh skor persentase rata-rata 91,52%. Efektivitas media dilihat dari persentase N-Gain *pretest* dan *posttest* sebesar 74,14% dengan kategori "cukup efektif," dan media ini memperoleh rata-rata persentase klasikal kelayakan media sebesar 87,93%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini "sangat layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Interaktif Menggunakan *Ispring Suite* Berbasis Aplikasi Android Pada Siswa Kelas Xi di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025”, dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang akan memberikan syafaat di hari akhir.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah menyetujui penelitian ini.
3. Bapak Dr. Khotibul Umam, M.A., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian.
4. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember, yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar.

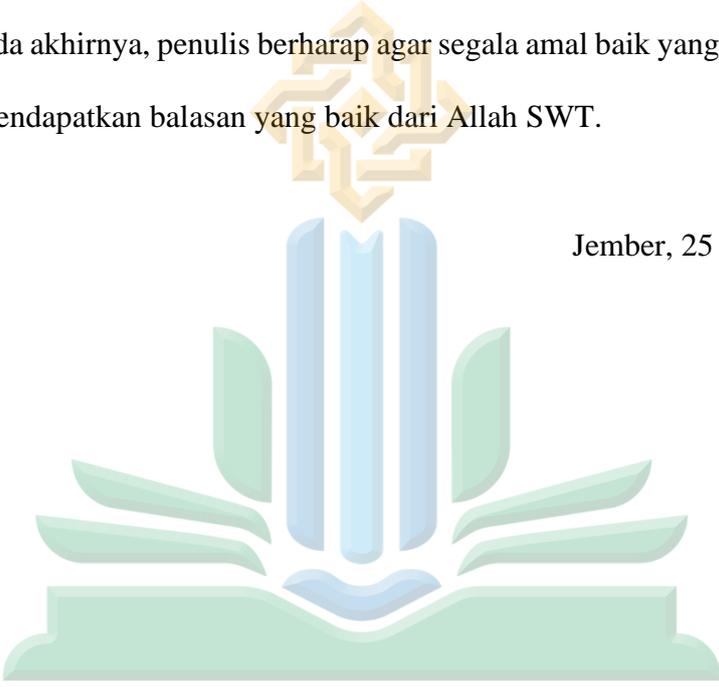
5. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang telah menerima judul skripsi ini.
6. Bapak Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I, selaku Dosen Penasihat Akademik, yang telah memberikan bimbingan dan arahan pada setiap semester.
7. Bapak Dr. Moh. Nor Afandi, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dengan penuh kesabaran memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Drs. Sukamto, M.Pd. sebagai validator ahli media dan Bapak Ahmad Dhiya Ul Haqq, M.Pd. sebagai validator ahli materi yang telah membantu penulis dalam proses validasi produk penelitian dan pengembangan.
9. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
10. Bapak/Ibu Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Ibu Yuswita Sari S.Pd, M.P., selaku Kepala SMA Negeri Balung, yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SMA Negeri Balung.
12. Bapak Bahudin S.Ag dan Ibu Irma Erviana S.Pd, selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri Balung, yang telah banyak membantu dalam proses penelitian sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan mungkin terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis membutuhkan kritik dan saran dari pembaca agar skripsi ini bisa lebih baik. Penulis juga berharap, dengan ridho Allah SWT, semoga hasil karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan berkah, khususnya bagi penulis dan para pembaca secara umum.

Pada akhirnya, penulis berharap agar segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 25 November 2024

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

| | Hal |
|--|-----------|
| Halaman Judul | i |
| Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing | ii |
| Pengesahan Tim Penguji | iii |
| Motto | iv |
| Persembahan | v |
| Abstrak | vi |
| Kata Pengantar | vii |
| Daftar Isi | x |
| Daftar Tabel | xii |
| Daftar Gambar | xiv |
| Daftar Lampiran | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 8 |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan | 8 |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 9 |
| E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan | 10 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan | 11 |
| G. Definisi Istilah | 13 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 14 |
| A. Penelitian Terdahulu | 14 |
| B. Kajian Teori | 23 |

| | |
|---|------------|
| BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 50 |
| A. Model Penelitian dan Pengembangan | 50 |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan | 51 |
| C. Uji Coba Produk | 56 |
| D. Desain Uji Coba | 56 |
| 1. Subjek Uji Coba | 58 |
| 2. Jenis Data | 58 |
| 3. Instrumen Pengumpulan Data | 59 |
| 4. Teknik Analisis Data | 64 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 71 |
| A. Penyajian Data Uji Coba | 71 |
| B. Analisis Data | 107 |
| C. Revisi Produk | 111 |
| BAB V KAJIAN DAN SARAN | 117 |
| A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi | 117 |
| B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut | 121 |
| DAFTAR PUSTAKA | 124 |
| LAMPIRAN | 129 |

DAFTAR TABEL

| No | Uraian | Hal. |
|------|---|------|
| 2.1 | Daftar Penelitian Terdahulu | 19 |
| 3.1 | Instrumen Validasi Ahli Materi | 60 |
| 3.2 | Instrumen Validasi Ahli Media | 61 |
| 3.3 | Instrumen Angket Respon Guru | 62 |
| 3.4 | Instrumen Angket Respon Siswa | 63 |
| 3.5 | Skala Kriteria Kevalidan | 65 |
| 3.6 | Kriteria Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase | 66 |
| 3.7 | Skala Kriteria Penilaian Angket Respon Guru | 66 |
| 3.8 | Skala Kriteria Penilaian Angket Respon Guru | 67 |
| 3.9 | Kriteria Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase | 68 |
| 3.10 | Kriteria Gain Ternormalisasi | 69 |
| 3.11 | Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan..... | 69 |
| 3.12 | Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase | 70 |
| 4.1 | Tujuan Pembelajaran | 78 |
| 4.2 | Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android | 79 |
| 4.3 | Aspek Yang Dinilai dan Jumlah Butir Pertanyaan Validasi Ahli Materi... .. | 89 |
| 4.4 | Aspek Yang Dinilai dan Jumlah Butir Pertanyaan Validasi Ahli Media... .. | 90 |
| 4.5 | Aspek Yang Dinilai dan Jumlah Butir Pertanyaan Angket Respon Guru... .. | 91 |
| 4.6 | Aspek Yang Dinilai dan Jumlah Butir Pertanyaan Angket Respon Siswa... .. | 91 |
| 4.7 | Validator Uji Kevalidan Media Aplikasi Android | 92 |

| | | |
|------|--|-----|
| 4.8 | Hasil Uji Validasi Ahli Materi..... | 92 |
| 4.9 | Saran dan Komentar dari Validator Ahli Materi | 94 |
| 4.10 | Hasil Uji Validasi Ahli Media | 95 |
| 4.11 | Saran dan Komentar dari Validator Ahli Media | 96 |
| 4.12 | Data Hasil Validasi Keseluruhan Validator Ahli | 98 |
| 4.13 | Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil..... | 99 |
| 4.14 | Hasil Angket Respon Guru | 100 |
| 4.15 | Hasil Angket Respon Siswa Skala Besar | 102 |
| 4.16 | Hasil Tes Belajar Siswa (<i>Pretest dan Posttest</i>) dan Nilai N-Gain | 104 |
| 4.17 | Hasil Uji N-Gain dengan SPSS..... | 105 |
| 4.18 | Data Analisis Hasil Angket Kepraktisan Media..... | 108 |
| 4.19 | Revisi Produk Oleh Validator Ahli Materi | 112 |
| 4.20 | Revisi Produk Oleh Validator Ahli Media | 113 |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

| No | Uraian | Hal. |
|-----|--|------|
| 2.1 | Menu <i>Narration</i> | 35 |
| 2.2 | Menu <i>Insert</i> | 36 |
| 2.3 | Menu <i>Content Library</i> | 37 |
| 2.4 | Menu <i>Presentation</i> | 37 |
| 2.5 | Menu <i>Publish</i> | 38 |
| 2.6 | Menu <i>About</i> | 38 |
| 2.7 | Menu <i>Questions</i> | 39 |
| 3.1 | Tahapan Model Pengembangan ADDIE | 51 |
| 3.2 | Gambaran <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> | 57 |
| 4.1 | Judul Media | 77 |
| 4.2 | Pembuatan Kuis Menggunakan Software <i>Ispring Suite</i> | 87 |
| 4.3 | Publish Media Untuk Menghasilkan Link Html | 87 |
| 4.4 | Publish link Html menjadi format Apk. Menggunakan Web2apk Builder... | 88 |
| 4.5 | Proses Publish Link Html Menjadi Format Apk. | 88 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Hal. |
|---|-------------|
| Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan..... | 129 |
| Lampiran 2 Matriks Penelitian..... | 130 |
| Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian | 134 |
| Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian | 135 |
| Lampiran 5 Jurnal Kegiatan Penelitian..... | 136 |
| Lampiran 6 Hasil Wawancara dengan Guru PAI & BP..... | 138 |
| Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas XI SMAN Balung | 139 |
| Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi..... | 140 |
| Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media | 145 |
| Lampiran 10 Hasil Angket Respon Guru PAI & BP | 148 |
| Lampiran 11 Angket Respon Siswa | 151 |
| Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil | 153 |
| Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa Skala Besar | 154 |
| Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i> | 156 |
| Lampiran 15 Soal <i>Posttest</i> | 159 |
| Lampiran 16 Jawaban <i>Pretest</i> Siswa Kelas XI | 164 |
| Lampiran 17 Jawaban <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI..... | 166 |
| Lampiran 18 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI | 168 |
| Lampiran 19 Analisis Uji N-Gain Keseluruhan | 169 |
| Lampiran 20 Dokumentasi Uji Skala Kecil | 174 |
| Lampiran 21 Dokumentasi Uji Skala Besar..... | 175 |
| Lampiran 22 Hasil Akhir Produk Media Pembelajaran | 176 |
| Lampiran 23 Biodata Penulis | 183 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan merupakan usaha aktif yang dilakukan individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia. Melalui pengajaran dan pelatihan, manusia dibimbing untuk berkembang dan hidup sesuai dengan tuntutan zaman. Pendidikan memegang peran fundamental dalam kemajuan bangsa. Kualitas pendidikan yang baik menjadi kunci kemajuan bangsa. Oleh karena itu, sebagai penerus bangsa, kita harus berkontribusi dalam memajukan pendidikan, baik melalui lembaga formal maupun lembaga nonformal. Salah satu caranya adalah dengan tekun belajar dan terus menambah ilmu pengetahuan. Islam sudah menegaskan bahwa belajar adalah suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap manusia, sebagaimana hal ini diperintahkan oleh Allah SWT dalam surah Al-Alaq ayat 1-5, yang berbunyi :

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Artinya: 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! 2. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha mulia, 4. Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S Al- 'Alaq: 1-5) ¹

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan* (Surabaya: Nur Ilmu, 2020), 597.

Ayat tersebut memberikan penjelasan tentang perintah yang harus dikerjakan oleh umat manusia, khususnya umat muslim untuk selalu belajar. Proses pembelajaran ini terjadi karena interaksi manusia dengan lingkungannya, artinya bahwa pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja untuk mendapatkan isi pelajaran hingga mencapai sesuatu yang lebih objektif, perubahan sikap, serta keterampilan.²

Pelaksanaan pendidikan ditingkat dasar dan menengah telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Pasal 2 Ayat (1) Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah yang berbunyi :

Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik: a) Interaktif dan inspiratif; b) Menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; c) Kontekstual dan kolaboratif; d) Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan e) Sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.³

Proses pembelajaran ini dilaksanakan dengan aktivitas yang interaktif dan inspiratif sebagai upaya pemindahan pengetahuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didiknya dengan perolehan ilmu pengetahuan, pembentukan sikap, penguasaan keterampilan serta kepercayaan kepada peserta didik, atau dengan kata lain bahwa pembelajaran ini merupakan proses yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik secara

² Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, 14.

³ PERMENDIKBUD RI. Nomor 103 tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, pasal 2 ayat (1).

aktif untuk memberikan ruang dalam berkreaitivitas yang sesuai dengan bakat serta kemampuan mereka.

Dalam sebuah proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang ada, seperti media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alat penunjang siswa di dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara tepat dan juga sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan yang lain, sehingga hal ini dapat memberikan rangsangan bisa berupa pikiran perasaan, serta minat dan perhatian, khususnya di dalam hal proses belajar antara pendidik dengan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien.⁵

Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan dan membuat sebuah program yang nanti untuk meningkatkan kemampuan pikiran siswa sehingga dapat meningkatkan semangat, fokus, keikutsertaan dan juga keaktifan mereka untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang kondusif antara guru dan siswanya. Paparan tersebut memberikan gambaran kepada seorang pendidik alangkah baiknya ketika mendidik mampu menentukan dan membuat media pembelajaran interaktif, yaitu media yang didalamnya memuat berbagai elemen mulai dari

⁴ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 11.

⁵ Faisal Anwar, et al., *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), 3.

gambar, teks, audio video dan juga quiz, sehingga media tersebut terlihat lebih menarik, inovatif, kreatif yang sesuai dengan materi ajar, untuk dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif dan juga psikomotor pada siswa.⁶

Seiring dengan perkembangan zaman bahwa media informasi dan komunikasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik itu jenis perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Sehingga, dalam pemanfaatannya media pembelajaran ini dijadikan menjadi dua jenis yaitu media pembelajaran teknologi dan juga non teknologi.⁷ Pada era sekarang ini pembelajaran menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar, penggunaan teknologi seperti smartphone android, yang biasa digunakan untuk berkomunikasi kini juga memiliki potensi yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif. Kegunaan perangkat android ini terjadi di semua golongan, mulai anak muda hingga dewasa khususnya di kalangan SMA kini menjadi sebuah tren yang berkembang pesat, sehingga hal tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis android.

Dari beberapa penjabaran di atas terdapat suatu perangkat lunak yang sederhana dan juga mudah digunakan yaitu *Ispring Suite*, yang diintegrasikan ke dalam *PowerPoint* guna untuk merancang sebuah materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik dan inovatif. *PowerPoint* sendiri memiliki

⁶ Anwar, et al., *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*, 9.

⁷ Mohamad Adam Rusmana et al., *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital*, (Bandung: CV Amerta Media, 2020), 231.

keunggulan khususnya dalam desain yang banyak menawarkan tampilan yang mudah untuk diakses dan juga dapat dijadikan sebagai media untuk berinteraksi dengan siswa melalui menu hyperlink. Penambahan fitur *Ispring Suite* yang digunakan untuk mengkonversi file *PowerPoint* ke dalam file aplikasi tanpa menggunakan bahasa pemrograman atau coding yang nantinya dapat digunakan untuk smartphone berbasis android.⁸ Media pembelajaran yang dikonversikan dalam bentuk aplikasi android diharapkan nanti dapat menjadikannya mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun, serta di dalamnya memiliki banyak bentuk variatif mulai dari gambar, warna, audio & video serta animasi, dan bisa ditambahkan quiz. Sehingga, dengan adanya kelebihan ini bahwa pembelajaran akan lebih menarik untuk membuat siswa nyaman serta menimbulkan keinginan belajar yang tinggi.

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu pembelajaran yang membahas tentang pendidikan dengan konsep Islam yang merupakan agama diturunkan oleh Allah SWT dan Nabi Muhammad adalah penerima serta membawa berita atau perantara antara Allah dengan manusia yang disampaikan melalui wahyu. Pembelajaran Agama Islam ini mengaitkan antara seluruh aspek kebutuhan manusia baik yang bersifat keduniawian, spiritual hingga rasional, baik individu maupun kelompok di lingkungan sosial yang perlu mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam dan Budi pekerti di sekolah biasanya dibagi menjadi 4 rumpun yaitu Aqidah Akhlak, Fiqih, Sejarah

⁸ Sulistyorini, dan Listiadi Agung, "Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 2120, <http://repository.unusa.ac.id/10793/>

Kebudayaan Islam dan Al-Qur'an Hadist.⁹ Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu pembelajaran yang ada di sekolah, biasanya pelajaran ini kurang disenangi oleh siswa karena metode dan juga strategi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik atau guru kepada muridnya selalu menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran terasa sangat monoton dan siswa cepat merasa bosan.¹⁰

Hasil wawancara dengan 5 siswa kelas XI SMA Negeri Balung yang menyatakan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlangsung guru mengajar hanya berbekal model ceramah dan kemudian siswa disuruh mengerjakan tugas, selain itu sumber belajar yang digunakan hanya buku LKS (lembar kerja siswa) dan penggunaan smartphone hanya digunakan sebatas untuk mengerjakan tugas saja, sehingga mereka merasa cepat bosan ketika pembelajaran di kelas.¹¹ Penggunaan media pembelajaran di kelas hanya mengacu pada media cetak, dan media pendukung lain seperti smartphone hanya digunakan ketika sedang mengerjakan tugas. Maka dari itu, untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran Agama Islam kepada kepada siswa diperlukan sebuah media yang menarik minat mereka.

Dalam dunia pendidikan saat ini, tampilan visual dalam sebuah presentasi sangat penting untuk menarik perhatian siswa. *PowerPoint* yang

⁹ Rohidin, *Pendidikan Agama Islam Sebuah Pengantar* (Yogyakarta: FH UII Press, 2020), 57.

¹⁰ Firza Erisa, Sirajul Munir, Lita Sari Muchlis, dan Annisaul Khairat, "Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar," *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2023): 125, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/3066>

¹¹ Roni, Vian, Risa, Ajeng, Denish, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 21 Mei 2024.

sudah familiar bagi banyak orang, kini bisa dimanfaatkan secara maksimal dengan bantuan *Ispring Suite*. *Software* ini memungkinkan guru untuk mengubah presentasi *PowerPoint* yang statis menjadi materi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif dengan berbagai fitur yang disediakan, seperti quiz, simulasi, dan video, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan melalui perangkat android mereka¹²

Ispring Suite adalah alat serbaguna yang bisa mengubah presentasi *PowerPoint* biasa menjadi pembelajaran interaktif yang lebih menarik. Dengan *Ispring Suite*, dapat dengan mudah membuat soal-soal latihan, merekam suara dan video, lalu mengubah semuanya menjadi format flash. Bahkan, dapat mendesain materi pembelajaran yang lebih kompleks tanpa perlu koding.¹³ Beberapa penelitian telah mengungkapkan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis android ke dalam sebuah pembelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Sunarto menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis aplikasi android ini termasuk media interaktif yang efektif sebagai aplikasi yang mendukung dalam proses pembelajaran siswa, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.¹⁴

¹² Kiki Zilfia Auliatul Maurisa, & Patmi Rahayu, W, "Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa melalui pengembangan Mobile Learning berbasis Android berbantuan Ispring Suite 9", *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(6), (2021): 548., <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p546-558>

¹³ Sulistyorini, dan Listiadi Agung, "Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 2118, <http://repository.unusa.ac.id/10793/>

¹⁴ Sunarto, Achmad Asrori, dan Ahmad Hidayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Aplikasi Android Di SMA/SMK." *RI'AYAH* 7, no. 2 (2022): 251, <http://repository.radenintan.ac.id/20626/>

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah dijabarkan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti Interaktif Menggunakan *Ispring Suite* Berbasis Aplikasi Android Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025”. Peneliti mencoba untuk menggali lebih dalam lagi bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif dan kelayakan media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025 ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025 ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif yang dihasilkan dalam bentuk aplikasi android dengan menggunakan desain dari *Ispring Suite*.
2. Materi yang dikembangkan dan digunakan dalam media ini adalah materi bab 3 tentang menghindari perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif ditujukan kepada siswa agar mudah digunakan dalam belajar secara mandiri, bisa menggunakan smartphone android, laptop ataupun komputer.
4. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif ini dapat disimpan dan install dengan mudah di smartphone, dengan membutuhkan ruang penyimpanan tidak terlalu besar, kisaran 28 MB.
5. Desain yang ditampilkan serta penyajian dalam media ini dibuat semenarik mungkin, dengan mengkolaborasikan elemen-elemen didalamnya, mulai dari gambar dan animasi yang tidak monoton, pengoprasian menu yang simpel dan penempatan tombol jelas agar mudah untuk dipahami.

6. Isi dari produk pengembangan media ini meliputi beberapa elemen, yaitu halaman cover, doa sebelum belajar, tujuan pembelajaran, petunjuk dalam penggunaan aplikasi, materi tentang bab 3 tentang menghindari perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba beserta contoh gambar materi, quiz, video Pembelajaran, daftar rujukan/ referensi dan profil perancang.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* yang berbasis aplikasi android menjadi sangat penting, karena diharapkan dapat memberikan sebuah manfaat secara teoritis maupun manfaat praktis, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan praktis untuk digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian yang dilakukan ini memberikan sebuah pengalaman baru yang sangat berharga bagi penulis, untuk menambah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan kreatif sebagai bentuk inovasi ilmu pengetahuan.

b. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dijadikan sebagai salah satu penunjang siswa dalam

belajar, sehingga siswa akan lebih tertarik dan bersemangat dalam belajarnya, terutama belajar untuk memahami ilmu-ilmu yang ada pada agama Islam.

c. Bagi Guru

Penelitian yang dilakukan ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi guru didalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang baru dan lebih kreatif, serta praktis dengan bantuan *Microsoft Powerpoint* dan *Ispring Suite*.

d. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi didalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang inovatif, kreatif, praktis dan efisien.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk dasar dan rujukan serta wawasan bagi penelitian selanjutnya yang serupa dalam mengembangkan produk media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif dengan menggunakan *Ispring Suite* adalah :

1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan *Ispring Suite* dapat dijadikan sebuah inovasi baru dan alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lebih menarik serta menyenangkan.
3. Media ini diharapkan dapat membantu para penggunanya baik siswa maupun guru untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
4. Media ini ditujukan kepada guru dan siswa kelas XI pada tingkat SMA/SMK.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android ini adalah :

1. Perlu adanya inovasi dan kemampuan khusus untuk merancang media ini.
2. Pengembangan media ini terbatas hanya pada materi menghindari perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba kelas XI SMA/SMK.
3. Pengembangan media ini hanya berbasis aplikasi android dan tidak bisa digunakan pada sistem iOS.
4. Produk yang dikembangkan hanya dapat di install dan digunakan pada perangkat android dengan batasan minimal versi android 5.0.
5. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi android ini memiliki jangka waktu dan kadaluarsa selama 30 hari terhitung sejak ekstrak aplikasi ini, sehingga perlu adanya ekstrak lagi ketika digunakan jangka panjang.

G. Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahan penafsiran pemahaman istilah-istilah yang berbeda oleh pembaca atau pengguna produk, peneliti memberikan gambaran pemahaman istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, antara lain:

1. Pengembangan media adalah salah satu upaya untuk mengatasi problematika yang sedang terjadi pada siswa dengan bentuk pengembangan sebuah produk media pembelajaran yang sudah memiliki tahapan pada setiap proses pembuatannya.
2. Media pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang didalamnya menggabungkan beberapa elemen mulai dari teks, gambar, audio, video dan animasi yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran, para penggunanya dapat secara aktif dan berinteraksi dengan program.
3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah salah satu pembelajaran wajib yang ada pada kelas XI SMA/SMK yang didalamnya membahas mengenai konsep-konsep agama Islam dalam kehidupan manusia.
4. *Ispring suite* adalah sebuah software yang diintegrasikan kedalam *Microsoft Powerpoint* untuk digunakan dalam merancang media pembelajaran menarik yang dikoversikan dalam bentuk aplikasi android dengan beragam bentuk fitur didalamnya.
5. Android adalah sistem operasi yang ada pada perangkat mobile, terutama smartphone dan tablet layar sentuh, digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran interaktif yang sudah dibuat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu karena memiliki keterkaitan yang mendukung dengan judul penelitian diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mei Sundala Ria pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Android Kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan, tingkat kelayakan dan peningkatan hasil belajar menggunakan bahan ajar berbasis android kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall Dengan tahapan 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk.¹⁵ Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil validasi oleh ahli media pada tahap I memperoleh nilai sebesar 78% (layak), pada tahap II sebesar 94% (sangat layak). Kemudian validasi ahli materi pada tahap I memperoleh nilai sebesar 81% dan pada tahap II memperoleh nilai 98% (sangat layak). Selanjutnya hasil uji coba produk yang dilakukan kepada 32 peserta didik

¹⁵ Mei Sundala Ria, “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Android Kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), 59.

memperoleh nilai 82% (sangat layak) oleh peserta didik. Menggunakan Bahan Ajar PAI berbasis android pada kelas XI dinyatakan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan perolehan ketuntasan 78% dan dinyatakan tinggi pada bab pengurusan jenazah. Serta perolehan 84% untuk bab saling menasehati dalam Islam dinyatakan sangat tinggi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Hairul Nissa pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VII SMP”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan android studio pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok kelas VII SMP. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D). Dengan tahapan 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) produk akhir. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian 3 validator, rata-rata nilai validasi media pembelajaran mencapai 82,87%, yang termasuk dalam kategori "cukup valid". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang diteliti telah teruji validitasnya.¹⁶

¹⁶ Nadia Hairul Nissa, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VII SMP” (Skripsi, Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2021), 50.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Rinaldi pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (Ispring Suite 9) Berbasis Aplikasi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Jepara”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media media pembelajaran interaktif Ispring suite 9 berbasis aplikasi. Pada pengembangan produk ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Way Jepara pada materi sistem peredaran darah. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan tahapan (studi pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan desain, uji coba pendahuluan, revisi hasil uji coba pendahuluan, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk, uji efektivitas, revisi produk).¹⁷ Hasil penelitian ini membuktikan bahwa Media pembelajaran ini tergolong sangat layak berdasarkan penilaian ahli media (86,9%), ahli materi (87,8%), dan ahli bahasa (85,5%). Uji coba pada siswa juga menunjukkan hasil yang sangat layak, baik dalam skala kecil (86,25%) maupun skala besar (87,12%). Efektivitas media ini dibuktikan dengan skor sedang pada uji N-Gain (0,47) dan hasil signifikan pada uji t Paired Sample ($p < 0,05$). Minat belajar siswa terbukti meningkat setelah menggunakan media ini, dengan nilai mean angket minat awal 46,266 dan nilai mean angket minat akhir 62,0667. Sehingga

¹⁷ Bagus Rinaldi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (Ispring Suite 9) Berbasis Aplikasi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Jepara” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022), 46.

media pembelajaran interaktif Ispring Suite 9 terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Riza Fauziyah pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite pada Materi Sistem Koordinasi untuk Siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2021/2022“.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, respon siswa dan keefektifan Media Pembelajaran Biologi Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite pada Materi Sistem Koordinasi untuk Siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri Ambulu Jember. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Dengan populasi penelitian siswa kelas XI MIPA. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran biologi interaktif yang dibuat sangatlah valid. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli media (92,91%), ahli materi (92,75%), ahli bahasa (94,43%), dan guru biologi (96,64%) yang semuanya menyatakan media tersebut sangat valid. Siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran ini. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket pada skala kecil (84,27%) dan skala besar (90,48%) yang menunjukkan kategori "sangat menarik". Media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig (2-tailed) posttest pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang lebih kecil dari 0,05.¹⁸

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Malik Sabilil Haq pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Yang Terintegrasi Nilai Keislaman Dengan Menggunakan *Ispring Suite* Pada Materi Vektor Kelas X di SMA Negeri 3 Jember”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi android yang terintegrasi nilai keislaman pada jenjang kelas X SMA. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis aplikasi android yang terintegrasi nilai keislaman ini sangatlah valid dengan skor rata-rata 94,967%. Media ini juga terbukti praktis, mulai dari sudut pandang siswa (80,147%) maupun guru (94,1%). Efektivitas media ini terlihat dari hasil *posttest*, dengan nilai 58,97% siswa mencapai target ketuntasan. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis aplikasi android ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga,

¹⁸ Riza Fauziyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Ispring Suite* Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI Mipa Di Sma Negeri Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2021/2022” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 119-120.

media pembelajaran matematika berbasis aplikasi android yang terintegrasi nilai keislaman ini layak digunakan karena memiliki kategori sangat valid, praktis, dan cukup efektif.¹⁹

Tabel 2.1
Daftar Penelitian Terdahulu

| No | Nama peneliti dan judul penelitian | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas Penelitian |
|----|--|--|---|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Penelitian yang dilakukan oleh Mei Sundala Ria pada tahun 2019 dengan judul <i>Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Android Kelas XI di SMA Negeri 1 Sidomulyo</i> | <p>1. Sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D)</p> <p>2. Sama- sama fokus materinya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI</p> <p>3. Sama -sama mengembangkan media berbasis android</p> | <p>1. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan Borg and Gall</p> <p>2. Menggunakan jenis AppYet dalam mengembangk- an aplikasi android</p> | Penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengembangan bahan ajar dalam bentuk aplikasi android |

¹⁹ Muhammad Malik Sabilil Haq, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Yang Terintegrasi Nilai Keislaman Dengan Menggunakan Ispring Suite Pada Materi Vektor Kelas X Di Sma Negeri 3 Jember" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 110-111.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|--|---|--|---|
| 2. | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Hairul Nissa pada tahun 2021 dengan judul <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VII SMP</i></p> | <p>1. Sama -sama Menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama -sama mengembangkan media berbasis android</p> | <p>1. Menggunakan jenis android studio dalam mengembangkan media 2. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan Borg and Gall 3. Fokus materinya adalah bangun ruang sisi datar kubus dan balok pada pembelajaran matematika</p> | <p>Penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengembangan android dengan materi pembelajaran bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok</p> |
| 3. | <p><i>Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Rinaldi pada tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (Ispring Suite 9) Berbasis Aplikasi Pada Materi Sistem</i></p> | <p>1. Menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan <i>ispring suite</i> berbasis</p> | <p>1. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan Borg and Gall 2. Digunakan pada jenjang kelas VIII Sekolah Menengah Pertama</p> | <p>Penelitian terdahulu lebih berfokus pada peningkatan minat belajar siswa</p> |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------|---|--|---|---|
| | <p><i>Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Jepara</i></p> | | <p>3. Fokus materinya adalah sistem peredaran darah untuk meningkatkan minat belajar siswa</p> | |
| <p>4.</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Riza Fauziah pada tahun 2022 dengan judul <i>Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite pada Materi Koordinasi untuk Siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2021/2022</i></p> | <p>1. Sama sama menggunakan penelitian pengembangan (R&D) 2. Model pengembangan sama-sama menggunakan model ADDIE 3. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan <i>ispring suite</i> berbasis aplikasi android</p> | <p>1. Fokus materinya adalah sistem koordinasi pada pembelajaran Biologi 2. Lokasi penelitian yang berbeda yaitu pada SMA Negeri Ambulu</p> | <p>Penelitian terdahulu lebih berfokus pada materi pembelajaran sistem koordinasi Biologi</p> |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|---|--|--|--|
| 5. | Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Malik Sabilil Haq pada tahun 2023 dengan judul <i>Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Yang Terintegrasi Nilai Keislaman Dengan Menggunakan Ispring Suite Pada Materi Vektor Kelas X di SMA Negeri 3 Jember</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran menggunakan <i>ispring suite</i> berbasis aplikasi android | <ol style="list-style-type: none"> 1. Digunakan pada jenjang kelas X Sekolah Menengah Atas 2. Fokus materinya adalah vektor pada pembelajaran Matematika | Penelitian terdahulu lebih berfokus pada materi pembelajaran vektor matematika |

Dari hasil penelitian terdahulu dapat diambil kesimpulan bahwa sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan hasil produk berbasis aplikasi android. Akan tetapi yang membedakan terletak pada alat yang digunakan dalam mengembangkan media yaitu menggunakan *Ispring Suite*. Kemudian, peneliti memilih fokus pengembangan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di jenjang kelas XI SMA dengan lokasi penelitian berada di SMA Negeri Balung yang berada di desa Balung Kulon, kecamatan Balung kabupaten Jember.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media, sebuah kata yang familier di telinga kita, berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang berarti perantara. Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi, seperti teks, gambar, suara, dan video. Media menjadi elemen penting dalam proses belajar mengajar, dan setiap guru perlu menguasainya untuk menjalankan tugas profesionalnya secara efektif. Media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Artinya, guru perlu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai agar materi pelajaran dapat tersampaikan secara efektif dan efisien kepada peserta didik.²⁰

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mendorong kita untuk terus memperbarui cara belajar mengajar dengan memanfaatkan berbagai alat dan teknologi yang ada. Hal ini menuntut semua orang, terutama guru, untuk bisa menggunakan alat-alat tersebut secara efektif. Seorang guru yang baik harus mampu mengoperasikan berbagai alat, sekecil apapun, agar proses pembelajaran bisa mencapai tujuan yang diinginkan.

²⁰ Anang Fathoni, Bayu Prasodjo, Winarni Jhon, dan Dewanto Muhammad Zuqadri, *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital* (Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA, 2023), 1.

b. Jenis Media Pembelajaran

Seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), jenis-jenis media pembelajaran pun mengalami perkembangan. Media pembelajaran kini tidak hanya terbatas pada media konvensional seperti buku dan papan tulis, tetapi telah berkembang menjadi berbagai format yang lebih menarik dan interaktif. Berikut beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan di era sekarang :

- 1) Media audio, yaitu jenis media yang cara menyampaikan informasi melalui suara dengan melibatkan indera pendengaran saja. Contoh media audio ini seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP3.
- 2) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengandalkan indera penglihatan. Beberapa media visual antara lain seperti foto, gambar, grafik, dan poster.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang menggabungkan unsur suara dan gambar dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses pembelajaran. Contoh yang media ini yang sering digunakan seperti televisi, kaset video, dan VCD.
- 4) Media animasi, yaitu jenis media dengan gambar bergerak yang dibuat dengan merekam gambar diam dan memutarkannya secara berurutan, menghasilkan ilusi pergerakan. Dalam pembuatannya karakter animasi dapat berupa orang, hewan, atau objek nyata lainnya dalam bentuk 2D atau 3D.

5) Multimedia, merupakan jenis media yang menggabungkan berbagai unsur seperti audio, visual, audiovisual, dan animasi, serta teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.²¹

Dapat didimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia, mulai dari media tradisional seperti audio, visual, dan audio visual, hingga media modern berbasis multimedia dan komputer. Guru perlu memilih media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan mutu belajar siswa. Media tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Sumawati menjelaskan dalam bukunya ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu, tiga manfaat utama media pembelajaran, yaitu membantu guru, membantu siswa, dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran dapat membantu guru mengatasi keterbatasan dalam mengajar, menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih efektif, dan menghemat waktu. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih cepat, membangun aspek kejiwaan, dan meningkatkan motivasi belajar. Pada akhirnya,

²¹ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 19.

penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²²

Media yang baik tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu setiap siswa. Berikut ini adalah beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik. Media membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 2) Efektivitas pembelajaran meningkat. Media dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena disajikan dengan cara yang interaktif dan sesuai dengan prinsip-prinsip psikologi belajar.
- 3) Waktu belajar lebih efisien. Media dapat menyampaikan banyak informasi dalam waktu yang singkat dan mudah dipahami oleh siswa.
- 4) Kualitas belajar meningkat. Kombinasi kata dan gambar dalam media membantu siswa menyerap informasi dengan lebih baik.
- 5) Fleksibilitas belajar. Media memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.
- 6) Sikap positif terhadap belajar. Media dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

²² Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, dan Tuti Khairani Harahap, *Media Pembelajaran* (Klaten: TAHTA MEDIA GROUP, 2021), 35.

- 7) Peran guru menjadi lebih baik: Penggunaan media memungkinkan guru lebih fokus pada memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa.²³

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah untuk menjembatani penyampaian informasi, menghilangkan hambatan belajar, meningkatkan motivasi dan memaksimalkan proses pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

d. Media Pembelajaran Interaktif

Dari beberapa penjelasan mengenai media yang sudah dijelaskan pengertian media pembelajaran interaktif yaitu media yang memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi secara aktif terlibat dalam proses belajar. Berbeda dengan media pembelajaran tradisional yang hanya bersifat pasif, media pembelajaran interaktif menuntut partisipasi aktif dari peserta didik dalam menggunakan media atau konten tersebut.²⁴ Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti menggunakan komputer, smartphone, atau chromebook. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan alat kontrol yang memungkinkan pengguna untuk memilih dan mengarahkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

²³ Cecep Kustandi, and Daddy Darmawan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, 16.

²⁴ Novita Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: PT Penamuda Media, 2023), 4.

Media pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti animasi, video, grafik, audio, teks, dan gambar secara terpadu dan berkelanjutan. Program ini dirancang untuk diakses melalui perangkat komputer atau sejenisnya, dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran.²⁵ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menawarkan pendekatan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi pengguna. Dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia dan memungkinkan interaksi, sehingga hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi pengguna dalam proses belajar.

e. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Terdapat kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini antara lain yaitu :²⁶

- 1) Lebih Mudah Dipahami, artinya dalam penyampaian informasi menggunakan gambar dan animasi, membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik dibandingkan media lain.
- 2) Fleksibel dan Mudah Diubah, bahwa elemen maupun informasi pada media interaktif dapat diubah, ditambahkan, dikembangkan, atau disesuaikan dengan kebutuhan.

²⁵ Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 6.

²⁶ Munir, *Media Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 46.

- 3) Kontrol di Tangan Pengguna, artinya bahwa pengguna memiliki kebebasan untuk memilih materi yang diminati, melewati bagian tertentu, atau mengulang materi yang telah dilihat dengan mudah menggunakan tombol navigasi. Fitur ini tidak tersedia pada media cetak atau lainnya.
- 4) Kreatif dan Efisien, dalam hal ini memadukan alat dan bahasa pemrograman memungkinkan pembuatan aplikasi yang kreatif, estetik, dan efisien untuk menyampaikan informasi sesuai kebutuhan. Hal ini terutama bermanfaat untuk permainan edukasi berbasis konsep.

f. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Tidak hanya kelebihan tetapi media pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan didalam pembuatan maupun penggunaannya, antara lain :²⁷

- 1) Biaya awal pembuatan yang tinggi untuk menerapkan media interaktif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Diperlukan peningkatan kapasitas guru dan staf dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media interaktif secara efektif dalam proses pembelajaran.

²⁷ Fuad Try Satrio Utomo, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar", *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 3637, <http://jpte.ppi.unp.ac.id/index.php/JPTE/article/view/397/226>

- 3) Masih minimnya perhatian dan dukungan pemerintah dalam mendorong penggunaan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- 4) Di beberapa daerah, infrastruktur dan akses teknologi yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis media interaktif masih belum tersedia.

g. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan pembelajaran adalah studi tentang bagaimana kita bisa membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien dengan berbagai komponen yang ada. Perkembangan teknologi pembelajaran sangat pesat. Dulu, kita hanya mengenal buku sebagai media pembelajaran. Kini, kita memiliki berbagai pilihan teknologi, mulai dari video, komputer, hingga teknologi yang menggabungkan berbagai elemen. Pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi memiliki berbagai jenis diantaranya yaitu pengembangan media melalui media cetak adalah cara untuk memproduksi dan menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku dan bahan visual statis, melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Pengembangan teknologi *audio-visual* melibatkan pembuatan dan penyampaian materi menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan dalam bentuk audio-visual, seperti gambar dan suara yang berubah.²⁸ Teknologi

²⁸ Cecep Kustandi, and Daddy Darmawan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, 98.

berbasis komputer untuk pengembangan media adalah cara untuk memproduksi dan menyampaikan materi menggunakan perangkat yang didasarkan pada mikroprosesor, baik dalam bentuk perangkat lunak maupun perangkat keras. Sementara itu, pengembangan teknologi terpadu menggabungkan berbagai jenis media untuk memproduksi dan menyampaikan materi, dengan pengendalian yang dilakukan oleh sistem komputer. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media dalam teknologi pendidikan adalah sebuah studi dan praktik yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola proses menggunakan teknologi yang tepat.

Terdapat beberapa jenis model pengembangan media pembelajaran, Salah satu model desain pembelajaran yang sering kita pelajari adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yang saling berkaitan dan harus dilakukan secara berurutan. Pada tahun 2009, Robert Maribe Brach mengusulkan pendekatan ADDIE sebagai landasan dalam merancang proses pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap awal, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, ada tahap ini, kita akan mengidentifikasi kebutuhan siswa, menentukan masalah yang ingin dipecahkan, dan mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, desain pembelajaran disusun berdasarkan hasil analisis, disini kita merancang pembelajaran

secara detail, mulai dari memilih metode pembelajaran yang tepat, menyusun materi ajar, hingga menentukan strategi dan media yang akan digunakan. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan materi pembelajaran atau komponen media pembelajaran yang sesuai. Sedangkan implementasi adalah tahap penerapan materi tersebut. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran dan membuat perbaikan jika diperlukan.²⁹

2. *Ispring Suite*

a. Pengertian *Ispring Suite*

Ispring Suite merupakan perangkat lunak yang dioperasikan serta dapat memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan berbagai jenis konten multimedia, termasuk audio, visual, dan video. Alat ini menawarkan kemudahan dalam pembuatan konten *e-learning* melalui integrasi seamless dengan *Microsoft PowerPoint*. Dengan dukungan berbagai *add-on*, *Ispring Suite* memfasilitasi pengembangan materi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Output dari perangkat lunak ini dapat diekspor dalam format file yang kompatibel dengan berbagai Learning Management System (LMS) atau dalam format HTML5 untuk penyebaran melalui platform web. Melalui *Ispring Suite*, guru dapat menghasilkan konten *e-learning* yang berkualitas tinggi, yang tidak hanya dapat digunakan

²⁹ Cecep Kustandi, and Daddy Darmawan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, 104-105.

langsung dalam pembelajaran, tetapi juga dapat disesuaikan dan dikembangkan lebih lanjut untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa³⁰

Ispring Suite adalah alat yang sangat berguna bagi guru untuk membuat materi pembelajaran interaktif yang bisa diakses di mana saja menggunakan perangkat android. Sebagai tambahan pada *Microsoft PowerPoint*, *Ispring Suite* berfungsi sebagai jembatan untuk mengubah presentasi statis menjadi konten multimedia yang lebih kaya dan interaktif. Dengan *Ispring Suite* dapat dengan mudah mengkonversi presentasi *PowerPoint* menjadi format-format modern seperti HTML5, video, atau bahkan aplikasi mobile. Hal ini memungkinkan untuk mendistribusikan materi presentasi ke berbagai platform dan perangkat, serta meningkatkan keterlibatan audiens. Aplikasi ini memudahkan guru dalam mengubah presentasi *PowerPoint* menjadi format yang lebih menarik dan dinamis, lengkap dengan animasi dan fitur interaktif lainnya. Dengan *Ispring Suite*, guru dapat membuat presentasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik perhatian siswa.³¹

³⁰ Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan iSpring Di SMA Wisuda Kota Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3 no. 1(2019): 24- 33.

³¹ Mimin Ninawati, Feli Cianda Adrin Burhendi, and Wulandari Wulandari, "Pengembangan E-Modul Berbasis Software ISpring Suite 9." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7 no. 1(2021): 49. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>.

b. Elemen *Ispring suite*

Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* terlebih dahulu perlu memahami berbagai elemen yang ada di dalamnya. Elemen *Ispring Suite* ini terdiri dari gambar, teks, animasi, suara dan video, yang dijelaskan sebagai berikut :

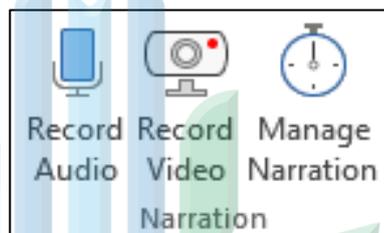
- 1) Gambar adalah representasi visual dua dimensi yang dihasilkan melalui media digital maupun analog, seperti komputer atau kamera, baik berupa foto dan grafik. Gambar ini berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam mengilustrasikan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak sehingga tampak jelas.
- 2) Teks merupakan komponen multimedia yang terdiri dari rangkaian kata yang membentuk kalimat, berfungsi sebagai media penyampaian pesan atau informasi secara tertulis.
- 3) Animasi merupakan bentuk visual berupa ilustrasi dua atau tiga dimensi yang dinamis dapat bergerak. Kegunaan animasi ini efektif dalam menyajikan suatu proses secara menarik dan jelas, sehingga memungkinkan pemahaman konsep yang kompleks sekalipun.
- 4) Suara yaitu komponen penting dalam multimedia yang berfungsi sebagai pelengkap visual. Suara, yang dihasilkan dari berbagai sumber, membantu kita menangkap pesan dengan lebih jelas dan mendalam. Misalnya, suara alunan musik dapat menciptakan suasana tertentu.

- 5) Video merupakan dokumentasi visual dari suatu peristiwa yang menyajikan realitas secara lebih otentik dibandingkan animasi. Meskipun demikian, baik video maupun animasi dapat diperkaya dengan elemen teks dan audio.³²

c. Menu utama *Ispring Suite*

Dalam *Ispring Suite* sendiri terdapat beberapa menu yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu :

1) *Narration*



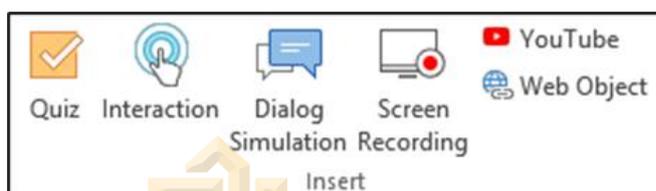
Gambar 2.1
Menu *Narration*

Merupakan sebuah menu atau bagian dalam *Ispring Suite* digunakan terkait dengan pembuatan presentasi, video, atau pembelajaran online yang khusus digunakan untuk mengatur segala hal yang berhubungan dengan narasi. Pada menu ini terdapat pilihan *record audio*, fitur ini memungkinkan untuk merekam suara langsung melalui perangkat komputer atau perangkat perekam yang terhubung. *Record Video*, fitur ini memungkinkan kita untuk merekam video dari layar komputer atau dari kamera yang terhubung. *Manage narration*,

³² Nur Ayu Lestari, "Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Dan Macromedia Flash pada Pembelajaran Biologi Di SMA" (Skripsi, Universitas Pasundan Bandung, 2020), 26-27.

fitur ini memungkinkan kita untuk mengelola narasi yang sudah ada, seperti mengedit, memotong, narasi.

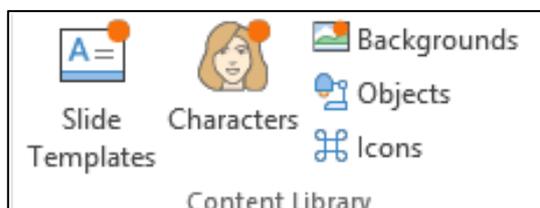
2) *Insert*



Gambar 2.2
Menu *Insert*

Menu insert pada perangkat lunak ini memberikan fleksibilitas yang tinggi untuk membuat presentasi atau materi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik dengan berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah *Quiz* fitur untuk menambahkan kuis atau pertanyaan interaktif. Ini bisa berupa pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, atau jenis pertanyaan lainnya. *Interaction*, fitur yang ada pada elemen-elemen interaktif lainnya selain kuis. Ini bisa berupa drag-and-drop, hotspot, timeline. *Dialog Simulation*, fitur yang menunjukkan kemampuan untuk membuat simulasi percakapan atau dialog. *Screen Recording*, fitur ini memungkinkan untuk merekam aktivitas layar komputer. Rekaman ini kemudian dapat disisipkan ke dalam presentasi untuk menunjukkan langkah-langkah tertentu atau tutorial. Video dari *YouTube*, fitur yang dapat menyisipkan video langsung dari platform *YouTube* ke dalam presentasi. *Web Object* fitur ini digunakan untuk menyisipkan objek atau konten dari halaman web lainnya.

3) *Content Library*

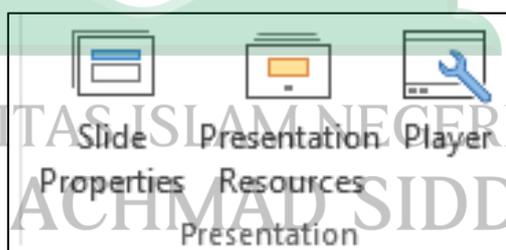


Gambar 2.3

Menu *Content Library*

Menu ini seperti sebuah perpustakaan online yang menyediakan berbagai macam bahan visual siap pakai untuk mempercantik tampilan presentasi. Kita bisa memilih dan menambahkan elemen yang dirasa menarik dengan mudah. Menu ini berisi *slide presentation*, *characters*, *backgrounds*, *objects* dan *icon* yang dapat ditambahkan pada slide presentasi agar lebih menarik, menu ini hanya bisa diakses secara online.

4) *Presentation*



Gambar 2.4

Menu *Presentation*

Menu ini berfungsi sebagai pusat kendali untuk mengatur tampilan dan perilaku presentasi secara menyeluruh, sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan efektif. Pada menu ini terdapat beberapa point yaitu *slide properties*, *presentation resources* dan *player* didalamnya terdapat berbagai pengaturan presentasi.

5) *Publish*

Gambar 2.5
Menu *Publish*

Pada menu ini terdapat fitur *preview* dan *publish*. *preview* berfungsi mengizinkan pengguna untuk melihat tampilan akhir dari presentasi yang telah dibuat sebelum benar-benar dipublikasikan. *Publish*, berfungsi untuk menyimpan presentasi dalam format yang berbeda sehingga dapat diakses oleh orang lain atau diintegrasikan ke dalam platform lain dalam bentuk *html5* dan *video*. File yang sudah di *publish* tadi dapat disimpan pada *My computer*, dan *Ispring Cloud*.

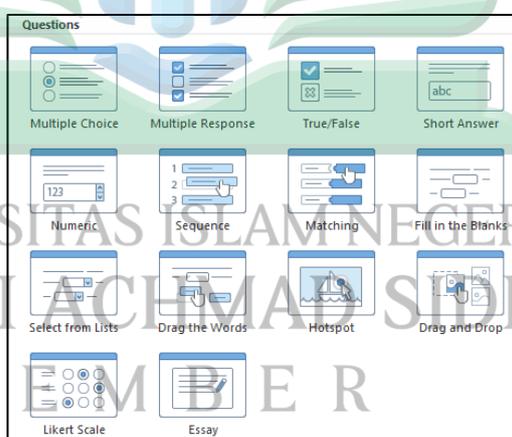
6) *About*

Gambar 2.6
Menu *About*

Menu *about* Ini adalah sebuah menu atau bagian dalam aplikasi *Ispring Suite* yang berfungsi sebagai pusat informasi mengenai aplikasi itu sendiri. Menu ini berisi tentang *Options* atau pengaturan, kemudian informasi update *Ispring Suite*, menu ini menampilkan informasi mengenai versi aplikasi yang sedang

digunakan, tanggal rilis, dan juga informasi tentang pembaruan terbaru yang tersedia. Serta terdapat menu *Help* atau bantuan, bagian ini menyediakan panduan pengguna aplikasi *Ispring Suite*, kita dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara menggunakan berbagai fitur, pemecahan masalah, atau kontak dukungan teknis.³³

Setelah kita selesai menyusun materi pembelajaran atau presentasi menggunakan *Ispring Suite*, kita tidak hanya berhenti sampai di situ. Kita juga bisa menambahkan soal-soal evaluasi atau kuis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Terdapat 13 jenis kuis yang berbeda, *Ispring Suite* memberikan fleksibilitas yang sangat tinggi bagi penggunanya dalam membuat kuis yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Berikut adalah jenis-jenis kuisnya:



Gambar 2.7
Menu *Questions*

- 1) *Multiple Choice*, yaitu pilihan ganda, di mana siswa hanya bisa memilih satu jawaban yang benar dari beberapa pilihan.

³³ Nur Ayu Lestari, "Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Dan Macromedia Flash pada Pembelajaran Biologi Di SMA", 27.

- 2) *Multiple Response* adalah Pilihan ganda dengan beberapa jawaban benar, siswa bisa memilih lebih dari satu jawaban.
- 3) *True/False* yaitu kuis benar atau salah, siswa diminta menentukan apakah pernyataan yang diberikan benar atau salah.
- 4) *Short Answer*, adalah jawaban singkat, siswa diminta memberikan jawaban singkat atas pertanyaan yang diajukan.
- 5) *Numeric* adalah Jawaban numerik, siswa diminta memberikan jawaban dalam bentuk angka.
- 6) *Sequence* adalah urutan, siswa diminta mengurutkan item-item tertentu sesuai dengan urutan yang benar.
- 7) *Matching* yaitu kuis mencocokkan, siswa diminta mencocokkan pasangan kata atau frasa yang sesuai.
- 8) *Fill in the Blanks* adalah kuis dengan mengisi titik-titik, siswa diminta mengisi kata atau frasa yang hilang dalam sebuah kalimat.
- 9) *Select from List* adalah memilih dari daftar, siswa diminta memilih jawaban yang benar dari daftar pilihan yang diberikan.
- 10) *Drag the Words* adalah kuis dengan Menarik kata, siswa diminta menarik kata atau frasa ke tempat yang sesuai.
- 11) *Hotspot* adalah jenis kuis area, siswa diminta mengklik area tertentu pada gambar atau diagram.
- 12) *Drag and Drop* adalah jenis kuis menarik dan menjatuhkan, siswa diminta menarik objek dan menjatuhkannya ke tempat yang sesuai.

13) *Likert Scale* adalah Skala Likert, digunakan untuk mengukur pendapat atau sikap siswa dengan memberikan pilihan skala, misalnya sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

14) *Essay* adalah jenis kuis esai, siswa diminta menulis jawaban dalam bentuk esai untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.³⁴

d. Kelebihan yang ada pada *Ispring Suite* yaitu :

1) *Ispring Suite* dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri. Fitur pengunci atau *lock* yang memastikan siswa mempelajari materi secara sistematis. Fleksibilitas media ini sangat tinggi, memungkinkan integrasi berbagai jenis media seperti animasi, teks, dan video.

2) Menghasilkan file yang ukurannya kecil, file tersebut dapat dengan mudah disalin (diduplikasi) berkali-kali tanpa memakan banyak ruang penyimpanan serta mudah disebarluaskan. File yang kecil juga mudah untuk dibagikan atau disebarluaskan ke orang lain melalui media fisik seperti flashdisk atau CD sebagai salinan file tersebut.

3) *Ispring Suite* dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri, artinya siswa dapat belajar sendiri tanpa harus selalu didampingi guru. Kemudian dapat digunakan sebagai pembelajaran berkelompok untuk kegiatan belajar bersama teman sekelas, misalnya, video

³⁴ Nur Ayu Lestari, "Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Dan Macromedia Flash pada Pembelajaran Biologi Di SMA", 36-40.

pembelajaran dapat ditonton bersama untuk diskusi atau tugas kelompok, serta fleksibel yaitu tidak terbatas pada ruang kelas tetapi dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

- 4) Hasil pengerjaannya dapat digunakan dengan opsi penggunaan *online* dan *offline*, media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengakses dan mengulang materi pembelajaran sesuai dengan alur belajar mereka tanpa mengorbankan kualitas materi.
- 5) Media pembelajaran yang dihasilkan berbagai pilihan format ekspor, kita dapat menyesuaikan media pembelajaran yang dihasilkan *Ispring Suite* agar sesuai dengan kebutuhan target penggunanya. Dapat diakses secara luas pada perangkat format *HTML5* dan *flash* (swf).
- 6) *Ispring Suite* merupakan perangkat lunak yang sangat berguna untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif. Dengan fitur *Ispring Quiz Maker*, pengguna dapat dengan mudah membuat berbagai jenis kuis yang menarik dan efektif sesuai kebutuhan.³⁵

e. Kekurangan yang ada pada *Ispring Suite* yaitu :

- 1) Meskipun *Ispring Suite* menawarkan banyak fitur untuk kustomisasi ada batasan tertentu dalam hal desain yang sangat spesifik atau interaksi yang kompleks. Untuk materi yang memerlukan desain yang sangat unik, kita mungkin perlu menggunakan alat desain grafis yang lebih canggih.

³⁵ Nur Ayu Lestari, "Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Dan Macromedia Flash pada Pembelajaran Biologi Di SMA", 29.

- 2) Meskipun *Ispring Suite* merupakan alat yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran interaktif, namun pengguna perlu menyadari bahwa untuk menghasilkan materi yang berkualitas dan menarik, dibutuhkan keterampilan khusus di luar kemampuan dasar *PowerPoint* saja.
- 3) Salah satu kelemahan menggunakan *Ispring Suite* adalah untuk menampilkan materi yang telah dibuat, memerlukan peralatan tambahan seperti proyektor atau LCD. Selain itu, seorang pendidik juga harus mengoperasikan materi tersebut menggunakan laptop. Dengan kata lain, penggunaan *Ispring Suite* tidak sepenuhnya mandiri atau tanpa bantuan perangkat keras lainnya.³⁶

3. Android

Android merupakan salah satu sistem operasi perangkat mobile yang sering digunakan di masa sekarang khususnya untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti smartphone dan juga komputer tablet. Android adalah sistem operasi populer untuk perangkat mobile, terutama smartphone dan tablet layar sentuh. Keunggulan utama Android adalah bersifat *open source* dan gratis, sehingga bebas dikembangkan oleh siapa saja tanpa biaya atau royalti. Android berbasis Linux dan menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan di berbagai perangkat mobile. Meskipun Android umumnya digunakan pada

³⁶ Nur Ayu Lestari, "Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Dan Macromedia Flash pada Pembelajaran Biologi Di SMA", 31.

smartphone dan tablet, fungsinya mirip dengan sistem operasi mobile lainnya seperti iOS Apple dan BlackBerry OS.³⁷

Android didesain khusus untuk perangkat mobile layar sentuh, seperti smartphone dan tablet. Hal ini memungkinkan sistem operasi pada smartphone saat ini untuk beradaptasi dengan berbagai spesifikasi, dari kelas bawah hingga kelas atas. Oleh karena itu, perkembangan sistem Android mengalami peningkatan yang pesat. Android adalah sistem operasi *open-source*, yang berarti Google memberikan izin dan kebebasan bagi siapa saja untuk mengembangkan sistem operasi ini. Android terus berkembang dengan pesat, menghadirkan versi baru hampir setiap tahun. Sejak awal kemunculannya, android telah mengalami banyak perubahan, mulai dari android 1.1 hingga versi terbaru saat ini. Beberapa versi android yang terkenal di antaranya, *Cupcake (1.5)*, *Donut (1.6)*, *Eclair (2.0/2.1)*, *Froyo (2.2)*, *Gingerbread (2.3)*, *Honeycomb (3.0/3.1)*, *Ice Cream Sandwich (4.0)*, *Jelly Bean (4.1)*, *Kit Kat (4.4)*, *Lollipop (5.0)*, *Marshmallow (6.0)*, *Nougat (7.0)*, *Oreo (8.0)*, *Pie (9.0)*, *Android 10*, *Android 11*, *Android 12*, *Android 13*.³⁸

Banyak perusahaan ponsel saat ini memilih sistem operasi Android untuk smartphone mereka. Hal ini dikarenakan smartphone Android umumnya lebih murah dibandingkan smartphone dengan sistem operasi

³⁷ Iwan Ady Prabowo et al., *BUKU AJAR. Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan dan Tugas Mandiri)* (Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang, 2021), 5.

³⁸ Prabowo, *BUKU AJAR . Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan dan Tugas Mandiri)*, 7.

berbayar. Android menawarkan berbagai kelebihan yang menarik bagi penggunaannya, membuatnya menjadi pilihan populer di era smartphone saat ini. Terdapat keunggulan dan kekurangan dari android ini yaitu,³⁹

Keunggulan yang dimiliki pada android yaitu :

- a. Kemudahan dalam penggunaan, android didesain dengan prinsip user-friendly, layaknya sistem operasi *Windows* pada komputer. Pengguna baru pun dapat dengan mudah mempelajari dan mengoperasikannya dalam waktu singkat.
- b. Notifikasi lengkap, pengguna tak perlu khawatir ketinggalan informasi penting. Android memungkinkan pengaturan notifikasi dari berbagai akun, seperti SMS, *e-mail*, panggilan suara, dan lainnya, sehingga kita dapat selalu terhubung dengan aktivitas terkini.
- c. Tampilan menawan, android menghadirkan antarmuka yang menarik dan tak kalah memukau dibandingkan iOS. Desainnya yang intuitif dan mudah dinavigasi memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan.
- d. *Open Source* dan fleksibilitas, android merupakan platform *open source*, yang berarti pengguna bebas mengembangkan sistem android versi mereka sendiri. Hal ini membuka peluang bagi terciptanya berbagai *Custom ROM* yang unik dan sesuai kebutuhan pengguna.

³⁹ Prabowo, *BUKU AJAR . Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan dan Tugas Mandiri)*, 9.

- e. Jutaan aplikasi menanti, pengguna dimanjakan dengan jutaan aplikasi menarik, baik gratis maupun berbayar, yang tersedia di Google *Playstore*. Temukan aplikasi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan, mulai dari hiburan, edukasi, hingga produktivitas.

Kemudian android juga memiliki kekurangan diantaranya yaitu :

- a. Update lambat, artinya mendapatkan update sistem android terbaru bisa jadi rumit. Pengguna harus menunggu vendor mereka merilis update resmi, yang bisa memakan waktu lama. Hal ini membuat beberapa pengguna frustrasi.
- b. Boros baterai, pengurusan baterai cepat adalah masalah umum pada perangkat android, terutama bagi pengguna yang sering menggunakan data, widget, dan aplikasi. Mengurangi aktivitas smartphone dapat membantu, namun bagi beberapa orang, hal ini tidak ideal.
- c. Performa lambat, artinya performa lambat atau lag sering kali terkait dengan spesifikasi perangkat. Namun, aplikasi yang tidak kompatibel dengan sistem Android juga dapat menyebabkan masalah ini. Kurangnya RAM atau prosesor yang mumpuni dapat memperburuk keadaan. Solusinya adalah dengan memilih aplikasi yang sesuai dengan spesifikasi smartphone.

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

- a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pengertian pendidikan dalam bahasa Arab, sering digunakan dalam berbagai istilah *al-ta'lim*, *al-tarbiyah*, dan *al-ta'dib*. *Al-ta'lim*

berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan ketrampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh mendidik dan *al-ta'dib* lebih condong pada proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak/moral peserta didik. Namun, kata pendidikan ini lebih sering diterjemahkan dengan "*tarbiyah*" yang berarti pendidikan.⁴⁰

Pendidikan Agama Islam merupakan proses yang terencana dan disengaja untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan terhadap ajaran Islam. Upaya ini bertujuan untuk menumbuhkan keimanan dan mendorong mereka untuk mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan Al-hadits, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*hablun minallah wa hablun minannas*).⁴¹

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan,

⁴⁰ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2012), 20.

⁴¹ Abdul Majid dan Dian Handayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 58.

serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.⁴² Penekanan terpenting dari ajaran agama Islam pada dasarnya adalah hubungan antar sesama manusia yang sarat dengan nilai-nilai yang berkaitan dengan moralitas sosial itu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu membuahkan kebajikannya di akhirat kelak.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

- 1) Mengembangkan Wawasan: Memberikan pemahaman yang tepat tentang jati diri manusia, alam semesta, dan kebesaran Allah SWT. Hal ini menumbuhkan kemampuan menganalisis fenomena alam dan kehidupan, serta memahami hukum-hukum yang terkandung di dalamnya.
- 2) Membebaskan Manusia: Membebaskan manusia dari hal-hal yang dapat merendahkan martabat manusia, baik dari dalam diri sendiri maupun dari luar. Hal ini termasuk kejumudan, taklid, kultus individu, khurafat, dan syirik.

⁴² Majid dan Handayani, *Pendidikan Karakter*, 135.

- 3) Mengembangkan Ilmu Pengetahuan: Mendorong pengembangan ilmu pengetahuan untuk menunjang kehidupan individu dan masyarakat. Pengembangan ilmu pengetahuan ini sejalan dengan arahan yang diberikan dalam Al-Qur'an.
- 4) Sumber Inspirasi dan Kekuatan Mental: Menjadi sumber inspirasi dan pemberi kekuatan mental yang akan terinternalisasi dalam bentuk moral yang memandu tingkah laku dan petunjuk jalan hidup. Pendidikan Agama Islam juga berfungsi sebagai obat anti penyakit gangguan jiwa.⁴³

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki peran vital dalam membentuk individu yang berakhlak mulia, cerdas, dan berwawasan luas. Pendidikan ini membebaskan manusia dari hal-hal yang merendahkan martabat dan mendorong pengembangan ilmu pengetahuan untuk kemajuan kehidupan. Pendidikan Agama Islam juga menjadi sumber inspirasi dan kekuatan mental yang menuntun manusia ke arah kehidupan yang lebih baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴³ Hilda Darmaini Siregar, & Zainal Efendi Hasibuan, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi", *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2, no. 5 (2024): 133 <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/Intellektika/article/view/1520>

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini berfungsi untuk menghasilkan rancangan produk baru, memvalidasi produk dan mengembangkan serta menciptakan produk baru, artinya produk telah ada dan peneliti hanya menguji validitas dan efektifitas produk tersebut.⁴⁴ Produk yang dihasilkan nanti oleh peneliti akan di uji validitasnya, kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji coba produk pada guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan dalam penggunaan media ini dalam pembelajaran.

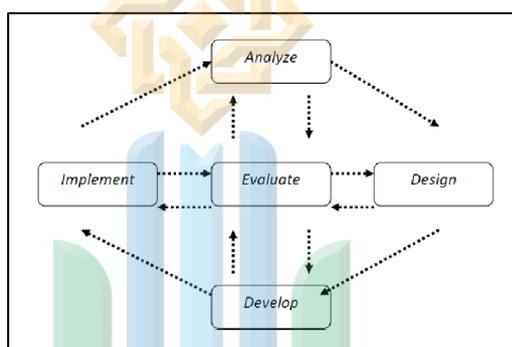
Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996, awalnya untuk merancang sistem pembelajaran. Kini model ADDIE banyak digunakan untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran, seperti model, strategi, metode, media, dan bahan ajar. Salah satu keunggulan model ADDIE adalah peluang evaluasi di setiap tahapan pengembangan, sehingga kekurangan produk dapat diminimalisir, sehingga model ini pun efektif untuk membangun produk pembelajaran berbasis kinerja.⁴⁵

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 26.

⁴⁵ Anang Fathoni et al., *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital* (Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA, 2023), 62.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (menerapkan), dan *Evaluation* (mengevaluasi).



Gambar 3.1.
Tahapan Model Pengembangan ADDIE

1. *Analysis* (menganalisis)

Tahap awal pengembangan produk yaitu analisis, difokuskan pada dua hal utama yaitu analisis materi dan analisis media pembelajaran. Dari hasil analisis ini, ditemukan bahwa materi pembelajaran memerlukan media sebagai alat bantu guru dalam penyampaian. Tahap Analysis ini merupakan tahap paling krusial dalam model ADDIE karena peneliti perlu melakukan analisis mendalam terkait keperluan pengembangan produk baru, yang dapat berupa model pembelajaran, metode media, ataupun bahan ajar.⁴⁶

⁴⁶ Fathoni et al., *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*, 66.

Kebutuhan pengembangan produk baru ini muncul karena produk yang sudah ada di lapangan mungkin sudah tidak relevan atau bahkan belum ada sekalipun dengan beberapa faktor, seperti karakteristik peserta didik, perkembangan teknologi, lingkungan belajar, dan kebutuhan peserta didik dan guru. Berikut analisis yang akan dilakukan oleh peneliti:

a. Analisis Karakteristik dan Kebutuhan Siswa

Menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait karakteristik dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta siswa kelas XI SMA Negeri Balung.

b. Analisis Kurikulum

Menganalisis kurikulum berarti menentukan kurikulum yang diterapkan di sekolah, termasuk kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Media yang dikembangkan ini dibuat dengan mengkaji kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri Balung.

c. Analisis Materi

Menganalisis materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi sekarang untuk diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis

aplikasi android. Kegiatan ini dilakukan melalui wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri Balung.

2. *Design* (merancang)

Tujuan utama tahap perencanaan adalah untuk menetapkan dan merumuskan konsep produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Tahap ini bersifat sistematis, meliputi kegiatan merancang konsep dan isi produk. Setiap elemen produk memerlukan rancangan yang matang dan terkonsep dengan baik. Selain itu, petunjuk penerapan desain dan pembuatan produk harus disusun secara jelas dan rinci. Hal ini bertujuan untuk menjadi fondasi yang kuat bagi proses pengembangan produk selanjutnya.⁴⁷

Peneliti merancang media dengan langkah-langkah berikut ini :

- a. Persiapan materi visual dengan mengumpulkan dan mengolah gambar atau animasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Serta mencari materi dari buku atau sumber lain menjadi format yang sesuai untuk aplikasi android.
- b. Pembuatan media pembelajaran dengan menyusun dan merancang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interaktif yang berbasis aplikasi android. Adapun tahapannya sebagai berikut :

⁴⁷ Fathoni et al., *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*, 67.

- 1) Memilih judul yang menarik, dengan menentukan judul yang jelas dan ringkas, menggambarkan isi aplikasi dan menarik perhatian pengguna.
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan tujuan pembelajaran yang terukur dan spesifik untuk aplikasi, sehingga membantu pengguna memahami materi dengan baik.
- 3) Menyusun desain yang menarik dan interaktif, dengan cara mendesain aplikasi yang menarik dan mudah dinavigasi, dengan menggunakan elemen visual yang sesuai dengan target pengguna.
- 4) Membuat soal pilihan ganda dan kuis, dengan membuat soal-soal pilihan ganda yang interaktif dan edukatif untuk menguji pemahaman pengguna terhadap materi pembelajaran.
- 5) Mempublikasikan media menjadi link HTML5 dan merubahnya kedalam bentuk aplikasi android.
- 6) Menginstal dan menggunakan aplikasi agar bisa digunakan pada smartphone.

c. Menyusun Desain Instrumen Penilaian

Penyusunan instrumen penelitian sangat penting karena berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai kelayakan suatu produk. Sebelum digunakan, instrumen tersebut harus terlebih dahulu didiskusikan dengan dosen pembimbing. Beberapa instrumen yang diantaranya yaitu instrumen penilaian validasi oleh para validator, angket respon siswa dan angket respon guru, dan juga lembar tes.

3. *Development* (mengembangkan)

Fase ini adalah tahap di mana rancangan dibuat dan validasi dilakukan untuk sumber belajar yang telah dikembangkan. fase ini berfokus pada pengembangan produk yang telah dirancang menjadi produk yang siap digunakan di lapangan. Dengan kata lain, ini adalah tahap realisasi dari rancangan/perencanaan produk.⁴⁸

Tahap *development* atau pengembangan melalui tiga tahap, yaitu:

- a. Pembuatan produk, semua komponen yang telah dirancang dan disiapkan selanjutnya dirangkai menjadi media pembelajaran yang berbasis aplikasi android dengan menggunakan *Ispring Suite*.
- b. Validasi, tahap validasi merupakan salah satu tahap peneliti akan menvalidasi produk yang dikembangkan pada validator atau ahli, diantaranya yaitu, validasi materi dengan memilih salah satu validator atau ahli yang sesuai dengan bidang materinya dan validasi media dengan memilih validator atau ahli sesuai dengan bidangnya yaitu ahli dibidang desain media.
- c. Revisi, setelah produk mendapatkan validasi dari para ahli, peneliti memasuki tahap revisi. Tahap ini bertujuan untuk melakukan perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh para validator, baik

4. *Impelementation* (Menerapkan)

Setelah melalui proses validasi dan dinyatakan valid oleh para ahli, produk memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, produk diuji coba

⁴⁸ Fathoni et al., *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*, 69.

untuk melihat bagaimana kinerjanya dalam situasi nyata dan apakah produk tersebut memenuhi kebutuhan pengguna untuk menentukan tingkat keefektifan dan juga kepraktisan produk yang telah dihasilkan.

5. *Evaluation* (Mengevaluasi)

Evaluasi menyeluruh dilakukan untuk memastikan kesesuaian setiap tahap pengembangan produk. Jika ditemukan ketidaksesuaian atau ada saran perbaikan dari ahli, produk akan direvisi sebelum lanjut ke tahap berikutnya. Setelah semua langkah dinyatakan sesuai dan memenuhi kriteria, barulah produk dinilai kelayakannya untuk digunakan.

C. Uji Coba Produk

Kegiatan uji coba produk yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang kevalidan, kepraktisan dan keefektifan agar produk media yang dikembangkan memiliki kualitas dan tingkat kelayakan sebelum di gunakan dalam jangkauan yang lebih luas. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan media berbasis aplikasi android dan melibatkan validator ahli media dan ahli materi, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta siswa kelas XI.12 SMA Negeri Balung yang berjumlah 35 siswa untuk memberikan penilaian, kritik, dan saran. Hasil dari uji coba ini akan digunakan untuk merevisi produk agar menjadi lebih baik.

D. Desain Uji Coba

Sebelum digunakan secara luas, produk ini telah melalui proses pengujian yang cermat. Pertama, produk divalidasi oleh para ahli di bidang materi, desain. Kemudian, produk diuji coba pada kelompok kecil yang terdiri

dari 7 siswa kelas XI.12 SMA Negeri Balung yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan berfikirnya dari rendah, sedang dan tinggi. Berdasarkan masukan dari uji coba ini, produk direvisi kembali sebelum diuji coba pada kelompok yang lebih besar, yaitu seluruh siswa dalam satu kelas. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk ini berkualitas tinggi, sesuai dengan kebutuhan siswa.

Desain uji coba pada penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* untuk menguji coba produk. Desain ini terdiri dari tiga tahap, yaitu *Pretest*, tes awal diberikan kepada siswa sebelum mereka menerima perlakuan. *Treatment*, perlakuan diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android ini pada satu kelompok siswa. *Posttest*, tes akhir diberikan kepada siswa setelah mereka menerima perlakuan untuk mengukur hasil belajar mereka. Desain ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mereka menerima perlakuan, sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁴⁹ Berikut gambaran *One Group Pretest-Posttest design*:



Gambar 3.2
Gambaran *One Group Pretest-Posttest Design*

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 114.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dipilih peneliti pada penelitian ini adalah 2 dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember, Guru Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti, dan siswa kelas XI.12 SMA Negeri Balung Jember. Beberapa dosen dipilih sebagai ahli materi, yaitu dengan spesifikasi telah menyelesaikan studi S2 Pendidikan Agama Islam dan memahami serta ahli dibidang materi Pendidikan Agama Islam. Kemudian sebagai ahli media, yaitu dengan spesifikasi telah menyelesaikan studi S2 Pendidikan Agama Islam dan memahami serta ahli dibidang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kedua dosen tersebut dipilih untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Guru Pendidikan Agama Islam kelas XI.12 SMA Negeri Balung dipilih untuk mengetahui kepraktisan dan tanggapan mengenai media yang dikembangkan. Sedangkan para siswa kelas XI.12 SMA Negeri Balung dengan jumlah 35 siswa dipilih untuk mengetahui keefektifan serta tanggapan siswa terkait media pembelajaran yang di kembangkan.

2. Jenis Data

Penelitian ini menghasilkan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif.

- a. Data kualitatif disajikan secara deskriptif oleh peneliti, dan mencakup informasi seperti hasil wawancara dengan guru, siswa serta kritik dan saran dari para ahli validator serta hal-hal lain yang relevan.

- b. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi produk untuk menilai pendapat validator. Angket kepraktisan produk untuk menilai tanggapan guru dan siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan media yang dikembangkan, dan hasil *pretest–postest* digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini melibatkan 5 instrumen pengumpulan data:

- a. Observasi dan Wawancara

Peneliti melakukan observasi saat pembelajaran di kelas dan melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas XI. 12 SMA Negeri Balung. Pertanyaan diajukan untuk menggali informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, seperti kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan analisis materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran.

- b. Lembar Validasi

Peneliti menggunakan lembar validasi ahli materi dan validasi ahli media yang sudah dikembangkan oleh peneliti bersama Dosen Pembimbing. Masing-masing lembar validasi diberikan kepada para ahli di bidangnya masing-masing. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan materi yang diajarkan, dan desain media yang sudah memenuhi kriteria untuk dapat digunakan.

Kemudian, lembar validasi terdiri dari identitas validator, pernyataan-pernyataan terkait penilaian produk kolom komentar atau saran untuk perbaikan produk. pernyataan-pernyataan tersebut menggunakan skala Likert dengan lima kategori jawaban, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (CB) Kurang Baik (KB), Tidak Baik (TB).⁵⁰ Validator mengisi lembar validasi dengan mencentang kolom yang sesuai dengan penilaian mereka. Berikut adalah instrumen validasi:

Tabel 3.1
Instrumen Validasi Ahli Materi

| No | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-----------|--|----------------|----------|----------|----------|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. | Aspek Kelayakan Isi | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1. | Kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| 2. | Kesesuaian antara kedalaman materi dengan kebutuhan materi ajar | | | | | |
| 3. | Kesesuaian antara kelengkapan materi dengan capaian pembelajaran | | | | | |
| 4. | Penyajian konsep materi dalam media pembelajaran tepat | | | | | |
| 5. | Penyajian materi tidak menimbulkan banyak tafsir | | | | | |
| 6. | Kesesuaian gambar/ilustrasi yang disajikan dengan isi pesan yang disampaikan | | | | | |
| 7. | Terdapat gambar/video pendukung pada media pembelajaran sesuai dengan materi | | | | | |
| 8. | Terdapat gambar/video pendukung pada media pembelajaran yang mudah dipahami | | | | | |
| 9. | Terdapat latihan soal yang sesuai dengan materi | | | | | |
| 10. | Penggunaan bahasa yang tepat | | | | | |
| B. | Aspek Kelayakan Penyajian | | | | | |
| 11. | Media pembelajaran ini menyajikan materi secara runtut dan sistematis | | | | | |
| 12. | Terdapat tema pembahasan pada media pembelajaran | | | | | |
| 13. | Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran | | | | | |
| 14. | Terdapat daftar pustaka sebagai sumber rujukan | | | | | |

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 147.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-----------|---|---|---|---|---|---|
| 15. | Media pembelajaran ini menyajikan materi secara jelas dan teratur antar sub bab/ alinea | | | | | |
| C. | Aspek Keterlaksanaan | | | | | |
| 16. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa | | | | | |
| 17. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa | | | | | |
| 18. | Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan | | | | | |

Tabel 3.2
Instrumen Validasi Ahli Media

| No | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Keserdahanaan Gambar | | | | | |
| 2. | Perpaduan warna background, tulisan dan gambar sesuai dan menarik | | | | | |
| 3. | Tulisan jelas dan bahasa yang tepat, sehingga dapat terbaca dengan mudah | | | | | |
| 4. | Tujuan pembelajaran jelas | | | | | |
| 5. | Alur pembelajaran jelas | | | | | |
| 6. | Penyajian materi jelas dan sesuai | | | | | |
| 7. | Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri siswa | | | | | |
| 8. | Ketepatan dalam menempatkan gambar | | | | | |
| 9. | Kesesuaian ukuran gambar | | | | | |
| 10. | Ketepatan dalam memilih dan ukuran font/huruf | | | | | |
| 11. | Kesesuaian dalam peletakan tulisan | | | | | |
| 12. | Media pembelajaran ini dapat dioperasikan dengan mudah | | | | | |
| 13. | Tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran bekerja dengan tepat sesuai dengan fungsinya | | | | | |
| 14. | Kejelasan menu dan tombol pada media pembelajaran sudah baik | | | | | |
| 15. | Media pembelajaran memiliki unsur audio dan video | | | | | |

c. Angket Respon Guru dan Siswa

Peneliti menggunakan lembar angket respon guru dan siswa yang sudah dikembangkan oleh peneliti bersama Dosen Pembimbing Tujuan adanya angket respon guru dan siswa ini adalah untuk mengetahui nilai

kepraktisan media pembelajaran. Langkah-langkah penggunaan angket ini dengan diberikan angket kepada guru dan siswa. Angket berisi identitas responden dan beberapa pernyataan terkait penilaian produk. Kemudian pernyataan disusun berdasarkan skala Likert dengan 5 pilihan jawaban: Sangat Setuju, Setuju, Cukup Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju.⁵¹ Responden mengisi angket dengan mencentang kolom sesuai kategori pilihan. Berikut adalah instrumen respon guru dan siswa :

Tabel 3.3
Instrumen Angket Respon Guru

| No | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-----------|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. | Kualitas Isi dan Tujuan | | | | | |
| 1. | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| 2. | Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran | | | | | |
| 3. | Terdapat petunjuk penggunaan media secara jelas | | | | | |
| 4. | Materi yang disajikan secara runtut | | | | | |
| 5. | Alur pembelajaran disajikan secara jelas | | | | | |
| B. | Kualitas Teknik | | | | | |
| 6. | Desain tampilan media pembelajaran yang sederhana | | | | | |
| 7. | Desain tampilan media pembelajaran yang menarik | | | | | |
| 8. | Gambar sesuai dengan materi | | | | | |
| 9. | Warna gambar menarik | | | | | |
| 10. | Warna tulisan sesuai | | | | | |
| 11. | Huruf yang digunakan tepat dan sesuai | | | | | |
| 12. | Teks pada media pembelajaran ini mudah dibaca | | | | | |
| 13. | Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi | | | | | |
| C. | Kualitas Pembelajaran dan Instruksional | | | | | |
| 14. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa | | | | | |
| 15. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa | | | | | |
| 16. | Media pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran | | | | | |
| 17. | Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri | | | | | |

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 147.

Tabel 3.4
Instrumen Angket Respon Siswa

| No | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Desain media pembelajaran yang digunakan menarik dan menyenangkan | | | | | |
| 2. | Penggunaan media pembelajaran ini mudah dioperasikan atau digunakan | | | | | |
| 3. | Gambar dan animasi dalam media pembelajaran ini membantu anda dalam memahami materi | | | | | |
| 4. | Terdapat simulasi atau latihan soal yang membantu anda untuk memahami materi | | | | | |
| 5. | Media pembelajaran ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda | | | | | |
| 6. | Tampilan menu dan media memudahkan anda untuk menggunakan media tersebut | | | | | |
| 7. | Ilustrasi video yang disampaikan atau disajikan pada media menarik dan memudahkan anda memahami materi | | | | | |
| 8. | Media dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu anda untuk mengulang materi yang telah anda pelajari sebelumnya | | | | | |
| 9. | Desain model dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca | | | | | |
| 10. | Penyajian atau penyampaian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan anda dalam memahami materi | | | | | |

d. Tes Tulis (Lembar Tes)

Peneliti menggunakan lembar tes tulis yang sudah dikembangkan oleh peneliti bersama guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, tujuannya untuk mengetahui efektivitas produk pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang dikembangkan. Peneliti menggunakan tes tulis sebagai alat ukur untuk menilai pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan produk. Perbedaan skor tes (*pre-test dan post-test*) dianalisis untuk mengetahui apakah produk tersebut membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sesuai.

e. Dokumentasi

Proses pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara mendokumentasikan penelitian melalui foto dan dokumen pendukung. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi foto untuk mengumpulkan bukti-bukti yang relevan dengan penelitiannya, seperti pelaksanaan uji coba produk. Sehingga, foto-foto yang diambil selama penelitian menjadi bukti penting bagi peneliti untuk mendukung hasil penelitiannya.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah krusial dalam menentukan kelayakan produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti berbasis aplikasi android. Dua jenis analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Analisis data kualitatif penting untuk dilakukan karena untuk menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif. Hal ini dilakukan untuk mencapai hasil akhir yang lebih optimal. Analisis ini dilakukan dengan memilih data dan menyajikannya dari hasil observasi dan wawancara selama proses pembelajaran dengan media interaktif, dan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran dari pengguna. Hasil analisis ini menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan media pembelajaran pada tahap revisi selanjutnya.

Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan hasil validasi, angket, dan tes. Berikut adalah rancangan analisis data kuantitatif:

a. Analisis data instrumen validasi ahli

Instrumen validasi ini melibatkan para ahli untuk menilai validitas media yang dikembangkan. Penilaian ini berdasarkan kritik dan saran para ahli. Pedoman penilaian digunakan untuk menentukan skor maksimum. Pernyataan disusun berdasarkan skala Likert dengan ketentuan dan kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.5
Skala Kriteria Kevalidan⁵²

| Skor | Kriteria | Keterangan |
|------|----------|-------------|
| 5 | SB | Sangat Baik |
| 4 | B | Baik |
| 3 | CB | Cukup Baik |
| 2 | KB | Kurang Baik |
| 1 | TB | Tidak Baik |

Hasil validasi dari setiap validator pada lembar validasi produk kemudian dijumlahkan dan dihitung menggunakan rumus :

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

Keterangan :

PV : Hasil presentase validasi

f : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor Maksimum

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 148.

Setelah dilakukan perhitungan presentase di setiap komponen, tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.6
Kriteria Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase

| Presentase | Kriteria Interpretasi |
|------------------------|-----------------------|
| $80\% < PV \leq 100\%$ | Sangat Valid |
| $60\% < PV \leq 80\%$ | Valid |
| $40\% < PV \leq 60\%$ | Cukup Valid |
| $20\% < PV \leq 40\%$ | Kurang Valid |
| $0\% < PV \leq 20\%$ | Tidak Valid |

b. Analisis data angket respon guru dan siswa

Data yang digunakan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik dianalisis menggunakan skala Likert. Angket yang sudah diisi oleh guru dianalisis dengan menggunakan lima kategori dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 3.7
Skala Kriteria Penilaian Angket Respon Guru

| Skor | Kriteria | Keterangan |
|------|----------|---------------|
| 5 | SS | Sangat Setuju |
| 4 | S | Setuju |
| 3 | CS | Cukup Setuju |
| 2 | KS | Kurang Setuju |
| 1 | TS | Tidak Setuju |

Sedangkan angket respon siswa disusun dengan menggunakan skala likert dengan lima kategori, yaitu:

Tabel 3.8
Skala Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

| Skor | Kriteria | Keterangan |
|------|----------|---------------|
| 5 | SS | Sangat Setuju |
| 4 | S | Setuju |
| 3 | CS | Cukup Setuju |
| 2 | KS | Kurang Setuju |
| 1 | TS | Tidak Setuju |

Kemudian hasil angket yang di isi oleh guru dan siswa masing-masing dijumlahkan dan dihitung dengan persentase rata-rata skor untuk setiap responden menggunakan rumus:

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

Keterangan :

PR : Hasil presentase Angket Respon

f : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Selanjutnya mencari presentase rata-rata total skor dari semua

responden dengan menggunakan rumus:

$$PPR = \frac{\sum_{i=1}^n Pi}{m} \times 100\%$$

Keterangan:

PPR : Hasil persentase rata-rata angket kepraktisan dari seluruh responden

Pi : Jumlah skor setiap responden

m : Jumlah responden

Setelah dilakukan perhitungan presentase di setiap komponen, tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.9
Kriteria Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Presentase

| Presentase | Kriteria Interpretasi |
|-------------------------|-----------------------|
| $80\% < PPR \leq 100\%$ | Sangat Praktis |
| $60\% < PPR \leq 80\%$ | Praktis |
| $40\% < PPR \leq 60\%$ | Cukup Praktis |
| $20\% < PPR \leq 40\%$ | Kurang Praktis |
| $0\% < PPR \leq 20\%$ | Tidak Praktis |

Berdasarkan analisis data angket respon guru dan siswa tersebut, maka diperoleh tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Analisis keefektifan produk

Peneliti mengukur efektivitas media pembelajaran dengan cara melihat hasil tes belajar siswa antara nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis efektifitas menggunakan N-Gain atau *Normalized Gain* yaitu sebuah alat ukur yang sangat bermanfaat dalam bidang pendidikan. Alat ini digunakan untuk mengetahui seberapa efektif suatu metode pembelajaran atau media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasilnya dapat diinterpretasikan secara kuantitatif

untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.⁵³

Berikut adalah rumus N-Gain :

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Cara menghitung N-Gain adalah dengan mengurangi skor posttest dengan skor pretest kemudian dibagi dengan skor ideal dikurangi skor pretest. Skor ideal adalah nilai maksimum (100).

Setelah nilai N-Gain sudah dihitung, maka selanjutnya adalah pemberian arti seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 3.10
Kriteria Gain Ternormalisasi

| Nilai N-Gain | Interpretasi |
|------------------------|---------------------------|
| $0,70 \leq g \leq 100$ | Tinggi |
| $0,30 \leq g < 0,70$ | Sedang |
| $0,00 < g < 0,30$ | Rendah |
| $g = 0,00$ | Tidak terjadi peningkatan |
| $-1,00 \leq g < 0,00$ | Terjadi penurunan |

Sumber: (Sukarelawan, Indratno and Ayu 2024)

Setelah nilai N-Gain sudah dianalisis kemudian pemberian keefektifan produk Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.11
Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

| Presentase (%) | Interpretasi |
|----------------|----------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 – 55 | Kurang Efektif |
| 56 – 75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Sumber: (Sukarelawan, Indratno and Ayu 2024)

⁵³ Moh. Irma Sukarelawan dkk, *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest* (D.I Yogyakarta: Suryachya, 2024), 10.

Dari hasil analisis data kuantitatif tersebut, maka akan ditentukan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mencari rata-rata dari nilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Setelah nilai presentase rata-rata sudah dihitung, maka selanjutnya adalah pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.12
Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

| Presentase | Kriteria Interpretasi |
|-----------------------|-----------------------|
| $80\% < P \leq 100\%$ | Sangat Layak |
| $60\% < P \leq 80\%$ | Layak |
| $40\% < P \leq 60\%$ | Cukup Layak |
| $20\% < P \leq 40\%$ | Kurang Layak |
| $0\% < P \leq 20\%$ | Tidak Layak |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Untuk memastikan kualitas produk pembelajaran, dilakukan uji coba dalam dua tahap. Tahap awal melibatkan para ahli di bidang media dan materi pembelajaran. Setelah itu, produk diuji coba secara langsung di lapangan, yaitu di kelas XI.12 SMA Negeri Balung Jember dengan jumlah 35 siswa ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi bab 3 yaitu menghindari perkelahian antar pelajar, miras dan narkoba. Seluruh proses uji coba ini dirancang sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android menggunakan *Ispring Suite* ini dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut ini merupakan penjabaran dan hasil penelitian yang dilakukan yang sesuai dengan lima tahapan model ADDIE.

1. Hasil Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah pertama dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menganalisis masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, ada beberapa aspek penting yang perlu ditelaah yaitu analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi pembelajaran. Berikut adalah hasil dari analisis tersebut:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Peneliti menganalisis kebutuhan siswa dengan cara melakukan observasi dan wawancara baik kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti maupun kepada siswa kelas XI.12 SMA Negeri Balung Jember. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMAN Balung, yaitu Bapak Bahudin S.Ag beliau menjelaskan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas lebih sering menggunakan media pembelajaran cetak seperti buku paket dan LKS (lembar kerja siswa), serta siswa lebih sering untuk melakukan kegiatan diskusi, sehingga perlu adanya inovasi baru agar minat belajar siswa meningkat.⁵⁴

Hal ini menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti perlu adanya inovasi baru agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka, sehingga kurangnya minat belajar siswa, akan berdampak pada pemahaman dan hasil belajar siswa kedepannya. Bapak Bahudin S.Ag juga menjelaskan bahwa beliau terkadang menggunakan media pembelajaran seperti smartphone android, saat suasana kelas sedang jenuh dan siswa tidak ada yang merespon, atau bahkan sampai ada yang tertidur, kemudian guru mengizinkan siswa untuk menggunakan smartphone mereka guna mencari, mencatat, dan

⁵⁴ Bahudin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 24 September 2024.

memahami materi yang berkaitan dengan topik pembahasan.⁵⁵ Hal itu menjadikan ada perbedaan respon siswa antara pembelajaran yang hanya menggunakan buku saja dengan yang menggunakan media pembelajaran terkhusus dengan jenis media berbasis *smartphone*.

Siswa kelas XI.12 dengan jumlah 35 siswa lebih menikmati dan tertarik menggunakan media teknologi daripada hanya mengandalkan buku. Terutama dalam materi sejarah, membaca saja sudah merasa malas bagi mereka, apalagi memahami isinya. Selain itu, siswa cenderung lebih suka praktik dan tertarik pada hal-hal baru daripada hanya mendengarkan materi. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu siswa menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dilakukan di kelas hanya presentasi dan mengerjakan *asesment* saja. Kemudian salah satu siswa menyatakan merasa butuh, senang, dan setuju jika dikembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis teknologi menggunakan aplikasi android.⁵⁶

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media untuk membantu pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android.

⁵⁵ Bahudin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 24 September 2024.

⁵⁶ Sahroni, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 24 September 2024.

b. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ibu Teny selaku Waka Kurikulum menjelaskan bahwa kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri Balung adalah kurikulum merdeka untuk kelas X, XI dan XII.⁵⁷ Setelah mengetahui kurikulumnya, peneliti melanjutkan dengan menganalisis tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini merupakan tujuan pembelajaran kelas XI pada materi bab 3 tentang menghindari perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba :

- 1) Memecahkan masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), narkoba dalam perspektif Islam.
- 2) Menjelaskan cara mengatasi masalah perkelahian antarpelajar, miras dan narkoba, serta diposting di media sosial,
- 3) Meyakini bahwa agama melarang melakukan perkelahian antarpelajar, dan melakukan perusakan fasilitas umum, minuman keras, dan narkoba.
- 4) Membiasakan sikap taat pada aturan, peduli sosial, tanggung jawab dan cinta damai

c. Analisis Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti memilih materi bab 3 mengenai menghindari perkelahian antar pelajar minuman keras dan narkoba

⁵⁷ Teny, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 24 September 2024.

sebagai materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan. Alasannya karena sesuai hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, menjelaskan bahwa materi ini merupakan materi yang perlu disampaikan, materi ini juga merupakan salah satu materi yang benar-benar harus dipahami oleh siswa, mengingat dimasa sekarang ini khususnya pada usia remaja perlu adanya pemahaman untuk dapat terhindar dari kegiatan yang bersifat negatif dan dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain seperti tawuran, miras dan narkoba. Sebenarnya materinya cukup mudah tapi beberapa siswa masih kesulitan memahaminya. Mereka sering merasa kebingungan dan kesulitan dalam materi ini khususnya dalam mengetahui jenis-jenis narkoba. Padahal sebenarnya materi tersebut dapat ditemui dan dipelajari melalui informasi sosial media yang ada.⁵⁸

Berdasarkan situasi di lapangan, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang didalamnya menjelaskan berbagai materi tentang menghindari perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba.

2. Hasil Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain, peneliti merancang, menyusun, dan membuat desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti beserta instrumen penilaiannya. Berikut langkah-langkah yang diambil peneliti pada tahap desain:

⁵⁸ Bahudin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 24 September 2024.

- a. Mengumpulkan dan menyiapkan bahan-bahan untuk pembuatan media, seperti gambar/animasi, dan sumber-sumber referensi lainnya.

Referensi tersebut termasuk buku, jurnal, artikel, web, YouTube, dan sumber lain yang relevan dengan materi yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang dapat digunakan dalam pembuatan media. Berikut adalah sumber-sumber referensi yang telah dikumpulkan dan dipilih oleh peneliti:

- 1) BNN Kota Mojokerto. "Apa itu Narkoba?." 3 Juni, 2022. Video.
<https://youtu.be/YMrAMQ4lVfU?si=o5dqz55RebZ1nnri>
- 2) Official, Aryanto Herbal. "Bahaya Alkohol Bagi Tubuh!." 24 mei, 2021.
Video.https://youtu.be/hYcIBBkge1U?si=DCHpornwFLJ8w4_N
- 3) Rahman, Abd, dan Hery Nugroho. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas XI*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, Kemendikbud Ristek, 2021.
- 4) Rusmana, Mohamad Adam et al. *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital*. Bandung: CV Amerta Media, 2020
- 5) Salsabila, Shopiyah. "Tawuran Antar Pelajar | Materi Kenakalan Remaja." 20 Mei, 2022. Video.
https://youtu.be/h_1tee2o4zA?si=fOvOw47K6t5OYRd0

6) Sunarto, Achmad Asrori, dan Ahmad Hidayati. “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Aplikasi Android Di SMA/SMK.” *RI'AYAH* 7, no. 2 (2022): 236-252.

7) Tech, Sinau. “PAI Kelas XI Bab 3 | Perkelahian Pelajar, Minuman Keras dan Narkoba.” 21 Agustus, 2022. Video.
<https://youtu.be/PJextl5c2ew?si=x0zzYkS6QZ1cvLC0>

b. Penyusunan dan Pembuatan Media Pembelajaran

Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam menyusun dan membuat media yang dikembangkan:

1) Menentukan Judul Media Pembelajaran (aplikasi android)

Berdasarkan hasil analisis kurikulum dan materi, maka didapatkanlah judul yang sesuai yaitu PAINITIF merupakan singkatan dari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interaktif, materi menghindari perkelahian antar pelajar, minuman keras dan narkoba kelas XI SMA.



Gambar 4.1
Judul Media

2) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran sebaiknya mengacu pada buku pedoman yang ada baik dari buku paket maupun LKS.⁵⁹ Kemudian hasil wawancara tersebut dianalisis, peneliti mendapatkan bahwa tujuan pembelajaran pada materi bab 3 mengenai menghindari perkelahian pelajar, minuman keras, dan narkoba adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Tujuan Pembelajaran

| No. | TUJUAN PEMBELAJARAN |
|-----|---|
| 1. | Memecahkan masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), narkoba dalam perspektif Islam. |
| 2. | Menjelaskan cara mengatasi masalah perkelahian antarpelajar, miras dan narkoba, serta diposting di media sosial, |
| 3. | Meyakini bahwa agama melarang melakukan perkelahian antarpelajar, dan melakukan perusakan fasilitas umum, minuman keras, dan narkoba. |
| 4. | Membiasakan sikap taat pada aturan, peduli sosial, tanggung jawab dan cinta damai |

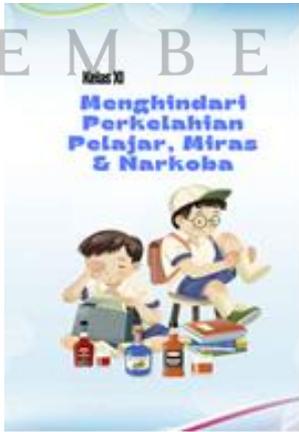
3) Penyusunan Desain Media Pembelajaran

Pada langkah ini, peneliti merancang desain media menggunakan *Power Point* dan *Ispring Suite*. Desain produk media pembelajaran pada materi menghindari perkelahian pelajar, minuman keras, dan narkoba untuk kelas XI SMA Negeri Balung

⁵⁹ Bahudin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 24 September 2024.

mencakup sampul, doa sebelum belajar, kata pengantar, dan menu utama. Menu utama terdiri dari petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, kuis, daftar pustaka, profil. Berikut adalah hasil desain produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan *Ispring Suite* yang dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

| Nama Halaman | Tampilan Halaman | Keterangan |
|--------------|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| Cover/Sampul |  | <p>Halaman pertama merupakan halaman cover. Pada halaman ini terdapat judul media pembelajaran, kurikulum yang sedang digunakan serta gambar-gambar yang berhubungan dengan pembelajaran Agama Islam dan konsep islami seperti gambar Al Qur'an, gambar masjid.</p> |
| Cover Materi |  | <p>Halaman kedua adalah halaman mengenai materi dan juga topik yang akan dibahas. Pada halaman ini terdapat tulisan materi dan juga gambar yang berkaitan dengan materi.</p> |

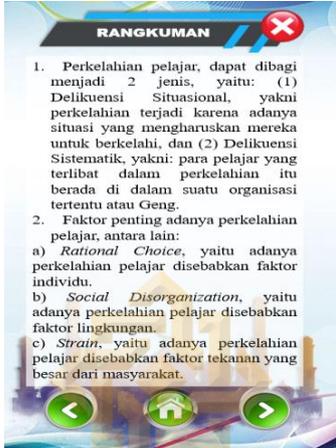
| 1 | 2 | 3 |
|---------------------|--|--|
| Doa Sebelum Belajar |  <p>“Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Aku ridho Allah SWT sebagai Tuhanku, Islam sebagai agamaku, dan Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan Rasul. Ya Allah, tambahkanlah aku ilmu dan berikanlah aku rizqi akan kepahamannya. Kabulkanlah doa kamu wahai Tuhan semesta alam!”</p> | <p>Pada halaman kedua terdapat doa sebelum memulai belajar. Halaman ini mencakup pembacaan doa yang diawali dengan basmallah, diikuti doa sebelum belajar. Halaman ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik, siswa-siswi dapat memahami materi tentang menghindari perkelahian pelaja, miras dan narkoba, serta ilmu yang diperoleh menjadi berkah dan bermanfaat.</p> |
| Kata Pengantar |  <p>Selamat datang di Media Pembelajaran PAI & Budi Pekerti berbasis Aplikasi Android. Mempelajari materi Menghindari Perkelahian Pelajar, Miras dan Narkoba merupakan hal yang sangat penting, karena akan membentengi diri kita dalam melakukan keburukan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, di buatlah suatu aplikasi android yang dinamai PAINTIF (PAI & Budi Pekerti Interaktif) yang tujuan dan harapannya agar dapat membantu anda dalam memahami dan mempelajari materi Menghindari Perkelahian Pelajar, Miras dan Narkoba kelas XI SMA/SMK. Untuk mengetahui bagaimana cara pengoperasiannya, pastikan anda sudah membaca petunjuk penggunaan media aplikasi ini terlebih dahulu.</p> | <p>Halaman kata pengantar memuat ucapan selamat datang dari penyusun yang membahas tentang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interaktif berbasis aplikasi Android pada materi menghindari perkelahian pelajar, miras dan narkoba</p> |
| Menu Utama |  | <p>Halaman menu utama ini mencakup berbagai pilihan menu mulai dari tujuan pembelajaran, kemudian petunjuk penggunaan media, menu materi yang sesuai dengan kurikulum, kuis, referensi, profil pengembang media, dan menu keluar/exit.</p> |

| 1 | 2 | 3 |
|---|---|--|
| <p>Petunjuk Umum Penggunaan</p> |  | <p>Pada Menu petunjuk umum penggunaan media ini berisi tentang panduan prosedur serta langkah dalam mengoperasikan atau menggunakan media aplikasi android ini.</p> |
| <p>Petunjuk Tombol Penggunaan Media</p> |  | <p>Dalam menu petunjuk penggunaan tombol media ini, selain memuat langkah-langkah penggunaan, terdapat juga panduan untuk berbagai tombol yang ada pada media aplikasi android ini di halaman lainnya.</p> |
| <p>Tujuan Pembelajaran</p> |  | <p>Pada menu tujuan pembelajaran, berisi tujuan yang hendak dicapai siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Menghindari perkelahian pelajar, miras dan narkoba.</p> |

| 1 | 2 | 3 |
|---|---|--|
| Menu Materi |  | <p>Pada menu materi ini terdapat sub bab pembahasan dan rangkuman materi. Sub bab diantaranya yaitu perkelahian antar pelajar, minuman keras dan narkoba. Selain menu materi terdapat juga video pembelajaran yang berkaitan dengan perkelahian pelajar, miras dan narkoba. Sehingga dapat digunakan untuk memahami lebih dalam lagi terkait materi.</p> |
| Menu Sub Bab materi perkelahian antar Pelajar |  | <p>Pada menu sub materi perkelahian antar pelajar ada beberapa menu pilihan mulai dari pengertian, faktor penting, ikhtisar mencegah dan penanganan pelajar yang menyimpang. Untuk mendalami materi lebih lanjut siswa disilahkan untuk mengklik sub bahasan yang tersedia</p> |
| Materi Perkelahian Antar Pelajar |  | <p>Pada halaman materi terdapat penjelasan mengenai materi perkelahian pelajar yang singkat dan juga jelas, sehingga siswa mampu memahami materi tersebut dengan seksama.</p> |

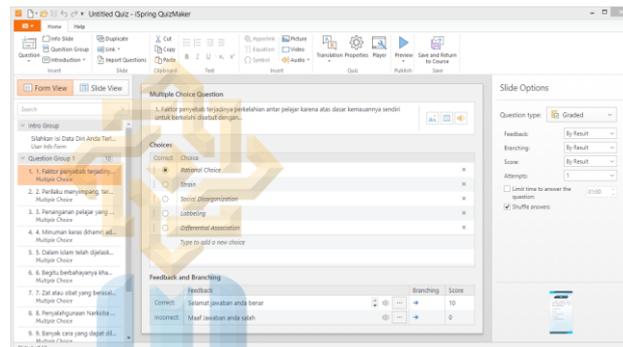
| 1 | 2 | 3 |
|--|---|--|
| <p>Menu Sub Bab Materi Minuman Keras</p> |  | <p>Pada menu sub materi minuman keras terdapat beberapa menu pilihan diantaranya yaitu pengertian minuman keras dan khamr berdasarkan telaah Q.S Al- Maidah ayat 90-91.</p> |
| <p>Materi Minuman Keras</p> |  | <p>Pada halaman materi terdapat beberapa penjelasan mengenai materi minuman keras , dengan pengertiannya yang singkat dan juga jelas, sehingga siswa mampu memahami materi tersebut dengan seksama.</p> |
| <p>Menu Sub Bab Materi Narkoba</p> |  | <p>Pada menu sub materi narkoba terdapat beberapa menu pilihan materi mualidari pengertian narkoba, penyalahgunaan, jenis narkoba dan pencegahan penyalahgunaan narkoba. Untuk memahami materi lebih lanjut siswa disilahkan untuk mengklik sub bahasan.</p> |

| 1 | 2 | 3 |
|--------------------------------|---|---|
| <p>Materi Narkoba</p> |  | <p>Pada halaman materi ini terdapat beberapa penjelasan mengenai materi narkoba, dengan pengertiannya yang singkat dan juga jelas, sehingga siswa mampu memahami materi tersebut dengan seksama.</p> |
| <p>Menu Video Pembelajaran</p> |  | <p>Pada menu video pembelajaran terdapat video video pembelajaran yang membahas mengenai materi perkuliahan pelajar, minuman keras dan narkoba. Untuk melihat video secara lebih lanjut, siswa silahkan hidupkan koneksi internet dan klik link yang berwarna biru di setiap video yang tersedia.</p> |
| <p>Menu Ayat Al-Quran</p> |  | <p>Pada bagian ini terdapat halaman khusus yang didalamnya memuat ayat Al-Quran yang sesuai dengan materi, agar siswa mampu memahami serta menelaah sumber dari ayat Al- Quran.</p> |

| 1 | 2 | 3 |
|--------------------------------------|---|--|
| <p>Menu Rangkuman Materi</p> |  | <p>Pada menu rangkuman, terdapat beberapa penjelasan singkat dari sub materi yang ada dan dirangkum lebih jelas, sehingga siswa mampu memahami materi yang ada di bab 3 dengan jelas, mulai dari perkelahian antar pelajar, minuman keras dan narkoba.</p> |
| <p>Menu Quiz</p> |  | <p>Pada menu Quiz, terdapat slide awal kuis, kemudian setelah diklik akan muncul pengisian identitas siswa, serta terdapat 10 butir soal pilihan ganda mengenai materi perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba yang bisa dijadikan evaluasi dalam mengukur sejauh mana kemampuan siswa. Untuk memulai kuis, siswa disilahkan klik “Mulai Quiz”.</p> |
| <p>Menu Referensi</p> |  | <p>Pada menu referensi ini terdapat berbagai sumber rujukan/referensi yang diambil pengembang dari buku siswa, artikel/jurnal, web, dan video youtube.</p> |

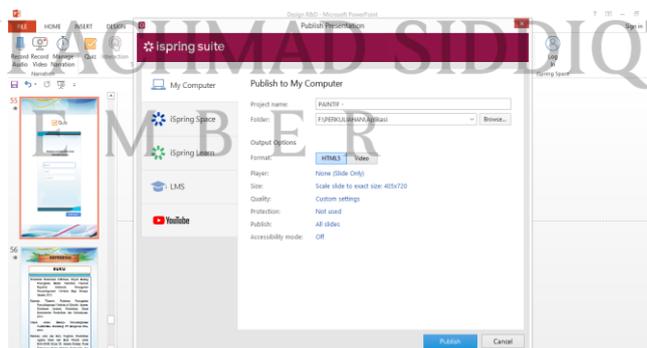
| 1 | 2 | 3 |
|-----------------------------|--|---|
| <p>Menu Profil Produk</p> |  | <p>Pada menu profil produk juga terdapat beberapa penjelasan mengenai nama produk, nama penyusun, dosen pembimbing penyusun, yang dapat dijadikan sebagai bentuk keaslian dari produk yang sudah dibuat dan dikembangkan.</p> |
| <p>Menu Profil Penyusun</p> |  | <p>Pada menu profil ini, terdapat gambaran profil penyusun yang mulai dari nama penyusun, NIM, program studi, fakultas, universitas penyusun, dan sosial media penyusun, mulai dari facebook, youtube, kontak Whastapp dan Instagram.</p> |
| <p>Menu Doa Penutup</p> |  | <p>Pada menu terakhir adalah menu doa penutup pembelajaran yang berisikan doa setelah kegiatan belajar atau doa <i>kafaratul majlis</i>. Yang memiliki tujuan agar materi yang dipelajari dapat bermanfaat kedepannya.</p> |

- 4) Tahapan selanjutnya adalah menyusun serta membuat soal-soal pilihan ganda beserta jawabannya yang sesuai dengan materi pembelajaran yaitu perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba menggunakan *software Ispring suite*.



Gambar 4.2
Pembuatan Kuis Menggunakan Software *Ispring Suite*

- 5) Kemudian, setelah desain media dan penyusunan soal sudah selesai beserta jawabannya, langkah selanjutnya adalah mempublish media menjadi link html dengan cara meng “klik” menu publish pada *software Ispring suite* untuk menghasilkan link html yang akan di jadikan aplikasi android.



Gambar 4.3
Publish Media Untuk Menghasilkan Link Html

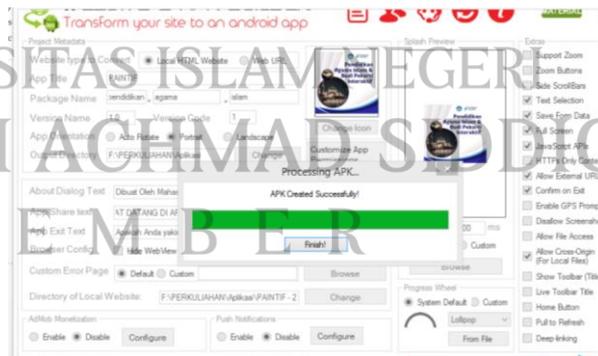
- 6) Selanjutnya, setelah link html muncul pada file, maka langkah yang harus dilakukan adalah publish link html tersebut menjadi format apk dengan menggunakan bantuan Web2apk Builder.



Gambar 4.4

Publish Link Html Menjadi Format Apk. Menggunakan Web2apk Builder

- 7) Setelah publish link html menjadi format apk selesai, selanjutnya file tersebut akan secara otomatis tersimpan pada tempat yang kita pilih. Langkah selanjutnya adalah menginstall aplikasi tersebut pada smartphone android agar aplikasi dapat digunakan.



Gambar 4.5

Proses Publish Link Html Menjadi Format Apk.

Produk yang dihasilkan memiliki spesifikasi dengan ukuran aplikasi sebesar 28 MB dan dapat diinstall oleh perangkat android dengan minimal versi android 5.0 Lollipop.

c. Penyusunan Desain Instrumen Penilaian

Pada tahap penyusunan instrumen penilaian sangatlah penting, karena instrumen ini digunakan sebagai alat ukur dalam menilai media yang sedang dikembangkan, baik dari segi validitas, kepraktisan, maupun efektivitasnya. Oleh karena itu, perlu menyusun instrumen validasi yang sesuai dengan kebutuhan baik itu ditujukan untuk validasi ahli media, ahli materi dan juga respon guru, serta respon siswa. Berikut ini adalah penyusunan instrumen penilaiannya :

1) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli ini berfungsi sebagai acuan untuk menilai tingkat validitas media yang dikembangkan. Terdapat dua jenis lembar validasi ahli, yaitu lembar validasi ahli materi, dan lembar validasi ahli media.

a) Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi mencakup tiga aspek penilaian. Berikut adalah rincian aspek yang dinilai serta jumlah pernyataan pada lembar validasi ahli materi untuk media aplikasi android yang dikembangkan.

Tabel 4.3
Aspek yang dinilai dan Jumlah Butir Pernyataan Validasi Ahli Materi

| Aspek yang dinilai | Jumlah Pernyataan |
|--------------------------|-------------------|
| Kelayakan isi | 10 |
| Kelayakan penyajian | 5 |
| Kelayakan keterlaksanaan | 3 |
| Jumlah | 18 |

b) Ahli Media

Lembar validasi ahli media terdiri dari tiga aspek penilaian. Berikut adalah rincian aspek yang dinilai dan jumlah pernyataan pada lembar validasi ahli media untuk media aplikasi android yang dikembangkan.

Tabel 4.4
Aspek yang dinilai dan Jumlah Butir Pernyataan Validasi Ahli Media

| Aspek yang dinilai | Jumlah Pernyataan |
|------------------------|-------------------|
| Tampilan | 7 |
| Kejelasan penyajian | 5 |
| Interaksi pembelajaran | 3 |
| Jumlah | 15 |

2) Lembar *Pretest* dan *Posttest*

Lembar *Pretest* dan *Posttest* digunakan untuk mengevaluasi dan mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi android. Soal *pretest* dan *posttest*

disusun berdasarkan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengenai materi menghindari perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba dalam media pembelajaran. Lembar soal, serta jawaban *pretest* dan *posttest* dilampirkan pada halaman lampiran.

3) Lembar Angket Respon Guru

Lembar angket respon guru disusun sesuai kebutuhan peneliti untuk menilai produk dari segi tampilan, dan penyajian materi dalam aplikasi android yang dikembangkan. Berikut adalah

rincian aspek yang dinilai dan jumlah pernyataan pada lembar angket respon guru.

Tabel 4.5
Aspek yang dinilai dan Jumlah Butir Pernyataan Angket Respon Guru

| Aspek yang dinilai | Jumlah Pernyataan |
|-------------------------|-------------------|
| Kualitas isi dan tujuan | 5 |
| Kualitas teknik | 8 |
| Kualitas intruksional | 4 |
| Jumlah | 17 |

4) Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa dirancang sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk menilai produk dari tampilan, dan penyajian materi pada aplikasi android yang dikembangkan. Berikut beberapa aspek yang dinilai serta jumlah pernyataan pada lembar angket respon siswa yang akan diisi oleh siswa kelas XI.

Tabel 4.6
Aspek yang dinilai dan Jumlah Butir Pernyataan Angket Respon Siswa

| Aspek yang dinilai | Jumlah Pernyataan |
|-------------------------|-------------------|
| Kualitas isi dan tujuan | 4 |
| Kualitas teknik | 3 |
| Kualitas intruksional | 3 |
| Jumlah | 10 |

3. Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan validasi produk kepada validator ahli untuk mengukur kevalidan media yang telah dibuat. Selama proses validasi, validator memberikan masukan berupa saran dan komentar. Oleh karena itu, media aplikasi ini perlu direvisi berdasarkan

masukannya tersebut. Berikut adalah para validator yang telah bersedia memvalidasi produk media aplikasi android ini beserta hasil validasinya:

Tabel 4.7
Validator Uji Kevalidan Media Aplikasi Android

| Nama Validator | Bidang | Jabatan |
|----------------------------|---------------|--|
| Ahmad Dhiya Ul Haqq, M.Pd. | Ahli Materi | Dosen Pendidikan Agama Islam UIN KHAS JEMBER |
| Dr. Drs. Sukamto, M.Pd | Ahli Media | Dosen Pendidikan Agama Islam UIN KHAS JEMBER |

a. Hasil Validasi Ahli

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap media pembelajaran aplikasi android ini dilakukan oleh bapak Ahmad Dhiyaa' Ul Haqq, M.Pd selaku dosen program studi Pendidikan Agama Islam pada hari senin tanggal 18 November 2024. Beliau memberikan penilaian, komentar, kritik, dan saran mengenai materi yang disajikan dalam media tersebut. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 4.8
Hasil Uji Validasi Ahli Materi

| No | Pernyataan | Skor |
|-----------|--|-------------|
| A. | Aspek Kelayakan Isi | |
| 1. | Kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| 2. | Kesesuaian antara kedalaman materi dengan kebutuhan materi ajar | 5 |
| 3. | Kesesuaian antara kelengkapan materi dengan capaian pembelajaran | 5 |
| 4. | Penyajian konsep materi dalam media pembelajaran tepat | 5 |

| No | Pernyataan | Skor |
|-------------------------------------|---|-----------|
| 5. | Penyajian materi tidak menimbulkan banyak tafsir | 5 |
| 6. | Kesesuaian gambar/ilustrasi yang disajikan dengan isi pesan yang disampaikan | 5 |
| 7. | Terdapat gambar/video pendukung pada media pembelajaran sesuai dengan materi | 5 |
| 8. | Terdapat gambar/video pendukung pada media pembelajaran yang mudah dipahami | 4 |
| 9. | Terdapat latihan soal yang sesuai dengan materi | 5 |
| 10. | Penggunaan bahasa yang tepat | 5 |
| B. Aspek Kelayakan Penyajian | | |
| 11. | Media pembelajaran ini menyajikan materi secara runtut dan sistematis | 5 |
| 12. | Terdapat tema pembahasan pada media pembelajaran | 5 |
| 13. | Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran | 4 |
| 14. | Terdapat daftar pustaka sebagai sumber rujukan | 5 |
| No | Pernyataan | Skor |
| 15. | Media pembelajaran ini menyajikan materi secara jelas dan teratur antar sub bab/ alinea | 5 |
| C. Aspek Keterlaksanaan | | |
| 16. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa | 5 |
| 17. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa | 5 |
| 18. | Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan | 5 |
| Jumlah Skor | | 88 |
| Skor Maksimal | | 90 |

$$\text{Validasi ahli materi : } PV = \frac{f}{N} \times 100\%$$

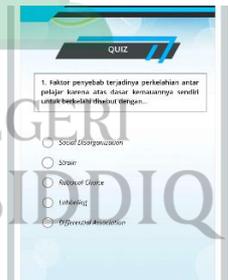
$$= \frac{88}{90} \times 100\%$$

$$= 0,977 \times 100\%$$

$$= 97,7\%$$

Dari hasil perhitungan rumus validasi, diperoleh nilai persentase validasi ahli materi sebesar 97,7%. Oleh karena itu, media pembelajaran aplikasi android ini dapat dikategorikan sangat valid. validator ahli materi juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi android memerlukan saran perbaikan agar layak digunakan. Saran dan komentar dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :⁶⁰

Tabel 4.9
Saran dan Komentar dari Validator Ahli Materi

| No | Saran dan Komentar | Gambar |
|----|---|---|
| 1. | Pada tiap-tiap bagian menu materi, sebaiknya diberikan berita terbaru atau informasi terkini yang berkaitan dengan materi perkuliahan pelajar, minuman keras dan narkoba. |  |
| 2. | Pada bagian menu Quiz sebaiknya, diberikan soal-soal yang sesuai dengan jenjang kelasnya, serta diberikan soal katategori HOTS |  |
| 3. | Tampilan animasi pada setiap materi lebih disesuaikan dengan jenjang kelas yaitu fase F |  |

⁶⁰ Ahmad Dhiyaa' Ul Haqq, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 18 November 2024.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media terhadap media pembelajaran aplikasi Android ini dilakukan oleh bapak Dr. Drs. Sukamto, M.Pd selaku dosen program studi Pendidikan Agama Islam pada hari Senin, tanggal 18 November 2024. Beliau memberikan penilaian, komentar, kritik, dan saran mengenai desain media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil validasi dari ahli media:

Tabel 4.10
Hasil Uji Validasi Ahli Media

| No | Pernyataan | Skor |
|---------------|---|------|
| 1. | Keserdahanaan Gambar | 5 |
| 2. | Perpaduan warna background, tulisan dan gambar sesuai dan menarik | 5 |
| 3. | Tulisan jelas dan bahasa yang tepat, sehingga dapat terbaca dengan mudah | 5 |
| 4. | Tujuan pembelajaran jelas | 5 |
| 5. | Alur pembelajaran jelas | 5 |
| 6. | Penyajian materi jelas dan sesuai | 5 |
| 7. | Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri siswa | 5 |
| 8. | Ketepatan dalam menempatkan gambar | 5 |
| 9. | Kesesuaian ukuran gambar | 5 |
| 10. | Ketepatan dalam memilih dan ukuran font/huruf | 5 |
| 11. | Kesesuaian dalam peletakan tulisan | 5 |
| 12. | Media pembelajaran ini dapat dioperasikan dengan mudah | 4 |
| 13. | Tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran bekerja dengan tepat sesuai dengan fungsinya | 5 |
| 14. | Kejelasan menu dan tombol pada media pembelajaran sudah baik | 5 |
| 15. | Media pembelajaran memiliki unsur audio dan vidio | 5 |
| Jumlah Skor | | 74 |
| Skor Maksimal | | 75 |

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi ahli media: } PV &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{74}{75} \times 100\% \\
 &= 0,986 \times 100\% \\
 &= 98,6\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan rumus validasi, diperoleh nilai persentase validasi ahli media sebesar 98,6 %. Oleh karena itu, media pembelajaran aplikasi android ini dapat dikategorikan sangat valid. Validator ahli media menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah valid dan dapat diuji cobakan dalam pembelajaran. Saran dan komentar tersebut digunakan untuk memperbaiki kekurangan pada media yang dikembangkan. Lebih jelasnya akan dapat dilihat pada tabel berikut ini.⁶¹

Tabel 4.11
Saran dan Komentar dari Validator Ahli Media

| No | Saran dan Komentar | Gambar |
|----|---|---|
| 1. | <p>Pada bagian tampilan awal, hendaknya diberikan logo atau identitas kampus UINKHAS Jember</p> |  |

⁶¹ Sukanto, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 18 November 2024.

| 1 | 2 | 3 |
|----|---|---|
| 2. | <p>Pada bagian tampilan materi atau pembahasan, hendaknya pemilihan ukuran dan warna font disesuaikan</p>  |  |
| 3. | <p>Pada tiap-tiap bagian slide, sebaiknya pemilihan gambar/animasi lebih disesuaikan atau disederhanakan</p>  |  |
| 4. | <p>Pada menu profil, sebaiknya dituliskan siapa saja yang berkontribusi dalam pengembangan media ini.</p> |  |

Berdasarkan perhitungan dari validator ahli materi dan ahli media, hasil kevalidan dapat diketahui dari nilai rata-rata kedua validator tersebut. Caranya adalah dengan menjumlahkan total skor dari kedua validator dan kemudian membaginya dengan jumlah validator. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini:

Tabel 4.12
Data Hasil Validasi Keseluruhan Validator Ahli

| No. | Nama Validator | Skor | Kriteria |
|--------------------------|---------------------------------|--------|--------------|
| 1. | Ahmad Dhiyaa' Ul Haqq, M.Pd. | 97,7% | Sangat Valid |
| 2. | Dr. Drs. Sukamto, M.Pd | 98,6% | Sangat Valid |
| Rata-rata Skor Kevalidan | | 98,15% | Sangat Valid |

Dari hasil tersebut, didapatkan bahwa rata-rata skor kevalidan dari semua validator ahli baik validator ahli materi maupun media adalah 98,15 % dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android ini layak digunakan dan diuji coba kepada siswa, dengan sedikit saran perbaikan.

b. Uji Coba Skala Kecil

Peneliti melakukan uji coba skala kecil pada hari Selasa, tanggal 19 November 2024 di ruang terbuka Art Gallery SMA Negeri Balung. Uji coba ini melibatkan 7 siswa kelas XI. 12 yang dipilih oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berdasarkan hasil belajar mereka yaitu 2 siswa dengan hasil belajar tinggi, 3 siswa dengan hasil belajar sedang, 2 siswa dengan hasil belajar rendah.

Siswa diberi kesempatan untuk mengoperasikan perangkat android yang telah terinstal aplikasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interakti (PAINTIF). Peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal yang kurang jelas. Setelah

mengamati dan mengoperasikan aplikasi tersebut, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa dari uji coba skala kecil:

Tabel 4.13
Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil

| No | Nama | Skor |
|----------------------------------|------------|-------|
| 1. | A. I | 35 |
| 2. | A. D. F | 40 |
| 3. | C. F. R | 40 |
| 4. | D. Z. R | 45 |
| 5. | M. S | 41 |
| 6. | M.U. A. F | 49 |
| 7. | S. A. D. R | 43 |
| Jumlah | | 293 |
| Jumlah Maksimal | | 350 |
| Presentase Skor Rata-rata | | 83,7% |

Dari hasil angket respon siswa skala kecil, diperoleh rata-rata persentase sebesar 83,7%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interaktif berbasis aplikasi android ini memiliki kriteria “sangat praktis”.

Hasil respon salah satu siswa kelas XI menjelaskan bahwa media yang sudah dikembangkan dan di uji cobakan menarik dan tidak membosankan, karena terdapat berbagai elemen didalamnya seperti gambar, animasi dan juga video. Kemudian, diberikan saran untuk sering-sering menggunakan media aplikasi ini dalam proses pembelajaran.⁶²

⁶² Alvian , diwawancarai oleh peneliti, Jember, 19 November 2024.

4. Hasil Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini dilakukan oleh peneliti untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah hasil uji kepraktisan dan keefektifan media pada siswa:

a. Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan diukur melalui penyebaran angket respon guru kepada Bapak Bahudin S.Ag selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Negeri Balung, dan penyebaran angket respon siswa kepada 35 siswa kelas XI.12 di SMA Negeri Balung. Angket respon guru diberikan pada hari Jumat tanggal 22 November 2024, sedangkan angket respon siswa diberikan pada hari Rabu tanggal 20 November, setelah siswa mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran android PAINTIF secara bersama-sama di SMA Negeri Balung. Berikut adalah rincian hasil angket respon guru dan siswa:

Tabel 4.14
Hasil Angket Respon Guru

| No | Pernyataan | Skor |
|-----------|--|------|
| A. | Kualitas Isi dan Tujuan | |
| 1. | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| 2. | Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran | 5 |
| 3. | Terdapat petunjuk penggunaan media secara jelas | 5 |
| 4. | Materi yang disajikan secara runtut | 5 |
| 5. | Alur pembelajaran disajikan secara jelas | 4 |

| No | Pernyataan | Skor |
|----------------------|---|------|
| B. | Kualitas Teknik | |
| 6. | Desain tampilan media pembelajaran yang sederhana | 4 |
| 7. | Desain tampilan media pembelajaran yang menarik | 5 |
| 8. | Gambar sesuai dengan materi | 5 |
| 9. | Warna gambar menarik | 5 |
| 10. | Warna tulisan sesuai | 5 |
| 11. | Huruf yang digunakan tepat dan sesuai | 5 |
| 12. | Teks pada media pembelajaran ini mudah dibaca | 5 |
| 13. | Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi | 5 |
| C. | Kualitas Pembelajaran dan Instruksional | |
| 14. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa | 5 |
| 15. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa | 5 |
| 16. | Media pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran | 4 |
| 17. | Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri | 5 |
| Jumlah Skor | | 82 |
| Skor Maksimal | | 85 |

Hasil angket respon guru: $PR = \frac{f}{N} \times 100\%$

$$= \frac{82}{85} \times 100\%$$

$$= 0,9647 \times 100\%$$

$$= 96,47\%$$

Hasil respon dari guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu bapak Bahudin beliau memberikan tanggapan serta saran bahwa media yang sudah dikembangkan ini sangat menarik dan membantu pembelajaran siswa, serta beliau juga berharap media yang dikembangkan ini dapat segera digunakan pada jenjang seluruh tingkatan SMA.⁶³

Kemudian berikut adalah hasil respon siswa skala besar :

Tabel 4.15
Hasil Angket Respon Siswa Skala Besar

| NO | NAMA | NILAI | | |
|----|------------|-------------|---------------|--------------------|
| | | Jumlah Skor | Skor Maksimal | Presentase Praktis |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | A. F. S | 41 | 50 | 82% |
| 2 | A. I | 35 | 50 | 70% |
| 3 | A. D. F | 40 | 50 | 80% |
| 4 | A. D. P. A | 49 | 50 | 98% |
| 5 | A. R. M | 39 | 50 | 78% |
| 6 | B. J. J | 37 | 50 | 74% |
| 7 | C. F. R | 40 | 50 | 80% |
| 8 | D. A. T. B | 47 | 50 | 94% |
| 9 | D. F | 41 | 50 | 82% |
| 10 | D. A. S | 34 | 50 | 68% |
| 11 | D. R. A. H | 33 | 50 | 66% |
| 12 | D. Z. R | 45 | 50 | 90% |
| 13 | F. T | 50 | 50 | 100% |
| 14 | G. E. V. R | 44 | 50 | 88% |
| 15 | K. D. P | 43 | 50 | 86% |
| 16 | K. F | 45 | 50 | 90% |
| 17 | M. F. N | 50 | 50 | 100% |
| 18 | M. R. H | 42 | 50 | 84% |
| 19 | M. S | 41 | 50 | 82% |
| 20 | M. F. H | 41 | 50 | 82% |
| 21 | M. I. A | 50 | 50 | 100% |
| 22 | M. U. A. F | 49 | 50 | 98% |

⁶³ Bahudin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 22 November 2024.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---------------|----------------|------|------|-------|
| 23 | N. P. A. V. J | 47 | 50 | 94% |
| 24 | N. F. F | 44 | 50 | 88% |
| 25 | N. J | 44 | 50 | 88% |
| 26 | P. A | 38 | 50 | 76% |
| 27 | P. A. N | 44 | 50 | 88% |
| 28 | P. A. S | 49 | 50 | 98% |
| 29 | R. A. F | 50 | 50 | 100% |
| 30 | R. T. A | 49 | 50 | 98% |
| 31 | R. A. W. K. P. | 49 | 50 | 98% |
| 32 | S. F. N | 44 | 50 | 88% |
| 33 | S. A. D. R | 43 | 50 | 86% |
| 34 | T. P. L | 40 | 50 | 80% |
| 35 | Z. N | 38 | 50 | 76% |
| Jumlah | | 1515 | 1750 | 3030% |

Berdasarkan hasil angket respon siswa diatas, diperoleh jumlah persentase skor semua responden yaitu sebesar 3030%. Dari skor tersebut, dapat diketahui skor kepraktisan dengan menghitung persentase skor rata-rata angket seluruh responden menggunakan rumus berikut ini.

$$PPR = \frac{\sum_{i=1}^n P_i}{m} \times 100\%$$

$$PPR = \frac{3030\%}{35} \times 100\%$$

$$PPR = 0,8657 \times 100\%$$

$$PPR = 86,57\%$$

Keterangan:

PPR = Hasil persentase rata-rata angket kepraktisan dari seluruh responden

P_i = Jumlah skor setiap responden

m = Jumlah responden

Kemudian dari, hasil respon beberapa siswa memberikan kritik, komentar serta saran penggunaan media ini, salah satunya Dewi Fatmawati yang menjelaskan bahwa media pembelajaran ini sudah cukup dipahami, tampilan menu yang ada memudahkan dalam memahami materi, kemudian desain aplikasi sudah cukup bagus dan mudah dimengerti, dan terdapat ilustrasi serta video yang disajikan sudah menarik.⁶⁴

b. Hasil Uji Keefektifan berupa *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti kepada 35 siswa, diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain serta pemberian arti untuk menilai tingkat keefektifan media pembelajaran, seperti yang disajikan dalam tabel 4.16.

Tabel 4.16
Hasil Tes Belajar Siswa (*Pretest* dan *Posttest*) dan Nilai N-Gain

| No | Nama Siswa | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | N-Gain Skor | Peningkatan | N-Gain (%) |
|----|------------|----------------|-----------------|-------------|-------------|------------|
| 1 | A. F. S | 30 | 94 | 0,91 | Tinggi | 91,43 |
| 2 | I | 60 | 82 | 0,55 | Sedang | 55 |
| 3 | D. F | 60 | 92 | 0,80 | Tinggi | 80 |
| 4 | D. P. A | 30 | 97 | 0,96 | Tinggi | 96 |
| 5 | R. M | 60 | 94 | 0,85 | Tinggi | 85 |
| 6 | J. J | 60 | 100 | 1,00 | Tinggi | 100 |
| 7 | F. R | 40 | 82 | 0,70 | Sedang | 70 |
| 8 | A. T. B | 20 | 80 | 0,75 | Tinggi | 75 |
| 9 | D. F | 80 | 90 | 0,50 | Sedang | 50 |
| 10 | D. A. S | 50 | 59 | 0,18 | Rendah | 18 |
| 11 | D. R. A. H | 50 | 94 | 0,88 | Tinggi | 88 |
| 12 | D. Z. R | 40 | 95 | 0,92 | Tinggi | 92 |
| 13 | F. T | 80 | 94 | 0,70 | Sedang | 70 |

⁶⁴ Dewi Fatmawati, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 20 November 2024

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|------------------|----------------|-------|-------|--------|--------|-------|
| 14 | G. E. V. R | 20 | 87 | 0,84 | Tinggi | 84 |
| 15 | K. D. P | 40 | 95 | 0,92 | Tinggi | 92 |
| 16 | K. F | 70 | 85 | 0,50 | Sedang | 50 |
| 17 | M. F. N | 30 | 82 | 0,74 | Tinggi | 74 |
| 18 | M. R. H | 40 | 87 | 0,78 | Tinggi | 78 |
| 19 | M. S | 40 | 95 | 0,92 | Tinggi | 92 |
| 20 | M. F H | 50 | 92 | 0,84 | Tinggi | 84 |
| 21 | M. I. A | 60 | 94 | 0,85 | Tinggi | 85 |
| 22 | M.U. A. F | 40 | 87 | 0,78 | Tinggi | 78 |
| 23 | N. P. A. V. J | 40 | 55 | 0,25 | Rendah | 25 |
| 24 | N. F. F | 10 | 79 | 0,77 | Tinggi | 77 |
| 25 | N. J | 50 | 100 | 1,00 | Tinggi | 100 |
| 26 | P. A | 60 | 90 | 0,75 | Tinggi | 75 |
| 27 | P. A. N | 70 | 94 | 0,80 | Tinggi | 80 |
| 28 | P. A. S | 50 | 90 | 0,80 | Tinggi | 80 |
| 29 | R. A. F | 60 | 94 | 0,85 | Tinggi | 85 |
| 30 | R. T. A | 80 | 85 | 0,25 | Rendah | 25 |
| 31 | R. A. W. K. P. | 50 | 75 | 0,50 | Sedang | 50 |
| 32 | S. F. N | 60 | 75 | 0,38 | Sedang | 38 |
| 33 | S. A. D. R | 60 | 100 | 1,00 | Tinggi | 100 |
| 34 | T. P. L | 50 | 95 | 0,90 | Tinggi | 90 |
| 35 | Z. N | 50 | 92 | 0,84 | Tinggi | 84 |
| Jumlah | | 1740 | 3081 | 25,96 | - | 2596 |
| Rata-rata | | 49,71 | 88,02 | 0,7417 | Tinggi | 74,17 |

Diperoleh hasil jumlah *pretest* siswa keseluruhan 1740 dengan rata-rata 49,71 dan nilai *posttest* keseluruhan siswa 3081 dengan rata-rata 88,02. Sedangkan nilai N-gain total keseluruhan 25,96 dengan rata-rata 0,7417 dan N-Gain Persen 2596 dengan rata-rata 74,17.

Tabel 4.17
Hasil Uji N-Gain dengan SPSS

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| score | 35 | .18 | 1.00 | .7414 | .21959 |
| persen | 35 | 18.00 | 100.00 | 74.1432 | 21.95915 |
| Valid N (listwise) | 35 | | | | |

Dari hasil Uji N-Gain dengan SPSS dari total siswa sebanyak 35 orang diperoleh nilai minimum 0,18 dengan presentase 18.00 dan nilai maksimum 1.00 dengan presentase 100. Kemudian diperoleh *mean score* sebesar 0,7414 dengan presentase sebesar 74,1432. Serta *standar deviation score* sebesar 0,21959 dengan presentase 21,95915.

5. Hasil Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap akhir, yaitu evaluasi, peneliti merevisi media pembelajaran berdasarkan penilaian, saran, dan masukan dari angket respon guru dan siswa. Hasil di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas XI, khususnya kelas XI.12, merasa antusias, senang, dan tertarik saat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Respon siswa sangat positif, terutama saat mengakses aplikasi android untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam memahami materi menghindari perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba, mengerjakan kuis, menonton video pembelajaran, dan lain-lain yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

Selain itu, guru juga memberikan respon positif terhadap media aplikasi android yang dikembangkan. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjelaskan bahwa media ini membantu dalam menyampaikan materi kepada siswa, terutama pada materi menghindari perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba, berkat media yang

dikembangkan oleh peneliti.⁶⁵ Guru juga tertarik dan ingin mengetahui proses pembuatan aplikasi tersebut, karena menurut mereka, media ini sangat bagus dan inovatif untuk diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di era digital saat ini. Sehingga, pembelajaran tidak hanya menggunakan model ceramah dan menggunakan buku cetak saja, tetapi media ini juga dapat dijadikan sebagai sarana belajar mandiri untuk para siswa.

B. Analisis Data

1. Kevalidan Media Pembelajaran

Berdasarkan data dari dua validator, nilai kevalidan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android mendapat rata-rata sebesar 98,15% dengan kriteria "Sangat Valid". Validator pertama sebagai ahli materi merupakan seorang dosen program studi Pendidikan Agama Islam di UIN KH Achmad Siddiq Jember yaitu bapak Ahmad Dhiyaa' Ul Haqq, M.Pd memperoleh skor 97,7% dengan kriteria "Sangat Valid". Kemudian validator kedua sebagai ahli media merupakan seorang dosen program studi Pendidikan Agama Islam di UIN KH Achmad Siddiq Jember yaitu bapak Dr. Drs. Sukamto, M.Pd memperoleh skor 98,6% dengan kriteria "sangat valid".

Hasil analisis kevalidan tersebut juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Malik Sabilil Haq pada tahun 2023 yang meneliti tentang kevalidan media pembelajaran *Ispring Suite* berbasis

⁶⁵ Bahudin, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 22 November 2024.

aplikasi android dengan hasil presentase kevalidan sebesar 94,967% dengan kriteria sangat valid.⁶⁶ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android ini sangat valid digunakan, dengan sedikit revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji coba dilapangan berupa angket respon siswa kepada 35 siswa dan angket respon guru kepada seorang guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI SMA Negeri Balung, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.18
Data Analisis Hasil Angket Kepraktisan Media

| No | Angket Respon | Skor | Kriteria |
|----------------------------|---------------|--------|----------------|
| 1. | Guru | 96,47% | Sangat Praktis |
| 2. | Siswa | 86,57% | Sangat Praktis |
| Rata-rata Skor Kepraktisan | | 91,52% | Sangat Praktis |

Dari tabel tersebut, hasil analisis angket respon guru menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI SMA Negeri Balung memberikan respons positif terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android dengan hasil presentase rata-rata angket respon guru sebesar 96,47%. Dari hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produk sebagaimana pada tabel 3.9, maka termasuk dalam kriteria “sangat praktis”.

⁶⁶ Malik, “Pengembangan Media,” 92.

Kemudian hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa kelas XI.12 SMA Negeri Balung dengan jumlah 35 orang siswa memberikan respons positif. Rata-rata persentase dari seluruh responden adalah sebesar 86,57%. Berdasarkan kriteria kepraktisan produk yang tercantum pada tabel 3.9, maka hasil ini termasuk dalam kategori "sangat praktis". Dari hasil analisis kedua respon tersebut, antara guru dan siswa di peroleh rata-rata skor kepraktisan 91,52% dengan kategori "sangat praktis".

Hasil analisis kepraktisan tersebut juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Malik Sabilil Haq pada tahun 2023 yang meneliti tentang kepraktisan media pembelajaran *Ispring Suite* berbasis aplikasi android pada dengan hasil presentase kepraktisan respon siswa sebesar 80,147% dengan kriteria praktis dan respon guru sebesar 94,1% dengan kriteria sangat praktis.⁶⁷ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android ini sangat praktis sesuai dengan hasil respon guru dan siswa.

3. Keefektifan Media Pembelajaran

Dari hasil data tes belajar siswa yang berupa *pretest* dan *posttest* serta nilai N-Gain yang tercantum pada tabel 4.16, berdasarkan hasil analisis yang telah dirangkum, teridentifikasi ada peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran PAINTIF 25 dari 35 siswa (71,43%) pada kategori "tinggi". Sebanyak 7 dari 35 siswa (20%) berada pada kategori "sedang".

⁶⁷ Malik, "Pengembangan Media," 95-98.

Sebanyak 3 dari 35 siswa (8,57%) berada pada kategori “rendah”. Secara keseluruhan N-Gain Skor rata-rata sebesar 0,7414 dan termasuk dalam kategori peningkatan hasil belajar “tinggi”.

Penentuan tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran android PAINTIF dapat dilihat dari persentase N-Gain. Persentase rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 74,14%, dan masuk dalam kategori “cukup efektif”. Dengan demikian, berdasarkan tes hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri Balung, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android ini “cukup efektif”.

Hasil analisis uji keefektifan media juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Malik Sabilil Haq pada tahun 2023 yang meneliti tentang kepraktisan media pembelajaran *Ispring Suite* berbasis aplikasi android dengan hasil presentase keefektifan sebesar 58,97% dengan kriteria cukup efektif.⁶⁸ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android ini sangat praktis sesuai dengan hasil respon guru dan siswa.

4. Kelayakan Media Pembelajaran

Dari hasil analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang sudah dikembangkan maka dihitung rata-ratanya untuk mengetahui kelayakan media yang sedang dikembangkan. Kevalidan media memperoleh rata-rata skor presentase 98,15%, kemudian kepraktisan media pembelajaran

⁶⁸ Malik, “Pengembangan Media,” 100.

memperoleh skor presentase 91,52%, dan keefektifan media pembelajaran ini memperoleh skor 74,14%. Dari ketiga skor presentase tersebut diperoleh rata-rata persentase klasikal kelayakan media sebesar 87,93%, berdasarkan tabel 3.12, maka hasil ini termasuk kriteria “sangat layak”.

Hasil analisis uji kelayakan media juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bagus Rinaldi pada tahun 2022 yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif *Ispring Suite 9* berbasis aplikasi dengan hasil presentase kelayakan sebesar 86,25% dalam skala kecil dan 87,12% dalam skala besar dengan kriteria sangat layak.⁶⁹ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android ini sangat layak digunakan sesuai dengan hasil analisis uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

C. Revisi Produk

Revisi produk ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan atau kesalahan pada media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari para validator ahli, baik dari ahli materi dan juga ahli media. Berikut adalah hasil revisi yang dilakukan berdasarkan penilaian validator ahli terhadap media yang dikembangkan.

a. Revisi oleh Ahli Materi

Hasil revisi produk oleh ahli materi disajikan ke dalam tabel 4.19 berikut ini :

⁶⁹ Bagus, “Pengembangan Media,” 103 .

Tabel 4.19
Revisi Produk oleh Validator Ahli Materi

| Saran dan Komentar | Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|--|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| <p>Pada tiap-tiap bagian menu materi, sebaiknya diberikan berita terbaru atau informasi terkini yang berkaitan dengan materi perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba.</p> |  |  |
| |  |  |
| |  |  |

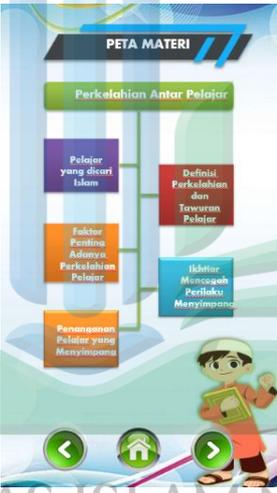
| 1 | 2 | 3 |
|---|--|--|
| <p>Pada bagian menu Quiz sebaiknya, diberikan soal-soal yang sesuai dengan jenjang kelasnya, serta diberikan soal kategori HOTS</p> |  |  |
| <p>Tampilan animasi pada setiap materi lebih disesuaikan dengan jenjang kelas yaitu fase F</p> |  |  |

b. Revisi oleh Ahli Media

Hasil revisi produk oleh ahli media disajikan dalam tabel 4.20 berikut ini :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Tabel 4.20
Revisi Produk oleh Validator Ahli Media

| Saran dan Komentar | Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|---|--|--|
| <p>1 Pada bagian tampilan awal, hendaknya diberikan logo atau identitas kampus UINKHAS Jember</p> | <p>2 </p> | <p>3 </p> |

| 1 | 2 | 3 |
|--|---|---|
| <p>Pada bagian tampilan materi atau pembahasan, hendaknya pemilihan ukuran dan warna font disesuaikan</p> |  |  |
| <p>Pada tiap-tiap bagian slide, sebaiknya pemilihan gambar/animasi lebih disesuaikan atau disederhanakan</p> |  |  |
| <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p> |  |  |

| 1 | 2 | 3 |
|--|---|---|
| <p>Pada tiap-tiap bagian slide, sebaiknya pemilihan gambar/animasi lebih disesuaikan atau disederhanakan</p> | | |
| | | |
| | | |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

| 1 | 2 | 3 |
|--|---|---|
| | | |
| <p>Pada menu profil, sebaiknya dituliskan siapa saja yang berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran ini.</p> | | |
| | | |

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Kajian Produk Akhir

Dalam penelitian ini, peneliti berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android untuk siswa kelas XI SMA Negeri Balung, yang diberi nama PAINTIF. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi android dengan ukuran file 28 MB. Aplikasi android ini memiliki berbagai elemen interaktif sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Keunggulan dari produk media pembelajaran interaktif ini adalah dapat digunakan secara *offline* maupun *online* melalui aplikasi android.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini sangat mudah digunakan karena hanya memakai perangkat *smartphone*, tablet, atau jenis perangkat android lainnya. Pengoperasiannya sangat sederhana, berkat adanya tombol navigasi yang dirancang khusus untuk memudahkan pengguna untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan fitur lengkap yang berisi materi, video, soal-soal interaktif, dan panduan langkah demi langkah untuk penggunaan media ini.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android untuk siswa kelas XI SMA Negeri Balung, maka perlu beberapa hal yang dikaji yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yakni: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan Media pembelajaran ini sangat dibutuhkan dibuktikan dengan data hasil analisis kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI, dengan hasil data analisis tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif ini. Pengembangan media ini dilakukan dengan tahap analisis terlebih dahulu, lalu analisis kebutuhan siswa, kurikulum, dan materi pembelajaran, kemudian tahap desain untuk merancang media pembelajaran beserta instrumen penelitian. Diawali dengan merumuskan tujuan, kemudian mendesain produk media dengan instrument-instrumen pendukung seperti gambar, audio video serta membuat soal-soal. Kemudian desain yang sudah jadi diekstrak menjadi bentuk HTML, yang kemudian dijadikan menjadi bentuk aplikasi android menggunakan Web2apk Builder.
- b. Hasil analisis uji kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android ini berdasarkan data validasi ahli materi dan ahli media, kemudian respon guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan siswa kelas XI, serta hasil *pretest-postest* siswa kelas XI. Berikut adalah kajian hasil analisis datanya:

1) Kevalidan Produk

Uji kevalidan dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan dua validator ahli yaitu ahli materi, dan media. Berdasarkan uji kevalidan tersebut, diperoleh hasil bahwa validator ahli materi memberikan skor kevalidan sebesar 97,7%, sedangkan ahli media memberikan skor kevalidan sebesar 98,6%. Dari kedua validator tersebut, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 98,15% dengan kriteria "sangat valid" ..

2) Kepraktisan Produk

Tingkat kepraktisan dapat dinilai dari hasil angket respon guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan skor persentase kepraktisan sebesar 96,47% dari respon guru dengan kategori "sangat praktis" dan sebesar 86,57% dari respon siswa dengan kategori "sangat praktis", dan diperoleh rata-rata dari kedua respon sebesar 91,52%. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria "sangat praktis".

3) Keefektifan Produk

Tingkat keefektifan dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dirangkum, teridentifikasi ada peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran PAINTIF 25 dari 35 siswa (71,43%) pada kategori "tinggi". Sebanyak 7 dari 35 siswa (20%) berada pada kategori "sedang". Sebanyak 3 dari 35 siswa (8,57%) berada pada kategori "rendah". Secara keseluruhan N-Gain Skor rata-rata sebesar 0,7414 dan termasuk dalam kategori peningkatan

hasil belajar “tinggi”. Penentuan efektivitas penggunaan media pembelajaran android PAINTIF dapat dilihat dari persentase N-Gain. Persentase N-Gain yang diperoleh sebesar 74,14%, dan masuk dalam kategori “cukup efektif”.

4) Kelayakan Produk

Tingkat kelayakan produk media yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasilnya menunjukkan kevalidan media memperoleh rata-rata skor presentase 98,15%, kemudian kepraktisan media pembelajaran memperoleh skor presentase 91,52%, dan keefektifan media pembelajaran ini memperoleh skor 74,14%. Dari ketiga skor presentase tersebut diperoleh rata-rata persentase klasikal kelayakan media sebesar 87,93%. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini “sangat layak” untuk digunakan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Produk Media yang Dikembangkan

a. Kelebihan produk media yang dikembangkan:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*), artinya bahwa siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri dengan berbantu media pembelajaran ini.
- 2) Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena sebagai *user* atau pengguna dalam penerapan media pembelajaran interaktif ini. Media ini mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

- 3) Siswa lebih berantusias dalam belajar, karena dalam media pembelajaran ini terdapat berbagai elemen teks, animasi, audio dan video, sehingga terlihat menarik dan tidak membuat bosan.
- 4) Media pembelajaran interaktif ini dapat diakses melalui *smartphone* karena berbasis aplikasi android, sehingga media ini memudahkan siswa dapat belajar secara mandiri, serta dapat diakses secara *offline*.

b. Kekurangan produk media yang dikembangkan:

- 1) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti hanya terbatas pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi menghindari perkelahian antar pelajar, minuman keras dan narkoba pada kelas XI SMA.
- 2) Perlu pemahaman luas dan mendalam untuk mampu mengembangkan media ini, karena dibutuhkan waktu untuk mendesain dan mencari elemen yang sesuai seperti teks, gambar, audio dan video.
- 3) Media pembelajaran ini hanya bisa dioperasikan menggunakan perangkat android saja, dan tidak bisa diakses pada perangkat iOS dan hanya bisa bertahan dalam jangka 30 hari saja, karena dalam ekstrak bentuk aplikasi android peneliti memilih platform gratis dan tidak berbayar.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android ini pada materi menghindari

perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba di SMA Negeri Balung dapat bermanfaat secara maksimal dengan beberapa saran dan masukan berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

a. Bagi Guru

Guru diharapkan memiliki pemahaman luas dan mendalam untuk mampu mengembangkan media ini, karena dibutuhkan waktu untuk mendesain dan mencari elemen yang sesuai seperti gambar, audio dan video yang sesuai. Guru tidak hanya sekedar mengetahui cara menggunakan media, tetapi juga memahami konsep di baliknya, tujuan penggunaan setiap fitur untuk dapat mendukung proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk membaca petunjuk penggunaan umum serta tombol-tombol yang ada dalam media pembelajaran dengan teliti terlebih dahulu, sehingga mereka tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media pembelajaran. Kemudian siswa diharapkan untuk membaca sumber referensi belajar lainnya, agar memiliki pemahaman yang luas dan tidak hanya mengandalkan media pembelajaran ini saja.

2. Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interaktif berbasis aplikasi android dapat disebarluaskan dan diterapkan di semua kelas XI di SMA Negeri Balung atau bahkan di beberapa SMA di Kabupaten Jember. Namun, penting untuk memperhatikan

karakteristik siswa saat menyebarkan produk ini agar proses distribusi berjalan lancar dan hasil yang diharapkan dapat tercapai.

Media pembelajaran ini terbukti menarik minat siswa saat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta dapat diakses untuk belajar mandiri. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media berbasis aplikasi android untuk materi lain agar siswa semakin tertarik pada pembelajaran,

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berikut beberapa saran untuk pengembangan produk lebih lanjut:

- a. Pengembangan produk selanjutnya, dapat dilakukan dengan menambahkan materi lain secara utuh atau membuat produk serupa yang membahas materi berbeda, sehingga produk yang dihasilkan dapat lebih bermanfaat dan bervariasi.
- b. Pengembangan produk lebih lanjut mungkin dapat membeli lisensi secara berbayar agar media ini dapat digunakan seterusnya tanpa adanya batas masa aktifnya, dan dapat diupload di *Google Playstore*.
- c. Pengembangan produk selanjutnya perlu menambahkan latihan soal dari tingkat mudah hingga sulit, seperti jenis soal LOTS, MOTS dan HOTS sebagai latihan bagi siswa untuk mengasah tingkat pemahanan mereka.
- d. Pengembangan produk media pembelajaran untuk lebih lanjut perlu memahami bagaimana cara membuat dan mendesain media dengan menyertakan animasi tambahan yang lebih menarik, seperti ilustrasi, teks, gambar, musik, video pembelajaran yang dirasa dibutuhkan, dengan disesuaikan pada tampilan dan materi yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Af-idah, Layyinatul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu". Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.
- Anwar, Faisal, Hadi Pajarianto, Erlin Herlina, dan Totok Dwi Raharjo. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makassar: CV. Tohar Media, 2022.
- Anwar, Syaiful. *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera, 2014.
- Arifin, Muhammad, Hikmawan Syahputra, dan Ismail Hanif Batubara. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan: UMSU Press, 2022.
- Batubara, Fitri Amaliyah, Nurhalima Tambunan, dan Nanda Agustia Rahayu. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran PAI Di MAS Amaliyah Sunggal." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 2136-2146. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/555>
- BNN Kota Mojokerto. "Apa itu Narkoba?." 3 Juni, 2022. Video. <https://youtu.be/YMrAMQ4IVfU?si=o5dqz55RebZ1nnri>
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Darmaini Siregar, H., & Efendi Hasibuan, Z. Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2 no. 5 (2024), 125–136.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Alquran dan Terjemahan*. Surabaya: Nur Ilmu, 2020.
- Edlino, Yoga, dan Hamdani. "Desain Media Pembelajaran Interaktif Ispring Suite Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5, no. 1 (2024): 59-66. <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/40/85>
- Erisa, Firza, Sirajul Munir, Lita Sari Muchlis, dan Annisaul Khairat. "Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar." *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2023): 123-135. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/3066>

- Fathoni, Anang, Bayu Prasodjo, Winarni Jhon, dan Dewanto Muhammad Zuqadri. *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA, 2023.
- Fatirul, Achmad Noor, dan Djoko Adi Walujo. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021.
- Fauziyah, Riza. “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2021/2022”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Fikri, Hasnul, dan Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Firdha, Nisa, dan Zulyusri. “Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.” *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* 6, no. 1 (2022): 101-106.
<https://ejournal.unib.ac.id/jppb/article/view/20873>
- Gulo, Safrinus, dan Amin Otoni Harefa. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint.” *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN* 1, no. 1 (2022): 291-299.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10066/4369>
- Hanisah, Yudha Irhasyuarna, dan Ratna Yulinda. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 6-16.
<http://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/68>.
- Haq, Muhammad Malik Sabilil. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Yang Terintegrasi Nilai Keislaman Dengan Menggunakan Ispring Suite Pada Materi Vektor Kelas X Di Sma Negeri 3 Jember”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, dan Tuti Khairani Harahap. *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GROUP, 2021.
- Hidayat, Rahmat. *Ilmu Pendidikan Islam “Menuntun Arah Pendidikan Islam Indonesia”*. Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2016.
<https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/Intellektika/article/view/1520>

- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA, 2022.
- Lestari, Novita. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: PT Penamuda Media, 2023.
- Lestari, Nur Ayu. "Analisis Penggunaan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Dan Macromedia Flash pada Pembelajaran Biologi Di SMA". Skripsi, Universitas Pasundan Bandung, 2020.
- Ninawati, Mimin. Feli Cianda Adrin Burhendi, and Wulandari Wulandari. "Pengembangan E-Modul Berbasis Software ISpring Suite 9." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7 no. 1(2021): 47–54. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>
- Nissa, Nadia Hairul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VII SMP". Skripsi, Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2021.
- Official, Aryanto Herbal. "Bahaya Alkohol Bagi Tubuh!." 24 mei, 2021. Video. https://youtu.be/hYcIBBkge1U?si=DCHpornwFLJ8w4_N
- Oliviana, Sinta, M. Yusuf Setia Wardana, dan Ari Widyaningrum. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Sipintar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sekolah Dasar." *Wawasan Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 202-211. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB/article/view/255>
- Penyusun, Tim. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Prabowo, Iwan Ady, Hendro Wijayanto, Bramasto Wiryawan Yudanto, dan Sapto Nugroho. *BUKU AJAR . Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan dan Tugas Mandiri)*. Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang, 2021.
- Putri, Risanatih Maulida, Ningsi, Intan Kartika, Suci Anandatus Soleka, Zulul Lailatul Masruroh, and Firman Aulia Ramadhan. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Edited by Lailatul Usriyah. Jember: IAIN Jember Press, 2021.

- Rahman, Abd, dan Hery Nugroho. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas XI*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, Kemendikbud Ristek, 2021.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. “Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan iSpring Di SMA Wisuda Kota Pontianak”. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3 no. 1 (2019).
- Ria, Mei sundala. “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Android Kelas XI di SMA Negei 1 Sidomulyo”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Rinaldi, Bagus. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (Ispring Suite 9) Berbasis Aplikasi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Jepara”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022.
- Rohidin. *Pendidikan Agama Islam Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: FH UII Press, 2020.
- Rusmana, Mohamad Adam et al. *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital*. Bandung: CV Amerta Media, 2020.
- Sahlan, Asmaun. *Problematika dan Solusi Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Yogyakarta: NAILA PUSTAKA, 2013.
- Salsabila, Shopiyah. “Tawuran Antar Pelajar | Materi Kenakalan Remaja.” 20 Mei, 2022. Video. https://youtu.be/h_1tee2o4zA?si=fOvOw47K6t5OYRd0
- Samsu. *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017.
- Santoso, Subhan Adi, dan Himmatul Husniyah. *Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. Yogyakarta: ZAHIR PUBLISHING, 2021.
- Simanjuntak, Dian Marisca, Fahrur Rozi, Daitin Tarigan, Erlinda Simanungkali, Dan Elvi Mailani. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sdn 101768 Tembung.” *IJEB: Indonesian Journal Education Basic* 2, no. 1 (2024): 80-88. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/17337>
- Sugiyono. *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*. Bandung: ALFABETA, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2019.

- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest*. D.I. Yogyakarta: Suryacahya, 2024.
- Sulistyorini, dan Listiadi Agung. “Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 2116-2126. <http://repository.unusa.ac.id/10793/>
- Sunarto, Achmad Asrori, dan Ahmad Hidayati. “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Aplikasi Android Di SMA/SMK.” *RI'AYAH* 7, no. 2 (2022): 236-252.
- Surur, Agus Miftakus. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN; Teori, Aplikasi, dan Publikasi*. Yogyakarta: K- Media, 2021.
- Tech, Sinau. “PAI Kelas XI Bab 3 | Perkelahian Pelajar, Minuman Keras dan Narkoba.” 21 Agustus, 2022. Video. <https://youtu.be/PJcxtl5c2cw?si=x0zzYkS6QZ1cvLC0>
- Utomo, Fuad Try Satrio. “Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 3635-3645. <http://jpte.ppj.unp.ac.id/index.php/JPTE/article/view/397/226>
- Zilfia Auliatul Maurisa, K., & Patmi Rahayu, W. Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa melalui pengembangan Mobile Learning berbasis Android berbantuan Ispring Suite 9. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1 no. 6 (2021): 546–558. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p546-558>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khoirul Anwar
NIM : 212101010083
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 11 Desember 2024

Saya yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPLULUH RIBU RUPIAH', '10000', '20 METERAI TEMPEL', and 'CA60AAMIX074071833'.

Khoirul Anwar
NIM. 212101010083

Lampiran 2 : Matriks Penelitian

Matriks Penelitian

| JUDUL | VARIABEL | SUB VARIABEL | INDIKATOR | SUMBER DATA | METODE PENELITIAN | RUMUSAN MASALAH |
|--|-----------------------|---|--|--|--|--|
| Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Interaktif Menggunakan <i>Ispring Suite</i> Berbasis Aplikasi Android Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025 | 1. Media Pembelajaran | 1. Macam-macam Media Pembelajaran | 1. Media audio 2. Media visual 3. Media audiovisual 4. Media animasi 5. Multimedia | Data Primer: 1. Informan: a. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMA Negeri Balung Jember b. Siswa SMAN Balung Kelas XI 2. Angket kevalidan: a. Ahli Materi : Dosen Pendidikan Agama Islam UIN KHAS Jember | 1. Pendekatan Penelitian: Research and Development (R&D) 2. Model Pengembangan: ADDIE - Analysis - Design - Development - Implementation - Evaluation 3. Metode Pengumpulan Data a. Observasi dan Wawancara b. lembar validator: ahli materi, ahli media. c. Lembar angket: Analisis Kebutuhan, respon guru, dan respon siswa d. Tes tulis e. Dokumentasi | 1. Bagaimana membuat media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan <i>Ispring Suite</i> berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025 ? |
| | | 2. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Interaktif | Kelebihan : 1. Lebih mudah dipahami 2. Fleksibel dan mudah diubah 3. Kontrol di tangan pengguna 4. Kreatif dan Efisien Kekurangan: 1. Biaya awal pembuatan yang tinggi/mahal | | | |

| | | | | | | |
|-------------------------|------------------------------------|--|---|---|--|--|
| | | | <ol style="list-style-type: none"> 2. Dibutuhkan kapasitas yang memadai 3. Minimnya perhatian dan dorongan 4. Minimnya akses teknologi | <p>b. Ahli Media : Dosen Pendidikan Agama Islam UIN KHAS Jember</p> <p>3. Angket kepraktisan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Angket respon guru b. Angket respon siswa | <p>4. Metode Analisis Data Kualitatif</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyajikan data deskriptif dari hasil observasi, wawancara dan hasil saran atau komentar dari lembar validasi, serta respon guru dan siswa dari lembar angket. ❖ Merevisi produk sesuai saran perbaikan dari validator | <ol style="list-style-type: none"> 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif menggunakan <i>Ispring Suite</i> berbasis aplikasi android pada siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember Tahun Ajaran 2024/2025 ? |
| 2. <i>Ispring Suite</i> | 1. Elemen <i>Ispring Suite</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar 2. Teks 3. Animasi 4. Suara 5. Video | <p>4. Hasil <i>pretest-postest</i>: Siswa kelas XI di SMA Negeri Balung Jember</p> <p>Data Sekunder:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku 2. Jurnal 3. Internet | <p>5. Metode Analisis Data Kuantitatif</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Uji kevalidan <ul style="list-style-type: none"> • Menghitung setiap kevalidan menggunakan rumus : $PV = \frac{f}{N} \times 100 \%$ ➤ Uji kepraktisan <ul style="list-style-type: none"> • Menghitung rata-rata tiap aspek dari responden dengan rumus: | | |
| | 2. Menu utama <i>Ispring Suite</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Narration</i> 2. <i>Insert</i> 3. <i>Content Library</i> 4. <i>Presentation</i> 5. <i>Publish</i> 6. <i>About</i> | | | | |

| | | | | | | |
|------------|--|---|---|--|--|--|
| | | 3. Ragam Quiz pada <i>Ispring Suite</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Multiple Choice</i> 2. <i>Multiple Response</i> 3. <i>True/False</i> 4. <i>Short Answer</i> 5. <i>Numeric</i> 6. <i>Sequence</i> 7. <i>Matching</i> 8. <i>Fill in the Blanks</i> 9. <i>Select from List</i> 10. <i>Drag the Words</i> 11. <i>Hotspot</i> 12. <i>Drag and Drop</i> 13. <i>Likert Scale</i> 14. <i>Essay</i> | | $PP = \frac{f}{N} \times 100 \%$ <ul style="list-style-type: none"> • Menghitung rata-rata total respon responden dengan rumus: $PPR = \frac{\sum_{i=1}^n P_i}{m} \times 100\%$ <p>➤ Uji keefektifan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desain uji coba dengan <i>One Group pre-test and post-test design</i> ▪ Menghitung efektifitas dari hasil pretes dan postest menggunakan rumus N-Gain: | |
| 3. Android | | 1. Ragam dan versi android | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cupcake (1.5),</i> 2. <i>Donut (1.6),</i> 3. <i>Eclair (2.0/2.1),</i> 4. <i>Froyo (2.2)</i> 5. <i>Gingerbread (2.3),</i> 6. <i>Honeycomb (3.0/3.1): Ice Cream</i> 7. <i>Sandwich (4.0),</i> | | $N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$ | |

| | | | | | | |
|--|--|-------------------------------------|---|--|--|--|
| | | | 8. <i>Jelly Bean (4.1),</i> 9. <i>Kit Kat (4.4),</i> 10. <i>Lollipop (5.0),</i> 11. <i>Marshmallow (6.0),</i> 12. <i>Nougat (7.0),</i> 13. <i>Oreo (8.0), Pie (9.0),</i> 14. <i>Android 10,</i> 15. <i>Android 11,</i> 16. <i>Android 12,</i> 17. <i>Android 13</i> 18. <i>Android 14</i> | | | |
| | | 2. Kelebihan dan kekurangan android | Kelebihan : 1. Kemudahan Penggunaan 2. Notifikasi Lengkap 3. Tampilan Menawan Kekurangan : 1. Update Lambat 2. Boros Baterai 3. Performa Lambat | | | |

Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian

| | |
|---|--|
|  | KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN |
| | <small>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</small> |

Nomor : B-8398/In.20/3.a/PP.009/10/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMA Negeri Balung
 Jl. PB Sudirman 126 Krajan Lor, Balung Kulon, Balung

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101010083
 Nama : KHOIRUL ANWAR
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI BALUNG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025, selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Yuswita Sari, S.Pd., M.P.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 2 Oktober 2024

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

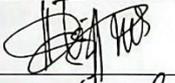
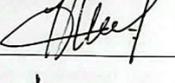
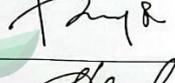
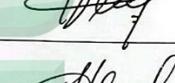
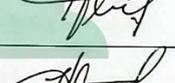
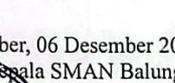
Lampiran 4 : Surat Selesai Penelitian

| | |
|--|--|
|  | <p>PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI BALUNG</p> <p>Jl. PB. Sudirman 126 Balung, Telp. (0336) 622577 Email info@smn1balung.sch.id J E M B E R 6 8 1 6 1</p> |
| <p><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 400.7.22.1/619/101.6.5.11/2024</p> | |
| <p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p> | |
| Nama | : YUSWITA SARI, S.Pd., M.P. |
| NIP | : 19750209 199903 2 007 |
| Pangkat/ Gol | : Pembina Tingkat I, IV/b |
| Jabatan | : Kepala Sekolah |
| Instansi | : SMA Negeri Balung |
| Menerangkan bahwa : | |
| Nama | : KHOIRUL ANWAR |
| NIM | : 212101010083 |
| Judul | : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI INTERAKTIF MENGGUNAKAN <i>ISPRING SUITE</i> BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI BALUNG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025 |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Program Studi | : Pendidikan Agama Islam |
| <p>Telah melaksanakan penelitian di SMAN Balung pada 02 Oktober – 02 Desember 2024. Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p> | |
| <p>Jember, 06 Desember 2024 Kepala SMAN Balung</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> <p>YUSWITA SARI, S.Pd., M.P. Pembina Tingkat I, IV/b 19750209 199903 2 007</p> </div> </div> | |

Lampiran 5 : Jurnal Kegiatan Penelitian

Jurnal Kegiatan Penelitian di SMA Negeri Balung
Tahun Pelajaran 2024/2025

Nama : Khoirul Anwar
NIM : 212101010083
Prodi : Pendidikan Agama Islam

| No | Tanggal | Kegiatan Penelitian | Tanda Tangan |
|----|--------------------|--|---|
| 1. | 24, September 2024 | Observasi dan wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI, bapak Bahudin S.Ag |  |
| 2. | 02, Oktober 2024 | Penyerahan surat ijin penelitian kepada Instansi SMA Negeri Balung |  |
| 3. | 03, Oktober 2024 | Analisis dan wawancara kebutuhan siswa kelas XI SMA Negeri Balung |  |
| 4. | 08, Oktober 2024 | Penjelasan produk yang dikembangkan kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI. |  |
| 5. | 18, November 2024 | Uji coba skala kecil penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas XI.12 |  |
| 6. | 19, November 2024 | Pretest dan kegiatan uji coba skala besar penggunaan produk media pembelajaran pada siswa kelas XI.12 |  |
| 7. | 20, November 2024 | Posttest dan uji respon penggunaan media pada siswa kelas XI.12 |  |
| 8. | 22, November 2024 | Uji respon pada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI |  |
| 9. | 06, Desember 2024 | Pengambilan surat selesai penelitian |  |

Jember, 06 Desember 2024
Balung, SMA Negeri Balung


YUSWATI SASARI, S.Pd., M.P
Pendidikan Tingkat I, IV/b
19750209 199903 2 007

Lampiran 6 : Hasil Wawancara dengan Guru PAI & BP

Instrumen Wawancara
Guru Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti Kelas XI SMA Negeri Balung

Nama : Bahudin S. Ag
 Jabatan : Guru
 Hari/tanggal : 29 September 2024

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|---|--|
| 1. | Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di kelas, metode pembelajaran apa yang sering digunakan oleh bapak/ibu guru? | lebih cenderung Ceramah, Diskusi antar siswa |
| 2. | Hambatan apa saja dalam melaksanakan pembelajaran dikelas? | kurangnya perhatian siswa dalam memperhatikan pembelajaran berlangsung |
| 3. | Apakah dalam menyampaikan materi bapak/ibu guru membutuhkan media pembelajaran? | menggunakan buku paket dan lks |
| 4. | Bentuk dan jenis media apa saja yang bapak/ibu yang sering digunakan? | Cetak, Buku paket dan lks |
| 5. | Apakah bapak/ibu pernah melihat atau menggunakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti berbasis teknologi? | maih belum pernah menggunakan |
| 6. | Bagaimanakah pendapat bapak/ibu mengenai perkembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti berbasis teknologi? | sangat bagus dan menarik. Bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman |
| 7. | Menurut bapak/ibu hal-hal apa saja yang seharusnya ada atau ditampilkan dalam media pembelajaran? | yang jelas adalah aker dan syuaan pembelajaran, dasarnya juga. |

Lampiran 7 : Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas XI SMAN Balung

Instrumen Wawancara
Siswa Kelas XI SMA Negeri Balung Jember

Nama : Alvin Dikol Felix
Kelas : XI-12
Hari tanggal : Selasa, 29-09-2024

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Bagaimana pendapatmu mengenai cara mengajar bapak/ibu guru pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti dikelas? | Terkadang pada saat tertentu kita merasa bosan, seperti pada saat presentasi. Tapi beliau banyak menjelaskan pelajaran hidup, apa lagi yg berhubungan dengan Islam |
| 2. | Apakah bapak/ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi? | Tidak pernah sama sekali |
| 3. | Kesulitan apa yang kamu hadapi selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di kelas? | Pembelajaran hanya menggunakan buku sehingga terasa monoton. Jadi di kelas terasa bosan dan ngantuk, sehingga materi yg ada masuk di otak |
| 4. | Apa media pembelajaran yang lebih kalian sukai dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti? | Menggunakan semua metode, baik buku maupun teknologi. Karena biar ada sensasi yg berbeda dan tidak bosan. Melakukan ice breaking yg seru dan unik |

Instrumen Wawancara
Siswa Kelas XI SMA Negeri Balung Jember

Nama : Zurriyatu Nafisah
Kelas : XI.12
Hari/tanggal : Selasa, 24 September 2024

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Bagaimana pendapatmu mengenai cara mengajar bapak/ibu guru pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti dikelas? | Menurut saya, pembelajaran yang ada dikelas sudah efektif dan juga jelas. akan tetapi menurut saya sedikit membosankan dari gaya belajarnya. |
| 2. | Apakah bapak/ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi? | Selama di semester ini belum pernah menggunakan teknologi. |
| 3. | Kesulitan apa yang kamu hadapi selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di kelas? | Mungkin saya kesulitan jika ingin memahami materi yang kurang saya mengerti, dikarenakan tidak semua materi dijelaskan oleh guru pengajar, lebih banyak di dapatkan oleh presentasi teman-teman. |
| 4. | Apa media pembelajaran yang lebih kalian sukai dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti? | Saya lebih suka cara pembelajaran face to face menggunakan teknologi, agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan lebih mengikuti zaman yang serba modern. |

Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
& BUDI PEKERTI INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE*
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI
BALUNG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

A. Identitas Validator

Nama : Ahmad Dhiyaa' U Haqq, M.Pd.
NIP : 1987 0916 2019 03 003
Instansi : UIN KHAS Jember

B. Tujuan

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kevalidan materi pada media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android. Penilaian, komentar, serta saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu untuk dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengisi identitas terlebih dahulu
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai terkait materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dengan ketentuan skor penilaian sebagai berikut:

| Skor | Kriteria | Keterangan |
|------|----------|-------------|
| 5 | SB | Sangat Baik |
| 4 | B | Baik |
| 3 | CB | Cukup Baik |
| 2 | KB | Kurang Baik |
| 1 | TB | Tidak Baik |

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik, saran dan komentar pada kolom yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kesimpulan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu dari kriteria yang telah disediakan
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih

D. Tabel Penilaian

| No | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-------------------------------------|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Aspek Kelayakan Isi | | | | | | |
| 1. | Kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran | | | | √ | |
| 2. | Kesesuaian antara kedalaman materi dengan kebutuhan materi ajar | | | | √ | |
| 3. | Kesesuaian antara kelengkapan materi dengan capaian pembelajaran | | | | | √ |
| 4. | Penyajian konsep materi dalam media pembelajaran tepat | | | | | √ |
| 5. | Penyajian materi tidak menimbulkan banyak tafsir | | | | √ | |
| 6. | Kesesuaian gambar/ilustrasi yang disajikan dengan isi pesan yang disampaikan | | | | √ | |
| 7. | Terdapat gambar/video pendukung pada media pembelajaran sesuai dengan materi | | | | √ | |
| 8. | Terdapat gambar/video pendukung pada media pembelajaran yang mudah dipahami | | | | √ | |
| 9. | Terdapat latihan soal yang sesuai dengan materi | | | √ | | |
| 10. | Penggunaan bahasa yang tepat | | | | √ | |
| B. Aspek Kelayakan Penyajian | | | | | | |
| 11. | Media pembelajaran ini menyajikan materi secara runtut dan sistematis | | | | √ | |
| 12. | Terdapat tema pembahasan pada media pembelajaran | | | | | √ |
| 13. | Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran | | | | √ | |
| 14. | Terdapat daftar pustaka sebagai sumber rujukan | | | | | √ |
| 15. | Media pembelajaran ini menyajikan materi secara jelas dan teratur antar sub bab/ alinea | | | | | √ |
| C. Aspek Keterlaksanaan | | | | | | |
| 16. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa | | | | | √ |
| 17. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa | | | | | √ |
| 18. | Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan | | | | √ | |

E. Kritik, Saran dan Komentar

sesuaikan tampilan media sesuai fase F
 sesuaikan Quiz sesuai fase f
 Tambahkan kasus terupdate terkait materi

F. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bud Pekerti interaktif berbasis aplikais android yang dikembangkan oleh peneliti :

| | |
|--|---|
| Layak digunakan tanpa revisi | |
| Layak digunakan sesuai dengan saran dan komentar | ✓ |
| Tidak layak digunakan | |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 Jember, 15 November - 2024

Validator Ahli Materi

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

(AHMAD DHAYAT UL-HAQ)

NIP. 1987.09.16.2019.03.1003.

D. Tabel Penilaian

| No | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-------------------------------------|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Aspek Kelayakan Isi | | | | | | |
| 1. | Kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| 2. | Kesesuaian antara kedalaman materi dengan kebutuhan materi ajar | | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian antara kelengkapan materi dengan capaian pembelajaran | | | | | ✓ |
| 4. | Penyajian konsep materi dalam media pembelajaran tepat | | | | | ✓ |
| 5. | Penyajian materi tidak menimbulkan banyak tafsir | | | | | ✓ |
| 6. | Kesesuaian gambar/ilustrasi yang disajikan dengan isi pesan yang disampaikan | | | | | ✓ |
| 7. | Terdapat gambar/video pendukung pada media pembelajaran sesuai dengan materi | | | | | ✓ |
| 8. | Terdapat gambar/video pendukung pada media pembelajaran yang mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 9. | Terdapat latihan soal yang sesuai dengan materi | | | | | ✓ |
| 10. | Penggunaan bahasa yang tepat | | | | | ✓ |
| B. Aspek Kelayakan Penyajian | | | | | | |
| 11. | Media pembelajaran ini menyajikan materi secara runtut dan sistematis | | | | | ✓ |
| 12. | Terdapat tema pembahasan pada media pembelajaran | | | | | ✓ |
| 13. | Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran | | | | ✓ | |
| 14. | Terdapat daftar pustaka sebagai sumber rujukan | | | | | ✓ |
| 15. | Media pembelajaran ini menyajikan materi secara jelas dan teratur antar sub bab/ alinea | | | | | ✓ |
| C. Aspek Keterlaksanaan | | | | | | |
| 16. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 17. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa | | | | | ✓ |
| 18. | Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan | | | | | ✓ |

E. Kritik, Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bud Pekerti interaktif berbasis aplikais android yang dikembangkan oleh peneliti :

| | |
|--|---|
| Layak digunakan tanpa revisi | ✓ |
| Layak digunakan sesuai dengan saran dan komentar | |
| Tidak layak digunakan | |

Jember, 18 - November - 2019
 Validator Ahli Materi
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R
 (AKHMAD. MUHAMMAD. UL HAQQ
 NIP.1987.09.16.2019.03.1003

Lampiran 9 : Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
& BUDI PEKERTI INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE*
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI
BALUNG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

A. Identitas Validator

Nama : Dr. Dr. Sukanto, M. Pd.
NIP : 196305121983021009
Instansi : UIN KHAS Jember

B. Tujuan

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kevalidan media pada media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android. Penilaian, komentar, serta saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu untuk dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

C. Petunjuk Penilaian

- Sebelum mengisi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengisi identitas terlebih dahulu
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai terkait materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dengan ketentuan skor penilaian sebagai berikut:

| Skor | Kriteria | Keterangan |
|------|----------|-------------|
| 5 | SB | Sangat Baik |
| 4 | B | Baik |
| 3 | CB | Cukup Baik |
| 2 | KB | Kurang Baik |
| 1 | TB | Tidak Baik |

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik, saran dan komentar pada kolom yang telah disediakan
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kesimpulan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu dari kriteria yang telah disediakan
- Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih

D. Tabel Penilaian

| No | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Keserdahanaan Gambar | | | | | ✓ |
| 2. | Perpaduan warna background, tulisan dan gambar sesuai dan menarik | | | | | ✓ |
| 3. | Tulisan jelas dan bahasa yang tepat, sehingga dapat terbaca dengan mudah | | | | | ✓ |
| 4. | Tujuan pembelajaran jelas | | | | | ✓ |
| 5. | Alur pembelajaran jelas | | | | | ✓ |
| 6. | Penyajian materi jelas dan sesuai | | | | | ✓ |
| 7. | Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri siswa | | | | | ✓ |
| 8. | Ketepatan dalam menempatkan gambar | | | | | ✓ |
| 9. | Kesesuaian ukuran gambar | | | | | ✓ |
| 10. | Ketepatan dalam memilih dan ukuran font/huruf | | | | | ✓ |
| 11. | Kesesuaian dalam peletakan tulisan | | | | | ✓ |
| 12. | Media pembelajaran ini dapat dioperasikan dengan mudah | | | | ✓ | |
| 13. | Tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran bekerja dengan tepat sesuai dengan fungsinya | | | | | ✓ |
| 14. | Kejelasan menu dan tombol pada media pembelajaran sudah baik | | | | | ✓ |
| 15. | Media pembelajaran memiliki unsur audio dan vidio | | | | | ✓ |

J E M B E R

E. Kritik, Saran dan Komentar

.....

F. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikasi android yang dikembangkan oleh peneliti :

| | |
|--|-------------------------------------|
| Layak digunakan tanpa revisi | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Layak digunakan sesuai dengan saran dan komentar | <input type="checkbox"/> |
| Tidak layak digunakan | <input type="checkbox"/> |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 18/11/2024

Validator Ahli Media

(Sukanto)
 NIP. 196705121987031009

Lampiran 10 : Hasil Angket Respon Guru PAI & BP

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
& BUDI PEKERTI INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE*
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI
BALUNG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

A. Identitas Guru

Nama : Bahudin S. Ag
NIP : 191710092023211002
Instansi : SMA N Balung

B. Tujuan

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian dari Bapak/Ibu terhadap kualitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interaktif menggunakan *Ispring Suite* berbasis aplikasi android. Penilaian, komentar, serta saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dan membantu untuk dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

C. Petunjuk Penilaian

- Sebelum mengisi penilaian, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengisi identitas terlebih dahulu
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai terkait materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dengan ketentuan skor penilaian sebagai berikut:

| Skor | Kriteria | Keterangan |
|------|----------|---------------|
| 5 | SS | Sangat Setuju |
| 4 | S | Setuju |
| 3 | CS | Cukup Setuju |
| 2 | KS | Kurang Setuju |
| 1 | TS | Tidak Setuju |

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik, saran dan komentar pada kolom yang telah disediakan
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kesimpulan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu dari kriteria yang telah disediakan
- Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih

D. Tabel Penilaian

| No | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|-----------|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. | Kualitas Isi dan Tujuan | | | | | |
| 1. | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| 2. | Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran | | | | | ✓ |
| 3. | Terdapat petunjuk penggunaan media secara jelas | | | | | ✓ |
| 4. | Materi yang disajikan secara runtut | | | | | ✓ |
| 5. | Alur pembelajaran disajikan secara jelas | | | | ✓ | |
| B. | Kualitas Teknik | | | | | |
| 6. | Desain tampilan media pembelaran yang sederhana | | | | ✓ | |
| 7. | Desain tampilan media pembelaran yang menarik | | | | | ✓ |
| 8. | Gambar sesuai dengan materi | | | | | ✓ |
| 9. | Warna gambar menarik | | | | | ✓ |
| 10. | Warna tulisan sesuai | | | | | ✓ |
| 11. | Huruf yang digunakan tepat dan sesuai | | | | | ✓ |
| 12. | Teks pada media pembelajaran ini mudah dibaca | | | | | ✓ |
| 13. | Contoh soal yang disajikan sesuai dengan materi | | | | | ✓ |
| C. | Kualitas Pembelajaran dan Instruksional | | | | | |
| 14. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 15. | Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa | | | | | ✓ |
| 16. | Media pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran | | | | ✓ | |
| 17. | Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri | | | | | ✓ |

E. Kritik, Saran dan Komentar

Media ini sangat menarik dan
 menambah pembelajaran siswa.
 Harapannya semoga bisa dikembangkan
 dan digunakan di jenjang seluruh SMA.

F. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti interaktif berbasis aplikais android yang dikembangkan oleh peneliti :

| | |
|--|---|
| Layak digunakan tanpa revisi | ✓ |
| Layak digunakan sesuai dengan saran dan komentar | |
| Tidak layak digunakan | |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 Jember, 22 - November 2024
 KIAI HAJI ACHMAD ALDIQ
 Guru PAI & Budi Pekerti
 SMA Negeri Balung

J E M B E R

(BAHUDIN S. A.g.)

NIP. 1967.1009.2022.2110.02

Lampiran 11 : Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM & BUDI PEKERTI INTERAKTIF
MENGUNAKAN *ISPRING SUITE* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA
SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI BALUNG JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**

A. Identitas Siswa

Nama : Dwi Zahra Ramadhani
Kelas : XI.12
Instansi : SMAN BALUNG

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda sudah menggunakan media pembelajaran Pendidikan dan Budi Pekerti Interaktif berbasis aplikasi android
2. Setelah itu, terlebih dahulu isikan identitas anda pada tempat yang telah disediakan
3. Sebelum memilih bacalah dengan teliti setiap pernyataan yang telah disediakan
4. Selanjutnya, mohon berikan tanda centang (√) pada setiap pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

| Skor | Kriteria | Keterangan |
|------|----------|---------------|
| 5 | SS | Sangat Setuju |
| 4 | S | Setuju |
| 3 | CS | Cukup Setuju |
| 2 | KS | Kurang Setuju |
| 1 | TS | Tidak Setuju |

C. Tabel Penilaian

| No | Butir Penilaian | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|----|----|---|----|
| | | TS | KS | CS | S | SS |
| 1. | Desain media pembelajaran yang digunakan menarik dan menyenangkan | | | | | √ |
| 2. | Penggunaan media pembelajaran ini mudah dioperasikan atau digunakan | | | | √ | |
| 3. | Gambar dan animasi dalam media pembelajaran ini membantu anda dalam memahami materi | | | | | √ |
| 4. | Terdapat simulasi atau latihan soal yang membantu anda untuk memahami materi | | | | | √ |

| | | | | | | |
|-----|---|--|---|--|---|---|
| 5. | Media pembelajaran ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda | | | | | ✓ |
| 6. | Tampilan menu dan media memudahkan anda untuk menggunakan media tersebut | | | | ✓ | |
| 7. | Ilustrasi video yang disampaikan atau disajikan pada media menarik dan memudahkan anda memahami materi | | ✓ | | | |
| 8. | Media dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu anda untuk mengulang materi yang telah anda pelajari sebelumnya | | | | ✓ | |
| 9. | Desain model dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca | | | | | ✓ |
| 10. | Penyajian atau penyampaian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan anda dalam memahami materi | | | | | ✓ |

D. Kritik, Saran dan Komentar

Dengan menggunakan Aplikasi Android saya cukup setuju karena media dapat memudahkan atau memahami materi yang berkaitan dengan pembelajaran, dan dapat membantu saya mengulang materi yang telah diajarkan / dipelajari sebelumnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 20 November 2024
Siswa SMA Negeri Balung

(Rui... Ramadhani)

Lampiran 12 : Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil



| No | Nama | Nomor Pernyataan | | | | | | | | | | Jumlah Skor | Skor Maks | Persentase Skor | Kriteria |
|--------|------------|------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------------|-----------|-----------------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | | |
| 1 | A. I | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 35 | 50 | 70% | Praktis |
| 2 | A. D. F | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 40 | 50 | 80% | Praktis |
| 3 | C. F. R | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 40 | 50 | 80% | Praktis |
| 4 | D. Z. R | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 45 | 50 | 90% | Sangat Praktis |
| 5 | M. S | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 41 | 50 | 82% | Sangat Praktis |
| 6 | M.U. A. F | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 49 | 50 | 98% | Sangat Praktis |
| 7 | S. A. D. R | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 43 | 50 | 86% | Sangat Praktis |
| Jumlah | | 31 | 31 | 28 | 28 | 31 | 29 | 29 | 28 | 30 | 28 | 293 | 350 | 83,71% | Sangat Praktis |

Lampiran 13 : Hasil Angket Respon Siswa Skala Besar

| No | Nama | Nomor Pernyataan | | | | | | | | | | Jumlah Skor | Skor Maks | Persentase Skor | Kriteria |
|----|------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------------|-----------|-----------------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | | |
| 1 | A. F. S | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 41 | 50 | 82% | Sangat Praktis |
| 2 | I | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 35 | 50 | 70% | Praktis |
| 3 | D. F | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 40 | 50 | 80% | Praktis |
| 4 | D. P. A | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 49 | 50 | 98% | Sangat Praktis |
| 5 | R. M | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 39 | 50 | 78% | Praktis |
| 6 | J. J | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 37 | 50 | 74% | Praktis |
| 7 | F. R | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 40 | 50 | 80% | Praktis |
| 8 | A. T. B | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 47 | 50 | 94% | Sangat Praktis |
| 9 | D. F | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 41 | 50 | 82% | Sangat Praktis |
| 10 | D. A. S | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 5 | 34 | 50 | 68% | Praktis |
| 11 | D. R. A. H | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 33 | 50 | 66% | Praktis |
| 12 | D. Z. R | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 45 | 50 | 90% | Sangat Praktis |
| 13 | F. T | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 50 | 100% | Sangat Praktis |
| 14 | G. E. V. R | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 44 | 50 | 88% | Sangat Praktis |
| 15 | K. D. P | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 43 | 50 | 86% | Sangat Praktis |
| 16 | K. F | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 45 | 50 | 90% | Sangat Praktis |
| 17 | M. F. N | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 50 | 100% | Sangat Praktis |
| 18 | M. R. H | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 42 | 50 | 84% | Sangat Praktis |
| 19 | M. S | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 41 | 50 | 82% | Sangat Praktis |
| 20 | M. F H | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 41 | 50 | 82% | Sangat Praktis |

| No | Nama | Nomor Pernyataan | | | | | | | | | | Jumlah Skor | Skor Maks | Persentase Skor | Kriteria | |
|---------------|----------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------------|-----------|-----------------|----------------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | | | |
| 21 | M. I. A | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 50 | 100% | Sangat Praktis | |
| 22 | M. U. A. F | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 49 | 50 | 98% | Sangat Praktis |
| 23 | N. P. A. V. J | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 47 | 50 | 94% | Sangat Praktis |
| 24 | N. F. F | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 44 | 50 | 88% | Sangat Praktis |
| 25 | N. J | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 44 | 50 | 88% | Sangat Praktis |
| 26 | P. A | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 | 50 | 76% | Praktis |
| 27 | P. A. N | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 44 | 50 | 88% | Sangat Praktis |
| 28 | P. A. S | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 49 | 50 | 98% | Sangat Praktis |
| 29 | R. A. F | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 50 | 100% | Sangat Praktis |
| 30 | R. T. A | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 49 | 50 | 98% | Sangat Praktis |
| 31 | R. A. W. K. P. | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 49 | 50 | 98% | Sangat Praktis |
| 32 | S. F. N | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 44 | 50 | 88% | Sangat Praktis |
| 33 | S. A. D. R | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 43 | 50 | 86% | Sangat Praktis |
| 34 | T. P. L | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 40 | 50 | 80% | Sangat Praktis |
| 35 | Z. N | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 38 | 50 | 76% | Praktis |
| Jumlah | | 156 | 149 | 153 | 146 | 151 | 151 | 150 | 155 | 151 | 155 | 1515 | 1750 | 86,57% | Sangat Praktis | |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14 : Soal *Pretest***Soal Pre-Test**

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D atau E pada pernyataan di bawah ini sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Faktor penyebab terjadinya perkelahian antar pelajar karena atas dasar kemauannya sendiri untuk berkelahi disebut dengan...
 - A. *Rational Choice*
 - B. *Strain*
 - C. *Social Disorganization*
 - D. *Labeling*
 - E. *Differential Association*

2. Perilaku menyimpang, termasuk perkelahian pelajar, harus segera dihentikan, jangan dianggap remeh dan lumrah. Oleh karena itu ikhtiar mencegah perilaku menyimpang pada pelajar adalah...
 - A. Memberikan pelajar dengan makanan yang bergizi
 - B. Mengekang agar tidak melakukan hal buruk
 - C. Memberikan kesempatan yang banyak untuk mengembangkan minat, bakat dan potensinya
 - D. Memberikan hukuman yang setimpal ketika salah
 - E. Menyamaratakan semua pelajar

3. Penanganan pelajar yang menyimpang, membutuhkan banyak cara yang intinya difokuskan kepada pribadi pelajar, antara lain: ...
 - A. kepentingan besar dari yang mempunyai kebutuhan
 - B. kemurnian hati dan tidak bersyarat bagi yang menangani
 - C. melibatkan banyak unsur yang menangani situasi dan kondisi
 - D. posisi pelajar sendiri dengan problema yang dibuat
 - E. kebesaran niat untuk melakukan perbaikan

4. Minuman keras (*khamr*) adalah sesuatu yang haramkan oleh agama islam, apalagi memakainya. Alasan *khamr* ini diharamkan oleh Islam adalah...
 - A. Membuat badan terasa enteng
 - B. Dapat mencerdaskan otak dan pikiran
 - C. Memabukkan dan menghilangkan kesadaran seseorang
 - D. Memberikan rasa nikmat
 - E. Membuat seseorang lebih aktif

5. Dalam islam telah dijelaskan bahwa minuman keras adalah hal yang harus di jauhi dan di hindari. Hal tersebut telah dijelaskan dalam Al-Quran yang terdapat pada....
- Q.S Al-Maidah ayat 17
 - Q.S Al-Maidah ayat 28
 - Q.S Al-Baqarah ayat 25
 - Q.S Al-Baqarah ayat 90
 - Q.S Al-Maidah ayat 90
6. Begitu berbahayanya *khamr* dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, termasuk kelangsungan bangsa dan negara, maka sikap tepat yang perlu kita lakukan adalah....
- Mencobanya meskipun sedikit
 - Tidak coba-coba memakai atau meminumnya
 - Mengajak berkelahi orang yang meminum *khamr*
 - Membiarkannya karena kita tidak ikut campur
 - Menawarkan kepada teman
7. Zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintesis maupun semi sintetis, yang menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran adalah
- Narkotika
 - Zat adiktif
 - Psikotropika
 - Minuman Keras
 - Alkohol
8. Penyalahgunaan Narkoba dilakukan dengan cara ditelan, disuntikkan dengan jarum suntik, rokok, dihisap dengan hidung dan lainnya. Salah satu jenis narkoba yang berasal dari daun-daunan sehingga menyebabkan kenikamatan adalah....
- Opium
 - Putaw
 - Morfin
 - Ganja
 - Alkohol
9. Banyak cara yang dapat dilakukan, agar tidak terjadi penyalahgunaan narkoba, baik yang berasal dari internal pribadi, orang tua/keluarga, maupun masyarakat. Khusus dari diri sendiri yang dapat dilakukan adalah....
- Mencobanya walau sedikit
 - Memusuhi teman yang menggunakan narkoba
 - Menolak ajakan teman untuk penyalahgunaan narkoba

- D. Membiarkannya karena kita tidak ikut campur
- E. Menawarkan kepada teman

10. Penyalahgunaan narkoba merupakan gangguan perilaku dan perbuatan anti sosial. Berikut ini tanda-tandanya, yaitu:

- A. ide dan gagasan yang tidak menyatu
- B. tekad rendah dan minat yang bertambah
- C. jiwa yang kurang dan sentimen bertambah
- D. berbohong, membolos, minggat, dan malas
- E. berubah fungsi dan keinginan yang optimal

KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

| | |
|------|-------|
| 1. A | 6. B |
| 2. C | 7. A |
| 3. B | 8. D |
| 4. C | 9. C |
| 5. E | 10. D |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15 : Soal *PostTest***Soal Post Test**

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D atau E pada pernyataan di bawah ini sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Kenakalan pelajar atau remaja, menurut Sarlito W. Sarwono adalah tindakan oleh seseorang yang belum dewasa yang sengaja melanggar hukum yang bentuknya adalah ...

- A. diketahui sendiri hukumannya
- B. tidak diketahui sanksinya
- C. melanggar disiplin
- D. melawan petugas
- E. ikut-ikutan

2. *Khamr* adalah segala apapun yang memabukkan atau merusak akal sehat. Berlandaskan pengertian tersebut, yang termasuk makna dari *khamr* adalah

- A. segala jenis narkoba termasuk makna dari *khamr*
- B. zat yang mempengaruhi perasaan dan keinginan
- C. jenis bahan yang dapat mengubah kekalutan
- D. bahan-bahan tanaman yang tumbuh di bukit
- E. semua jenis zat yang merusak keimanan

3. Penanganan pelajar yang menyimpang, membutuhkan banyak cara yang intinya difokuskan kepada pribadi pelajar, antara lain:

- A. kepentingan besar dari yang mempunyai kebutuhan
- B. kemurnian hati dan tidak bersyarat bagi yang menangani
- C. melibatkan banyak unsur yang menangani situasi dan kondisi
- D. posisi pelajar sendiri dengan problema yang dibuat
- E. kebesaran niat untuk melakukan perbaikan

4. Berdasarkan Q.S. al-Mā'idah/5: 91, banyak akibat buruk yang didapatkan, apabila seseorang itu meminum *khamr* dan melakukan maisir, yaitu:

- A. derajat dan martabatnya jauh dari jalan Allah Swt.
- B. pola pikirnya runtuh dan kemalasan yang terus menerus
- C. kepentingan jangka pendek dan jauh semakin berpadu
- D. iman yang menjadi penopang mencari rezeki menjadi turun
- E. tidak shalat, jauh dari Allah, timbul permusuhan dan kebencian

5. Adanya perkuliahian pelajar dipengaruhi banyak faktor. Salah satunya karena faktor yang dikenal dengan sebutan Social Disorganization yang maksudnya adalah

- A. faktor tekanan yang besar dari masyarakat
- B. disebabkan faktor individu dan keinginan pribadi
- C. perkuliahian pelajar disebabkan faktor lingkungan
- D. pelajar itu sendiri yang salah memilih pergaulan
- E. beragam penyebab yang multi fungsi

6. Melalui Q.S. al-Nahl/16: 67, terdapat 2 buah yang diterangkan oleh Allah Swt. kepada manusia, yang dari buah-buahan tersebut bisa dijadikan sebagai khamr atau rezeki yang halal. Dua buah tersebut adalah

- A. delima dan anggur
- B. mangga dan kurma
- C. kurma dan anggur
- D. anggur dan mangga
- E. tin dan zaitun

7. Khamr itu kebiasaan (buruk). Karena itu, perlu diluruskan secara bertahap. Berikut ini, cara yang dicoba diluruskan, yaitu:

- A. menggerakkan rasa keagamaan dan jiwa manusia, agar berhenti
- B. berpalingnya kebiasaan yang menopang perilaku manusia
- C. dikembalikan fungsi iman ke dalam dada manusia
- D. ketahanan diri dan keluarga menghadapi ujian
- E. menumbuhkan perasaan malu dan peduli

8. Allah Swt. tidak serta merta mengharamkan sesuatu, tetapi terlebih dahulu pola pikir dan jiwa manusia diajak untuk bersama-sama menilainya, sehingga ini wajib dan itu haram. Berikut ini, merupakan ayat yang terakhir menjelaskan tentang khamr, yakni:

- A. Q.S. al-Māidah/5: 90
- B. Q.S. al-Māidah/5: 191
- C. Q.S. al-Māidah/5: 195
- D. Q.S. al-Māidah/5: 196
- E. Q.S. al-Māidah/5: 197

9. Penyalahgunaan narkoba merupakan gangguan perilaku dan perbuatan anti sosial. Berikut ini tanda-tandanya, yaitu:

- A. ide dan gagasan yang tidak menyatu
- B. tekad rendah dan minat yang bertambah
- C. jiwa yang kurang dan sentimen bertambah
- D. berbohong, membolos, minggat, dan malas
- E. berubah fungsi dan keinginan yang optimal

10. Begitu berbahayanya *khamr* dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, termasuk kelangsungan bangsa dan negara, maka sikap tepat yang perlu dilakukan adalah

- A. keandalan dalam menggunakan zat dan bahan
- B. mengerem kehendak dan keinginan yang berlebih
- C. lebih jitu dalam memperlakukan semua hal yang terkait
- D. tidak pernah coba-coba memakai atau meminum khamr
- E. memperlakukan zat atau bahan tersebut secara wajar

ESSAY

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan benar!

1. Dika adalah seorang pemuda di desa Durian, ia terkenal sebagai pemuda yang pemaarah dan gemar meminum minuman keras. Suatu hari, ia minum minuman keras dan tidak mabuk. maka, hukumnya adalah...

2. Jodohkanlah pernyataan berikut dengan jawaban yang benar

| Pernyataan | Jawaban |
|---|----------------|
| 1. Dapat merusak otak dan membinasakan diri sendiri | A. Khamr |
| 2. Disebut sebagai induk dari segala bentuk kejahatan | B. Perkelahian |
| 3. Akibat dari Bullying dan saling mencemooh | C. Narkoba |

3. Sebutkan 3 usaha, agar tidak terjadi perilaku menyimpang di kalangan pelajar?
4. Di antara 2 jenis zat adiktif adalah nikotin dan alkohol, jelaskan secara singkat dampak negatif bagi yang menggunakan!
5. Sebutkan 5 cara mencegah penyalahgunaan narkoba?

JAWABAN

A. Pilihan Ganda

| | |
|------|-------|
| 1. A | 6. C |
| 2. A | 7. A |
| 3. B | 8. A |
| 4. A | 9. D |
| 5. C | 10. D |

B. Essai

1. Tetap Haram, meskipun meminumnya tidak memabukkan
2. 1-C , 2-A, 3-B
3. Tiga usaha, agar tidak terjadi perilaku menyimpang di kalangan pelajar adalah:

- Beri kesempatan yang banyak, agar pelajar dapat mengembangkan segala minat, bakat dan potensinya.
- Wujudkan kehidupan keluarga yang harmonis. Hubungan antar keluarga berjalan baik.
- Setiap anak itu unik, bahkan yang lahir kembar sekalipun. Karena itu, jangan membiasakan menyamaratakan potensi anak.

4. Dampak negatif bagi yang menggunakan:

- Nikotin: melemahkan kemampuan jaringan pelindung di paru-paru; serta memicu penyakit jantung.
- Alkohol adalah menimbulkan kecanduan dan dapat merusak tubuh, mental, bahkan kualitas hidup.

5. Lima cara mencegah penyalahgunaan narkoba adalah

- Mencintai dan bersyukur hidup yang merupakan anugerah Allah Swt.
- Temu-kenali dan kembangkan daya, minat, dan bakat, serta hobi kalian.
- Setiap orang memiliki problema tersendiri. Hadapi dan cari solusinya dengan benar.
- Memiliki teman akrab itu pilihan.
- Berani berkata tidak, serta menolak ajakan teman untuk penyalahgunaan narkoba.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16 : Jawaban *Pretest* Siswa Kelas XI

Pre- Test Penggunaan Aplikasi PAINTIF PAI & BP

Email responden (tiapujil1006@gmail.com) dicatat saat formulir ini dikirimkan.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

0 dari 0 poin

NAMA LENGKAP * _____ / 0
Tia puji lestari
Tambahkan masukan individual

NOMOR ABSEN * _____ / 0
34
Tambahkan masukan individual

KELAS * _____ / 0
XI.12
Tambahkan masukan individual

Pilihlah satu jawaban yang tepat pada huruf A, B, C, D atau E pada pertanyaan di bawah ini sebagai jawaban yang paling tepat! 50 dari 100 poin

✓ Kenakalan pelajar atau remaja, menurut Sarlito W. Sarwono adalah tindakan oleh seseorang yang belum dewasa yang sengaja melanggar hukum yang bentuknya adalah ... * 10 / 10

diketahui sendiri hukumnya ✓

tidak diketahui sanksinya

melanggar disiplin

melawan petugas

ikut-ikutan

Tambahkan masukan individual

✗ *Khamr* adalah segala apapun yang memabukkan atau merusak akal sehat. Berlandaskan pengertian tersebut, yang termasuk makna dari *khamr* adalah ... * 0 / 10

segala jenis narkoba termasuk makna dari *khamr*

zat yang mempengaruhi perasaan dan keinginan ✗

jenis bahan yang dapat mengubah kekalutan

bahan-bahan tanaman yang tumbuh di bukit

semua jenis zat yang merusak keimanan

Jawaban yang benar

segala jenis narkoba termasuk makna dari *khamr*

Tambahkan masukan individual

✗ Penanganan pelajar yang menyimpang, membutuhkan banyak cara yang intinya difokuskan kepada pribadi pelajar, antara lain: ... * 0 / 10

kepentingan besar dari yang mempunyai kebutuhan

kemurnian hati dan tidak bersyarat bagi yang menangani

melibatkan banyak unsur yang menangani situasi dan kondisi

posisi pelajar sendiri dengan problema yang dibuat ✗

kebesaran niat untuk melakukan perbaikan

Jawaban yang benar

kemurnian hati dan tidak bersyarat bagi yang menangani

Tambahkan masukan individual

✓ Berdasarkan Q.S. al-Mā'idah/5: 91, banyak akibat buruk yang didapatkan, apabila seseorang itu meminum khamr dan melakukan maksiat, yaitu: ... * 10 / 10

- derajat dan martabatnya jauh dari jalan Allah Swt.
- pola pikirnya runtuh dan kemalasan yang terus menerus
- kepentingan jangka pendek dan jauh semakin berpadu
- iman yang menjadi penopang mencari rezeki menjadi turun
- tidak shalat, jauh dari Allah, timbul permusuhan dan kebencian ✓

Tambahkan masukan individual

✗ Adanya perkelahian pelajar dipengaruhi banyak faktor. Salah satunya karena faktor yang dikenal dengan sebutan *Social Disorganization* yang maksudnya adalah ... * 0 / 10

- faktor tekanan yang besar dari masyarakat
- disebabkan faktor individu dan keinginan pribadi ✗
- perkelahian pelajar disebabkan faktor lingkungan
- pelajar itu sendiri yang salah memilih pergaulan
- beragam penyebab yang multi fungsi

Jawaban yang benar

- perkelahian pelajar disebabkan faktor lingkungan

Tambahkan masukan individual

✗ Melalui Q.S. al-Nahl/16: 67, terdapat 2 buah yang diterangkan oleh Allah Swt. kepada manusia, yang dari buah-buahan tersebut bisa dijadikan sebagai khamr atau rezeki yang halal. Dua buah tersebut adalah ... * 0 / 10

- delima dan anggur
- mangga dan kurma
- kurma dan anggur
- anggur dan mangga
- tin dan zaitun ✗

Jawaban yang benar

- kurma dan anggur

Tambahkan masukan individual

✓ Khamr itu kebiasaan (buruk). Karena itu, perlu diluruskan secara bertahap. Berikut ini, cara yang dicoba diluruskan, yaitu... * 10 / 10

- menggerakkan rasa keagamaan dan jiwa manusia, agar berhenti ✓
- berpalingnya kebiasaan yang menopang perilaku manusia
- dikembalikan fungsi iman ke dalam dada manusia
- ketahanan diri dan keluarga menghadapi ujian
- menumbuhkan perasaan malu dan peduli

Tambahkan masukan individual

✓ Allah Swt. tidak serta merta mengharamkan sesuatu, tetapi terlebih dahulu pola pikir dan jiwa manusia diajak untuk bersama-sama menilainya, sehingga ini wajib dan itu haram. Berikut ini, merupakan ayat yang terakhir menjelaskan tentang khamr, yakni... * 10 / 10

- Q.S. al-Mā'idah/5: 90 ✓
- Q.S. al-Mā'idah/5: 101
- Q.S. al-Mā'idah/5: 105
- Q.S. al-Mā'idah/5: 106
- Q.S. al-Mā'idah/5: 107

Tambahkan masukan individual

✗ Pnyalahgunaan narkoba merupakan gangguan perilaku dan perbuatan anti sosial. Berikut ini tanda-tandanya, yaitu: ... * 0 / 10

- ide dan gagasan yang tidak menyatu
- tekad rendah dan minat yang bertambah
- jiwa yang kurang dan sentimen bertambah ✗
- berbohong, membolos, minggat, dan malas
- berubah fungsi dan keinginan yang optimal

Jawaban yang benar

- berbohong, membolos, minggat, dan malas

Tambahkan masukan individual

✓ Begitu berbahasanya khamr dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, termasuk kelangsungan bangsa dan negara, maka sikap tepat yang perlu dilakukan adalah ... * 10 / 10

- keandalan dalam menggunakan zat dan bahan
- mengemeri kehendak dan keinginan yang berlebih
- lebih jitu dalam memperlakukan semua hal yang terkait
- tidak pernah coba-coba memakai atau meminum khamr ✓
- memperlakukan zat atau bahan tersebut secara wajar

Tambahkan masukan individual

Lampiran 17 : Jawaban *Postest* Siswa Kelas XI

Post-Test Penggunaan Aplikasi PAINTIF

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

0 dari 0 poin

NAMA LENGKAP * / 0
 karina dwi pratwi
 Tambahkan masukan individual

KELAS * / 0
 11.12
 Tambahkan masukan individual

NO. ABSEN * / 0
 15
 Tambahkan masukan individual

PILIHAN GANDA 45 dari 50 poin

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dari pertanyaan dibawah ini !

✓ Faktor penyebab terjadinya perkelahian antar pelajar karena atas dasar kemauannya sendiri untuk berkelahi disebut dengan... * 5 / 5

Rational Choice ✓
 Strain
 Social Disorganization
 Labelling
 Differential Association
 Tambahkan masukan individual

✗ Perilaku menyimpang, termasuk perkelahian pelajar, harus segera dihentikan, jangan dianggap remeh dan lumrah. Oleh karena itu khtiar mencegah perilaku menyimpang pada pelajar adalah... * 0 / 5

Memberikan pelajar dengan makanan yang bergizi
 Mengekang agar tidak melakukan hal buruk
 Memberikan kesempatan yang banyak untuk mengembangkan minat, bakat dan potensinya
 Memberikan hukuman yang setimpal ketika salah ✗
 Menyamaratakan semua pelajar
 Jawaban yang benar
 Memberikan kesempatan yang banyak untuk mengembangkan minat, bakat dan potensinya
 Tambahkan masukan individual

✓ Penanganan pelajar yang menyimpang, membutuhkan banyak cara yang intinya difokuskan kepada pribadi pelajar, antara lain... * 5 / 5

kepentingan besar dan yang mempunyai kebutuhan
 kemunian hati dan tidak bersyarat bagi yang menanganinya ✓
 melibatkan banyak orang yang menangani situasi dan kondisi
 posisi pelajar sendiri dengan problema yang dibuat
 kebebasan untuk melakukan perbaikan
 Tambahkan masukan individual

✓ Minuman keras (khamr) adalah sesuatu yang haramkan oleh agama islam, apalagi * 5 / 5
 memakainya. Alasan khamr ini diharamkan oleh Islam adalah...

Membuat badan terasa enteng
 Dapat menceerdaskan otak dan pikiran
 Memabukkan dan menghilangkan kesadaran seseorang ✓
 Memberikan rasa nikmat
 Membuat seseorang lebih aktif
 Tambahkan masukan individual

✓ Dalam islam telah dijelaskan bahwa minuman keras adalah hal yang harus di jauhi dan dihindari. Hal tersebut telah dijelaskan dalam Al-Quran yang terdapat pada... * 5 / 5

Q.S Al-Maidah ayat 17
 Q.S Al-Maidah ayat 28
 Q.S Al-Baqarah ayat 25
 Q.S Al-Baqarah ayat 90
 Q.S Al-Maidah ayat 90 ✓
 Tambahkan masukan individual

✓ Begitu berbahayanya khamr dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, termasuk kelangsungan bangsa dan negara, maka sikap tepat yang perlu kita lakukan adalah... / 5

- Mencobanya meskipun sedikit
- Tidak coba coba memakai atau meminumnya ✓
- Mengajak berkelahi orang yang meminum khamr
- Membarkannya karena kita tidak ikut campur
- Menawarkan kepada teman

Tambahkan masukan individual

✓ Zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintesis maupun semi sintesis, yang menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran adalah... / 5

- Narkotika ✓
- Zat aktif
- Psikotropika
- Minuman Keras
- Alkohol

Tambahkan masukan individual

✓ Penyalahgunaan Narkotika dilakukan dengan cara dihirup, disuntikkan dengan jarum suntik, rokok, dihisap dengan hidung dan lainnya. Salah satu jenis narkotika yang berasal dari daun-daunan sehingga menyebabkan ketekuman adalah... / 5

- Opium
- Putaw
- Morfin
- Ganja ✓
- Alkohol

Tambahkan masukan individual

✓ Banyak cara yang dapat dilakukan, agar tidak terjadi penyalahgunaan narkotika, baik yang berasal dari internal pribadi, orang tua/keluarga, maupun masyarakat. Khusus dari diri sendiri yang dapat dilakukan adalah... / 5

- Mencobanya walau sedikit
- Memusuh teman yang menggunakan narkotika
- Menolak ajakan teman untuk penyalahgunaan narkotika ✓
- Membarkannya karena kita tidak ikut campur
- Menawarkan kepada teman

Tambahkan masukan individual

✓ Penyalahgunaan narkotika merupakan gangguan perilaku dan perbuatan anti sosial. Berikut ini tanda-tandanya, yaitu... / 5

- Ido dan gegas yang sangat berlebihan
- Tidak fuggi dan minat yang bertambah
- Jwa ketekagaan dan ketegangan bertambah
- berbohong, membolos, mengat, dan malas ✓
- berubah fungsi dari keinginan yang optimal

Tambahkan masukan individual

Esai / 5 dari 5 poin

Sebutkan 3 usaha, agar tidak terjadi perilaku menyimpang seperti perkelahian kalangan pelajar? / 0

memberi pendidikan pada siswa orang tua harus selalu mengawasi tak menaruh pendapat

Tambahkan masukan individual

Di antara 2 jenis narkotika adalah ganja dan alkohol, jelaskan secara singkat dampak negatif bagi yang mengonsumsi keduanya! / 0

kesulitan da bisa memsal orang tubuh dan pikiran

Tambahkan masukan individual

Sebutkan cara mencegah penyalahgunaan narkotika? / 0

mengharnya dan berkeleluwa itu heran

Tambahkan masukan individual

Jodohkanlah pernyataan berikut dengan jawaban yang benar * / 0

| | Khamr | Herkolahan | Narkotika | Sikor | |
|--|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------|---|
| Dapat merusak otak dan membahayakan diri sendiri | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | 2 / 2 | ✓ |
| Disebut sebagai tidak dari segala bentuk kejahatan | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 1 / 1 | ✓ |
| Alat dari Bullying dan saling mencemooh | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | 2 / 2 | ✓ |

Dika adalah seorang pemuda di desa Durian, ia terkenal sebagai pemuda yang gemar dan gemar meminum minuman keras. Suatu hari, ia minam minuman keras dan tidak mabuk, maka, hukumnya adalah... / 0

heret

Tambahkan masukan individual

22/10/24, 16:32, dikemban

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 18 : Hasil *Pretest* dan *Postest* Siswa Kelas XI

| NO | NAMA | NILAI SISWA | |
|-----------|----------------|----------------|-----------------|
| | | <i>Pre Tes</i> | <i>Post Tes</i> |
| 1 | A. F. S | 30 | 94 |
| 2 | I | 60 | 82 |
| 3 | D. F | 60 | 92 |
| 4 | D. P. A | 30 | 97 |
| 5 | R. M | 60 | 94 |
| 6 | J. J | 60 | 100 |
| 7 | F. R | 40 | 82 |
| 8 | A. T. B | 20 | 80 |
| 9 | D. F | 80 | 90 |
| 10 | D. A. S | 50 | 59 |
| 11 | D. R. A. H | 50 | 94 |
| 12 | D. Z. R | 40 | 95 |
| 13 | F. T | 80 | 94 |
| 14 | G. E. V. R | 20 | 87 |
| 15 | K. D. P | 40 | 95 |
| 16 | K. F | 70 | 85 |
| 17 | M. F. N | 30 | 82 |
| 18 | M. R. H | 40 | 87 |
| 19 | M. S | 40 | 95 |
| 20 | M. F H | 50 | 92 |
| 21 | M. I. A | 60 | 94 |
| 22 | M. U. A. F | 40 | 87 |
| 23 | N. P. A. V. J | 40 | 55 |
| 24 | N. F. F | 10 | 79 |
| 25 | N. J | 50 | 100 |
| 26 | P. A | 60 | 90 |
| 27 | P. A. N | 70 | 94 |
| 28 | P. A. S | 50 | 90 |
| 29 | R. A. F | 60 | 94 |
| 30 | R. T. A | 100 | 85 |
| 31 | R. A. W. K. P. | 50 | 75 |
| 32 | S. F. N | 60 | 75 |
| 33 | S. A. D. R | 60 | 100 |
| 34 | T. P. L | 50 | 95 |
| 35 | Z. N | 50 | 92 |
| Jumlah | | 1760 | 3081 |
| Rata-rata | | 50,28 | 88,02 |

Lampiran 19 : Hasil Uji Coba N-Gain Skor Keseluruhan

A. Uji Asumsi Normalitas

| Tests of Normality | | | | | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretest | .135 | 35 | .105 | .957 | 35 | .185 |
| Posttest | .176 | 35 | .007 | .836 | 35 | .000 |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | |

Asumsi Normalitas terpenuhi apabila nilai sig. > 0,05 atau taraf signifikansi yang kita tetapkan. Sebaliknya, asumsi normalitas tidak terpenuhi jika sig. < 0,05 atau taraf signifikansi yang kita tetapkan. Berdasarkan hasil analisis yang kita lakukan, ditemukan bahwa nilai sig. > 0,05. Dari hasil analisis menggunakan SPSS nilai Sig. *Pretest* = 0,185 menunjukkan bahwa 0,185 > 0,05 yang berarti asumsi normalitas terpenuhi.

B. Uji Homogenitas

Data pemahaman berpasangan dan berasal dari responden yang sama, sehingga tidak diperlukan uji homogenitas.

C. Uji-t berpasangan (*Paired sample t-test*)

Output dan interpretasi hasil uji-t berpasangan Pada bagian output uji-t berpasangan, ada 3 tabel utama yang dapat kita gunakan untuk melihat efektifitas media pembelajaran PAINTIF, yaitu:

a. *Paired Samples Statistics*

Tabel *Paired Samples Statistics* digunakan untuk melihat adanya perbedaan mean antara Pretest dan Posttest siswa.

| Paired Samples Statistics | | | | | |
|---------------------------|----------|-------|----|----------------|-----------------|
| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Pretest | 49.71 | 35 | 16.888 | 2.855 |
| | Posttest | 88.03 | 35 | 10.237 | 1.730 |

Berdasarkan data dari tabel Paired Samples Statistics, terdapat perbedaan antara hasil pretest awal siswa sebesar 49,71 dan hasil posttest akhir sebesar 88,03 setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi android Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Interaktif (PAINTIF). Namun, untuk memastikan signifikansi perbedaan ini, perlu dilakukan analisis lebih lanjut guna menentukan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik atau tidak.

b. *Paired Samples Correlations*

Tabel *Paired Samples Correlations* menjelaskan korelasi atau hubungan antara data tes siswa sebelum dan setelah menggunakan media.

| Paired Samples Correlations | | | | | |
|-----------------------------|------------|----|-------------|--------------|-------------|
| | | N | Correlation | Significance | |
| | | | | One-Sided p | Two-Sided p |
| Pair 1 | pre & post | 35 | .196 | .130 | .260 |

Hasil analisis menunjukkan ada korelasi yang **lemah** antara hasil pretest dan posttes siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *Correlation* sebesar 0,196. Sementara nilai sig. One-Sided p (0,130) > 0,05. Dan nilai sig. Two-Sided p (0,260) > 0,05 Sehingga korelasi yang terjadi antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran PAINTIF tidak signifikan atau tidak bermakna. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PAINTIF sebelum dan sesudah pembelajaran memiliki korelasi yang lemah, dan tidak signifikan. Sehingga, tujuan kita untuk melakukan komparasi atau uji beda menggunakan uji-t berpasangan dapat dilanjutkan ke tahap interpretasi bagian *Paired Samples Test*.

c. *Paired Samples Test.*

Tabel Paired Samples Test adalah tabel yang dapat kita gunakan untuk memastikan perbedaan pemahaman fisika peserta didik terjadi secara nyata (signifikan) atau tidak.

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---------------------|--------------------|--------------------|-------------------|--------------------|---|---------|---------|----|--------------------|
| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest - Posttest | -38.314 | 17.954 | 3.035 | -44.482 | -32.147 | -12.625 | 34 | <,001 |

Berdasarkan tabel di atas, terdapat perbedaan yang bermakna atau signifikan apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Sebaliknya, tidak terdapat perbedaan yang bermakna atau tidak signifikan apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) = (<,001) < 0,05. Artinya, ada perbedaan yang bermakna atau signifikan antara pretest dan posttest sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran PAINTIF. Berdasarkan hasil uji beda menggunakan Paired-Sample T-test antara hasil pretest dan posttest siswa dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, analisis perubahan/peningkatan hasil belajar siswa dapat dilanjutkan menggunakan Uji N-Gain.

D. Uji N-Gain

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| score | 35 | .18 | 1.00 | .7414 | .21959 |
| persen | 35 | 18.00 | 100.00 | 74.1432 | 21.95915 |
| Valid N (listwise) | 35 | | | | |

| Descriptives | | | | | |
|--------------|----------------------------------|--|-------------|------------|--|
| | | | Statistic | Std. Error | |
| NGain_Persen | Mean | | 74.1432 | 3.71177 | |
| | 95% Confidence Interval for Mean | | Lower Bound | 66.6000 | |
| | | | Upper Bound | 81.6864 | |
| | 5% Trimmed Mean | | 75.6591 | | |
| | Median | | 80.0000 | | |
| | Variance | | 482.204 | | |
| | Std. Deviation | | 21.95915 | | |
| | Minimum | | 18.00 | | |
| | Maximum | | 100.00 | | |
| | Range | | 82.00 | | |
| | Interquartile Range | | 20.00 | | |
| | Skewness | | -1.224 | .398 | |
| | Kurtosis | | .740 | .778 | |

Tabel Rangkuman Analisis skor N-Gain Siswa

| No | Nama | Pretest | Posttest | N-Gain Skor | Peningkatan | N-Gain Persen |
|----|------------|---------|----------|-------------|-------------|---------------|
| 1 | A. F. S | 30 | 94 | 0,91 | Tinggi | 91,43 |
| 2 | I | 60 | 82 | 0,55 | Sedang | 55 |
| 3 | D. F | 60 | 92 | 0,80 | Tinggi | 80 |
| 4 | D. P. A | 30 | 97 | 0,96 | Tinggi | 96 |
| 5 | R. M | 60 | 94 | 0,85 | Tinggi | 85 |
| 6 | J. J | 60 | 100 | 1,00 | Tinggi | 100 |
| 7 | F. R | 40 | 82 | 0,70 | Sedang | 70 |
| 8 | A. T. B | 20 | 80 | 0,75 | Tinggi | 75 |
| 9 | D. F | 80 | 90 | 0,50 | Sedang | 50 |
| 10 | D. A. S | 50 | 59 | 0,18 | Rendah | 18 |
| 11 | D. R. A. H | 50 | 94 | 0,88 | Tinggi | 88 |
| 12 | D. Z. R | 40 | 95 | 0,92 | Tinggi | 92 |
| 13 | F. T | 80 | 94 | 0,70 | Sedang | 70 |
| 14 | G. E. V. R | 20 | 87 | 0,84 | Tinggi | 84 |
| 15 | K. D. P | 40 | 95 | 0,92 | Tinggi | 92 |
| 16 | K. F | 70 | 85 | 0,50 | Sedang | 50 |

| No | Nama | Pretest | Postest | N-Gain Skor | Peningkatan | N-Gain Persen |
|-----------|----------------|---------|---------|-------------|-------------|---------------|
| 17 | M. F. N | 30 | 82 | 0,74 | Tinggi | 74 |
| 18 | M. R. H | 40 | 87 | 0,78 | Tinggi | 78 |
| 19 | M. S | 40 | 95 | 0,92 | Tinggi | 92 |
| 20 | M. F H | 50 | 92 | 0,84 | Tinggi | 84 |
| 21 | M. I. A | 60 | 94 | 0,85 | Tinggi | 85 |
| 22 | M. U. A. F | 40 | 87 | 0,78 | Tinggi | 78 |
| 23 | N. P. A. V. J | 40 | 55 | 0,25 | Rendah | 25 |
| 24 | N. F. F | 10 | 79 | 0,77 | Tinggi | 77 |
| 25 | N. J | 50 | 100 | 1,00 | Tinggi | 100 |
| 26 | P. A | 60 | 90 | 0,75 | Tinggi | 75 |
| 27 | P. A. N | 70 | 94 | 0,80 | Tinggi | 80 |
| 28 | P. A. S | 50 | 90 | 0,80 | Tinggi | 80 |
| 29 | R. A. F | 60 | 94 | 0,85 | Tinggi | 85 |
| 30 | R. T. A | 80 | 85 | 0,25 | Rendah | 25 |
| 31 | R. A. W. K. P. | 50 | 75 | 0,50 | Sedang | 50 |
| 32 | S. F. N | 60 | 75 | 0,38 | Sedang | 38 |
| 33 | S. A. D. R | 60 | 100 | 1,00 | Tinggi | 100 |
| 34 | T. P. L | 50 | 95 | 0,90 | Tinggi | 90 |
| 35 | Z. N | 50 | 92 | 0,84 | Tinggi | 84 |
| Rata-rata | | | | 0,7414 | Tinggi | 74,14 |

Berdasarkan hasil analisis yang telah dirangkum, teridentifikasi ada peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran PAINTIF 25 dari 35 siswa (71,43%) pada kategori “Tinggi”. Sebanyak 7 dari 35 siswa (20%) berada pada kategori “Sedang”. Sebanyak 3 dari 35 siswa (8,57%) berada pada kategori “Rendah”. Secara keseluruhan N-Gain Skor rata-rata sebesar 0,741 dan termasuk dalam kategori peningkatan hasil belajar “Tinggi”.

Penentuan efektivitas penggunaan media pembelajaran android PAINTIF dapat dilihat dari persentase N-Gain. Persentase N-Gain yang diperoleh sebesar 74,14%, dan masuk dalam kategori “Cukup Efektif”.

Lampiran 20 : Dokumentasi Uji Skala Kecil



Dokumentasi ini diambil tanggal 18 November 2024 pada saat kegiatan uji coba skala kecil penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas XI SMA Negeri Balung, dengan jumlah 7 orang siswa yang dipilih berdasarkan kriteria. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang terbuka Art Gallery SMA Negeri Balung.

Lampiran 21 : Dokumentasi Uji Skala Besar



Dokumentasi ini diambil tanggal 19 November 2024 pada saat kegiatan uji coba skala besar penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas XI SMA Negeri Balung, dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Kegiatan ini dilaksanakan didalam ruangan kelas.

Lampiran 22 : Hasil Akhir Produk Media Pembelajaran PAINTIF Berbasis Aplikasi Android





PETUNJUK TOMBOL

| TOMBOL | KETERANGAN |
|--------|----------------------------|
| | MENU UTAMA |
| | BACK/SEBELUMNYA |
| | NEXT/SELANJUTNYA |
| | KEMBALI KE MENU SEBELUMNYA |
| | KELUAR |
| | AYAT AL-QUR'AN/HADIS |

TUJUAN PEMBELAJARAN

Memecahkan masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), narkoba dalam perspektif Islam.

Menjelaskan cara mengatasi masalah perkelahian antar pelajar, miras dan narkoba, serta diposting di media sosial

Meyakini bahwa agama melarang melakukan perkelahian antarpelajar, dan melakukan perusakan fasilitas umum, minuman keras, dan narkoba

Membiasakan sikap taat pada aturan, peduli sosial, tanggung jawab dan cinta damai



PERKELAHIAN ANTAR PELAJAR

Pelajar yang dicari Islam

Definisi Perkelahian dan Tawuran Pelajar

Faktor Penting Adanya Perkelahian Pelajar

Ikhtiar Mencegah Perilaku Menyimpang

Penanganan Pelajar yang Menyimpang

Kasus Perkelahian Pelajar

Viral Tawuran Pelajar di Tengah Jalan Cileungsi Bogor, Polisi Selidiki
Kanis, 14 Nov 2024 15:16 WIB

Bogor - Rekaman video yang memperlihatkan aksi tawuran dua kelompok pelajar di Jl Raya Narogong, Cileungsi, Bogor, viral di media sosial. Polisi melakukan penyelidikan.

Dalam video viral dilihat detikcom, tampak dua kelompok pelajar terlibat tawuran. Aksi tak patut dicontoh itu dilakukan anak-anak berseragam SMK di tengah jalan raya yang ramai pengendara. Sejumlah pengendara tampak memilih berhenti karena terhalang pelaku tawuran. Sementara pengendara dan warga lainnya berusaha membubarkan dan mengusir pelaku tawuran.

DEFINISI PERKELAHIAN & TAWURAN PELAJAR

Perkelahian Pelajar

Tawuran Pelajar

Suatu bentuk tindakan kekerasan atau agresi yang dilakukan oleh suatu kelompok pelajar dengan kelompok pelajar lain yang berusaha untuk menyingkirkan pihak lawan dengan menghancurkan atau membuat pihak mereka tidak berdaya.

Perkelahian yang melibatkan banyak pelajar, atau perkelahian yang dilakukan oleh sekelompok orang yang mana perkelahian tersebut dilakukan oleh orang yang sedang berstatus sebagai pelajar.

Ikhtiar Mencegah Perilaku Menyimpang

1. Beri kesempatan yang banyak agar pelajar dapat mengembangkan segala minat, bakat dan potensinya, sehingga optimal menemukan jati dirinya
2. Wujudkan kehidupan keluarga yang harmonis. Hubungan antar keluarga berjalan baik. Dengan jaga betul ketuhanan dan ketenteraman di antara keluarga.
3. Kembangkan pribadi yang optimal melalui pendidikan di sekolah, sehingga memiliki pengaruh yang besar melalui pendidikan yang baik.
4. Membentuk perkembangan pelajar di lingkungan sekolah dengan baik
5. Membentuk banyak organisasi atau lembaga yang mewadahi aktivitas pelajar atau anak, baik di lingkup sekolah (misalnya OSIS dengan segala sub-unitnya)

Penanganan Pelajar yang Menyimpang

Kepercayaan.
Sang pelajar harus memiliki kepercayaan kepada pihak-pihak yang mau membantunya (wali kelas, guru BP, guru agama, dan lainnya).

Kemurnian Hati.
Pelajar itu sudah percaya bahwa penanganan ini tidak bersyarat.

Kemampuan mengerti dan menghayati (empathy) perasaan pelajar atau remaja

Kejujuran.
Ini penting dilakukan, karena sang pelajar ingin keterbukaan, termasuk sanksi yang diterima, meskipun tidak menyenangkan

Mengutamakan persepsi pelajar sendiri.
Pelajar itu akan memandang persoalan dari sudut pandangnya sendiri. Terlepas dari kenyataan yang ada, sang pelajar akan bereaksi sesuai sudut pandangnya sendiri.

MINUMAN KERAS



PENGERTIAN MIRAS



Khamr Berdasarkan Telaah Q.S. Al-Maidah/ 5: 90-91.

Kasus Minuman Keras

3 Pemuda Pandeuy Garut Tewas usai Pesta Miras Oplosan



GARUT - Tiga pemuda, DA (16), AA (22), dan PN (17), warga Kecamatan Pandeuy, Kabupaten Garut, tewas usai pesta minuman keras (miras) oplosan, Minggu (1/9/2024). Mereka tewas diduga kuat akibat keracunan alkohol 70 persen dioplos minuman ringan. Selain ketiga korban, pesta miras oplosan itu juga menyebabkan enam pemuda lainnya dirawat intensif karena mengalami gejala muntah-muntah.

Kasatres Narkoba Polres Garut AKP Usep Sudirman mengatakan, berdasarkan keterangan para saksi dan korban, kejadian berawal saat sembilan pemuda berkumpul di Desa Pandeuy, Kabupaten Garut pada Jumat (30/8/2024) malam.

PENGERTIAN MINUMAN KERAS

Khamr (خمر) adalah jenis minuman dan makanan yang dapat memabukkan dan menghilangkan kesadaran seseorang. Makna lainnya adalah segala apapun yang memabukkan atau merusak akal sehat.

Termasuk jenis *khamr* adalah alkohol yang merupakan zat kimia yang dipergunakan untuk beragam keperluan di dunia medis, antara lain disinfektan, pembersih, pelarut, bahan bakar, dan sebagai campuran zat kimia lainnya.

Sebaliknya, jenis-jenis obat psikotropika dan narkotika, meski tidak mengandung alkohol, ia tetap haram digunakan. Sebab, dampak negatifnya sangat buruk sekali, baik dilihat dari sisi akal pikiran, kesehatan, harta benda maupun kepribadian bagi semua.



Q.S. an-Nahl/16: 67

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَمِنْ ثَمَرَاتِ النَّخِيلِ وَالْأَعْنَابِ تَتَّخِذُونَ مِنْهُ سَكَرًا وَرِزْقًا حَسَنًا إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya: Dari buah kurma dan anggur, kamu membuat minuman yang memabukkan dan rezeki yang baik. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang mengerti. (Q.S. An-Nahl/ 16 : 67).



NARKOBA

PENGERTIAN NARKOBA

PENYALAHGUNAAN NARKOBA

JENIS NARKOBA

PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA



Kasus NARKOBA

Polisi Tangkap Pengedar Narkoba di Bogor, 9 Paket Sabu Disita

Jumat, 15 Nov 2024 15:50 WIB



Bogor - Polisi menangkap pria berinisial MK (44) di Desa Tajurhalang, Kecamatan Cijeruk, Bogor, Jawa Barat. MK ditangkap karena mengedarkan narkoba jenis sabu. Total keseluruhan barang bukti narkotika di duga jenis sabu adalah berat bruto 28,87 gram. Kasat Narkoba Polres Bogor AKP Nur Istiono, Jumat (15/11/2024).

Polisi membekuk MK di kediamannya. Dari tangan MK, polisi menyita total 9 paket sabu yang dibungkus dengan berbagai kemasan. Barang bukti yang disita di antaranya 4 bungkus lakban hijau berisi plastik isi sabu, 3 sedotan plastik masing-masing berisi paket sabu, dan 2 bungkus plastik bening berisi sabu.



PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Memiliki teman akrab itu pilihan, tetapi jangan sampai mau untuk diajak memakai narkoba

Berani berkata tidak, serta menolak ajakan teman untuk penyalahgunaan narkoba

Pencegahan penyalahgunaan narkoba dimulai dari lingkungan oran tua/keluarga, sekolah, komunitas, tempat kerja sampai pada masyarakat luas

RANGKUMAN

- Perkelahian pelajar, dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu: (1) Delikueni Situasional, yakni perkelahian terjadi karena adanya situasi yang mengharuskan mereka untuk berkelahi, dan (2) Delikueni Sistematis, yakni: para pelajar yang terlibat dalam perkelahian itu berada di dalam suatu organisasi tertentu atau Geng.
- Faktor penting adanya perkelahian pelajar, antara lain:
 - Rational Choice*, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor individu.
 - Social Disorganization*, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor lingkungan.
 - Strain*, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor tekanan yang besar dari masyarakat.

Question List Question 2 of 10 Your Score: 10 of 100

QUIZ

2. Perkelahian pelajar menjadi bagian dari kenakalan remaja, termasuk kelainan perilaku remaja pada umumnya. Adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor tekanan yang besar dari masyarakat, misalnya kemiskinan di satu sisi, sementara di pihak lain orang kaya yang sering mempertontonkan kekayaannya. Dari pernyataan diatas apakah faktor penting terjadinya perkelahian pelajar?

Labelling
 Strain
 Differential Association
 Rational Choice
 Social Disorganization

SUBMIT

VIDIO PEMBELAJARAN

Klik play untuk memutar video dan pastikan koneksi anda sudah terhubung ke internet.

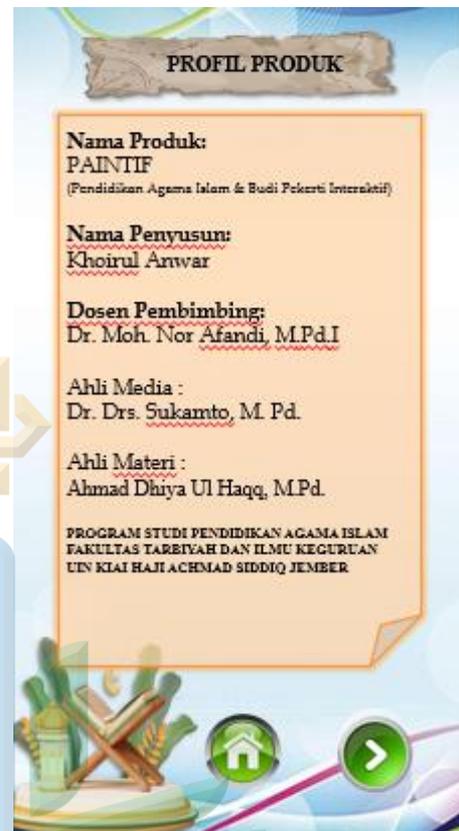
TAWURAN ANTAR PELAJAR | M...

Tawuran Antar Pelajar | Materi Kenakalan Remaja

Apa itu NARKOBA ?

APA KALI/ U
APA ITU NA .???

Apa itu Narkoba?



Lampiran 23 : Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**Data Diri**

Nama : Khoirul Anwar
 NIM : 212101010083
 Alamat : Dusun Krangkongan, RT 001/RW 14,
 Desa Tegalwangi, Kec. Umbulsari, Kab. Jember,
 Provinsi Jawa Timur.
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 24 Februari 2002
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 E-mail : khoirul24war@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. Taman Kanak-Kanak : TK Idhata
2. Sekolah Dasar : SDN Tegalwangi 05
3. Sekolah Menengah Pertama : SMPN 01 Umbulsari
4. Sekolah Menengah Atas : SMAN Balung
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Pengalaman Organisasi

1. Wakil Duta Sekolah SMAN Balung
2. Ketua Organisasi Pecinta Alam Wanagraha SMAN Balung
3. Anggota Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) PAC Umbulsari
4. Duta Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UINKHAS Jember