

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS*  
*CREATOR* PADA MATERI KERAGAMAN AGAMA DI INDONESIA**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

Luthfia Aldila Arsy Subagyo

NIM. 18140078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Mei, 2022**



**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS*  
*CREATOR* PADA MATERI KERAGAMAN AGAMA DI INDONESIA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana  
Pendidikan Islam (S.Pd)



**Oleh :**

Luthfia Aldila Arsy Subagyo

NIM. 18140078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Mei, 2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS*  
*CREATOR* PADA MATERI KERAGAMAN AGAMA DI INDONESIA

SKRIPSI

Oleh:

Luthfia Aldila Arsy Subagyo  
NIM. 18140078

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan

Oleh Dosen Pembimbing



Galih Puji Mulyoto, M.Pd  
NIP. 19880322201802011146

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP. 197604052008011018

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS*  
CREATOR PADA MATERI KERAGAMAN AGAMA DI INDONESIA  
SKRIPSI**

Disusun oleh Luthfia Aldila Arsy Subagyo (18140078)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal *20 Mei* 2022 dan dinyatakan  
LULUS serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Tanda Tangan**

**Panitia Ujian**

Ketua Sidang

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 197608032006041001

*mi*  
: \_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP.19880322201802011146

*Ant*  
: \_\_\_\_\_

Penguji Utama

Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

NIP. 196512051994031003

*Padil*  
: \_\_\_\_\_

Pembimbing

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322201802011146

*Ant*  
: \_\_\_\_\_

**Mengesahkan,**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19680403199803 1 002

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirobbil 'alamin*, puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmatNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat dan salam juga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya skripsi ini penulis dedikasikan kepada:

### **Kedua Orang Tua**

Bapak Rukun Subagyo, S.Pd dan Ibu Sheri Siswati, S.Pd yang selalu mendukung dan mendoakan saya serta menjadi motivasi dalam menjalani kehidupan dalam meraih cita-cita. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan menyayanginya.

### **Saudara**

Adik M.Irsyaad I. S. Subagyo dan Zalfa Hafizh D.U Subagyo yang selalu menemani dan mendukung saya.

### **Kakek dan Nenek**

Bapak Ramelan (Alm) & Ibu Sulami (Alm)

Bapak Djahoeri (Alm) & Ibu Suyatmi (Alm)

### **Dosen Pembimbing**

Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd yang telah rela meluangkan waktunya untuk membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan, kesabaran, dan selalu memotivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

**MOTTO**

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al Insyirah:5)

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

Hal : Skripsi Luthfia Aldila Arsy Subagyo  
Lamp : 4 (empat) eksemplar

Malang, 11 Mei 2022

Yang terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
di  
Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

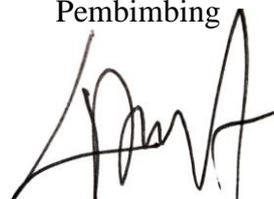
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Luthfia Aldila Arsy Subagyo  
NIM : 18140078  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* pada Materi Keragaman Agama di Indonesia

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322201802011146

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfia Aldila Arsy Subagyo

NIM : 18140078

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah – S1

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator*  
pada Materi Keragaman Agama di Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 11 Mei 2022

Yang membuat pernyataan,



Luthfia Aldila Arsy Subagyo

NIM. 18140078

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* pada Materi Keragaman Agama di Indonesia” dengan lancar. Shalawat serta salam kami haturkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat Islam dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Rizki Amelia, M.Pd selaku dosen wali yang telah sabar dan tegas membimbing selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar, tulus, dan ikhlas dalam membimbing, memberi arahan, dan masukan dari awal hingga akhir penelitian.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada penulis dan Sekretaris Jurusan PGMI Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I atas arahan untuk memenuhi syarat kelulusan.
7. Kedua orang tua saya Ayah Rukun Subagyo dan Ibu Sheri Siswati yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi dalam menuntut ilmu.
8. Ibu Darin Nafi'ah selaku kepala MI Perwanida Kota Blitar dan Ibu Laila Shoumi Rahmawati, S.Pd selaku wali kelas IV tahun ajaran 2020/2021 serta Ibu Febrian Dwi Kartika Sari, M.Pd selaku wali kelas IV tahun ajaran 2021/2022.

9. Bapak Rois Imron Rosi, M.Pd selaku validator ahli materi dan Bapak Prayudi Lestantyo, S.Pd, M.Kom selaku validator ahli media yang memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan penulis.
10. Teman-teman seperjuangan kelas PGMI E angkatan 2018 yang selalu ada di saat senang maupun susah selama menempuh perkuliahan.
11. Seluruh keluarga besar PGMI UIN Maliki Malang khususnya kepada mahasiswa PGMI angkatan 2018 atas segala kebersamaan dan kenangan yang tidak akan terlupakan.
12. Teman-teman mabna Ummu Salamah kamar 36 yang telah memberikan pengalaman berharga selama menjadi mahasiswa baru.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis juga belajar banyak hal mulai dari cerita senang, sedih, dan lain sebagainya.
14. Diri saya sendiri yang telah mau berproses untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Jauh dari kesempurnaan, penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini menjadi khazanah pengetahuan yang baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Malang, 11 Mei 2022

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ث = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

### C. Vokal Diftong

أو = aw
أي = ay
أُو = û
أِي = î

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
MOTTO .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
المخلص .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	5
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
D. Asumsi Penelitian.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	6
F. Pembatasan Penelitian .....	7
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Media Pembelajaran .....	9
B. <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) .....	15
C. Pembelajaran PPKn di SD/MI.....	17
D. Hasil Belajar Siswa .....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan .....	23

B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	24
C.	Uji Coba Produk.....	27
D.	Jenis Data .....	28
E.	Instrumen Pengumpulan Data .....	29
F.	Teknik Analisis Data .....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....		31
A.	Hasil Produk Pengembangan.....	31
B.	Hasil Data Pengembangan.....	51
C.	Hasil Data Uji Coba .....	53
BAB V PEMBAHASAN .....		55
A.	Kajian Produk Yang Dikembangkan.....	55
B.	Kesimpulan.....	67
C.	Saran Pemanfaatan .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....		69
LAMPIRAN.....		74

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar .....	20
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi Produk .....	30
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk .....	30
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar .....	34
Tabel 4.2 Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) .....	34

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rancangan Pengembangan Media .....	25
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi di <i>Smartphone Android</i> .....	40
Gambar 4.2 Tampilan Awal .....	41
Gambar 4.3 Halaman Pertama .....	41
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan Aplikasi .....	42
Gambar 4.5 Profil Pengembang .....	43
Gambar 4.6 Halaman Menu .....	44
Gambar 4.7 Halaman Materi .....	44
Gambar 4.8 Materi Pengertian Agama .....	45
Gambar 4.9 Lanjutan Materi Pengertian Agama .....	45
Gambar 4.10 Landasan Keragaman Agama .....	45
Gambar 4.11 Materi Macam-Macam Agama .....	46
Gambar 4.12 Penjelasan Macam-Macam Agama .....	46
Gambar 4.13 Materi Sikap Menghargai Keragaman Agama .....	46
Gambar 4.14 Halaman Video .....	47
Gambar 4.15 Halaman Kuis .....	47
Gambar 4.16 Kuis Pilihan Ganda .....	48
Gambar 4.17 Kuis Teka-Teki Silang .....	49

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	75
Lampiran 2 Surat Balasan .....	76
Lampiran 3 Surat Validasi Ahli Media .....	77
Lampiran 4 Surat Validasi Ahli Materi .....	78
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Media .....	79
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	81
Lampiran 7 Angket Respon Siswa .....	83
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal Evaluasi .....	85
Lampiran 9 Soal Evaluasi Media .....	86
Lampiran 10 Tabel-Tabel .....	88
Lampiran 11 Hasil Observasi .....	92
Lampiran 12 Hasil Wawancara Pra Penelitian .....	93
Lampiran 13 Hasil Wawancara Penelitian .....	94
Lampiran 14 Bukti Konsultasi Skripsi .....	95
Lampiran 15 Dokumentasi .....	96
Lampiran 16 Biodata Mahasiswa .....	99

## ABSTRAK

Subagyo, Luthfia Aldila Arsy. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Materi Keragaman Agama di Indonesia*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi, Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

---

Tujuan penelitian pengembangan ini diantaranya untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas IV MI Perwanida Blitar dalam memahami materi keragaman agama di Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas IV MI Perwanida Blitar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket, tes, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah berupa produk media pembelajaran berbasis *smart apps creator* yang diberi nama media 'tolerancee'. Adapun hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator ahli materi sebesar 86% dan media dengan kriteria valid dari validator ahli media yaitu sebesar 80%. Selain itu, media 'tolerancee' juga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 82,7%.

Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* 'tolerancee' berisi materi keragaman agama ini sangat valid/layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran PPKn tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 di kelas IV MI Perwanida Blitar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Smart Apps Creator*, Keragaman Agama

## ABSTRACT

Subagyo, Luthfia Aldila Arsy. 2022. *Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator on Religious Diversity in Indonesia*. Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

---

The purpose of this development research is to describe the procedure for developing media, to find out the level of validity, and the attractiveness of the media so that it is hoped that it can help the learning process of class IV students of MI Perwanida Blitar in understanding the material on religious diversity in Indonesia. This research uses *Research and Development (R&D)* by applying the ADDIE development model (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) which was adapted from Robert Maribe Branch. The subjects of this study were 32 students of class IV MI Perwanida Blitar. Data collection techniques in this study are using questionnaires, tests, observations, and interviews. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques.

The results of this study are in the form of learning media products based on *smart apps creators* which are named 'toleranzee' media. The results of the validation of media products meet the very valid criteria with the value of the material expert validator at 86% and the media with the valid criteria from the media expert validator, which is 80%. In addition, 'tolerant' media is also categorized as very interesting media based on the results of the student response questionnaire, which is 82.7%.

Based on the results of the validation and the results of field trials, it can be concluded that the learning media based on the 'tolerance' smart apps creator containing material on religious diversity is very valid/feasible and very interesting to be used as a learning media for PPKn theme 6 sub-theme 3 learning 3 in fourth grade in MI Perwanida Blitar.

**Keywords:** Development, Learning Media, *Smart Apps Creator*, Religious Diversity

## المخلص

سوباغيو ، لطيفة الديلا عرسي، 2022. تطوير وسائط التعلم على أساس منشئ التطبيقات الذكية حول التنوع الديني في إندونيسيا. أطروحة ، قسم المدرسة الابتدائية لتعليم المعلمين ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج. مشرف الأطروحة ، جالياهو جي موليو تو ماجستير.

الغرض من هذا البحث التنموي هو وصف الإجراء الخاص بتطوير الوسائط ، ومعرفة مستوى الصلاحية ، وجاذبية الوسائط بحيث يؤمل أن تساعد في عملية التعلم لطلاب الصف الرابع في ratilB IM adinawreP في فهم المواد المتعلقة بالتنوع الديني في إندونيسيا. يستخدم هذا البحث البحث والتطوير (R&D) من خلال تطبيق نموذج تطوير EIDDA (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) الذي تم اقتباسه من فرع روبرت ماريب. كانت موضوعات هذه الدراسة 32 طالبًا من الفصل الرابع B ratilB IM adinawreP. تستخدم تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والاختبارات والملاحظات والمقابلات. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي.

جاءت نتائج هذه الدراسة في شكل منتجات وسائط تعليمية تعتمد على منشئ التطبيقات الذكية التي تحمل اسم وسائط "Teeznarelo". تفي نتائج التحقق من صحة المنتجات الإعلامية بالمعايير الصالحة للغاية مع قيمة مدقق خبير المواد بنسبة 86% والوسائط ذات المعايير الصالحة من مدقق خبير الوسائط ، وهي 80%. بالإضافة إلى ذلك ، يتم تصنيف الوسائط "المتسامحة" أيضًا على أنها وسائط مثيرة جدًا للاهتمام بناءً على نتائج استبيان إجابات الطلاب ، والتي بلغت 82.7%.

استنادًا إلى نتائج التحقق من الصحة ونتائج التجارب الميدانية ، يمكن الاستنتاج أن وسائط التعلم القائمة على منشئ التطبيقات الذكية "التسامح" التي تحتوي على مواد عن التنوع الديني صالحة / قابلة للتطبيق ومثيرة MI للاهتمام للغاية لاستخدامها كوسائط 6 ، الموضوع الفرعي 3 ، التعلم 3 في الفصل الرابع Perwanida Blitar.

**الكلمات المفتاحية:** تطوير ، وسائط تعليمية ، مبتكر تطبيقات ذكية ، تنوع ديني

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan bangsa yang majemuk (J. Lestari, 2020). Salah satu ciri kemajemukan tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan agama yang dianut oleh masyarakat. Perbedaan agama biasa disebut dengan keragaman agama. Keragaman agama menjadi suatu kekuatan apabila dapat disikapi dengan baik (Akhmadi, 2019). Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran seluruh warga negara untuk selalu menerapkan sikap toleransi demi terciptanya kerukunan dalam kehidupan sehari-hari.

Keragaman agama di Indonesia memiliki nilai yang sangat penting dan tetap ada hingga saat ini. Hal ini dikarenakan terdapat landasan-landasan yang mengatur kehidupan beragama di Indonesia. Salah satunya terdapat pada sila pertama Pancasila yaitu “Ketuhanan Yang Maha Esa” yang bermakna bahwa ajaran agama berdasar pada Tuhan Yang Maha Esa dan setiap individu bebas menentukan pilihannya. Selain itu, kebebasan dalam memeluk agama juga diatur dalam UUD 1945 pasal 28 E ayat 1 yang berbunyi “setiap orang bebas memeluk agama dan beribadah menurut agamanya, memilih pendidikan dan pengajaran, memilih pekerjaan, memilih kewarganegaraan, memilih tempat tinggal diwilayah negara dan meninggalkannya, serta berhak kembali”. Lebih lanjut, terdapat penegasan dalam UU No. 39 Tahun 1999 pasal 22 ayat 1 dan 2 yang menyatakan bahwa setiap orang bebas memeluk dan beribadah

sesuai dengan agamanya masing-masing serta negara menjamin atas kemerdekaanya (Situmorang, 2019). Ini menunjukkan aturan beragama mutlak menjadi hak dari masing-masing individu dan tidak boleh ada paksaan dari siapa pun. Selaras dengan itu, Peraturan Bersama Menteri Agama dan Menteri Dalam Negeri No. 9 Tahun 2006 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa kerukunan antar umat beragama muncul karena adanya sikap toleransi (Peraturan Bersama Menteri Agama Dan Menteri Dalam Negeri, 2015). Landasan hukum tersebut menunjukkan bahwa kehidupan beragama masyarakat Indonesia akan harmonis apabila setiap individu menerapkan sikap toleransi yakni sikap tenggang rasa dan saling menghargai dalam menyikapi keragaman agama.

Uraian di atas menunjukkan perhatian negara terhadap adanya keragaman agama di Indonesia. Namun bukan berarti kehidupan antar umat beragama tersebut selalu berlangsung dengan baik, melainkan masih terdapat hal-hal yang bertentangan dengan aturan-aturan tersebut. Ini dibuktikan dengan hasil survei yang menunjukkan adanya kasus intoleransi antar umat beragama yang terjadi khususnya dalam dunia pendidikan. Dalam hasil survei Pusat Pengkajian Islam dan Masyarakat (PPIM) Universitas Islam Negeri (UIN) Jakarta pada tahun 2018 dengan 2.237 sampel guru muslim menunjukkan bahwa 21% guru tidak setuju dengan acara keagamaan yang diadakan oleh warga non muslim dan 56% guru tidak setuju apabila mereka mendirikan sekolah berbasis agama di lingkungannya (Nisa et al., 2020). Ini menunjukkan adanya kasus intoleransi warga muslim yang tidak mampu menghargai kegiatan yang diselenggarakan oleh warga non muslim. Selain itu, kasus

intoleransi juga ditemukan oleh LIPI pada tahun 2019. Hasil survei Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) terhadap 1800 responden menunjukkan bahwa sebanyak 58% responden sepakat untuk tidak memilih pemimpin yang tidak seagama (Subagyo, 2020). Jika kasus serupa tetap merajalela, maka akan menimbulkan perpecahan dan saling merugikan antar umat beragama.

Kondisi tersebut menunjukkan lemahnya pemahaman dan kesadaran dalam menerapkan sikap toleransi antar umat beragama. Ini merupakan urgensi untuk menanamkan nilai toleransi sejak dini kepada siswa agar mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selaras dengan itu, siswa juga memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk memahami materi keragaman agama. Berdasarkan kegiatan pra penelitian berupa wawancara yang dilakukan pada 2 Desember 2021 bersama Ibu Laila S.Rahmawati, S.Pd selaku wali kelas IV MI Perwanida Blitar menghasilkan bahwa media yang selalu digunakan guru dalam pembelajaran daring dan luring yaitu berupa video pembelajaran dan *power point*. Media ini belum dapat dikatakan efektif karena masih ditemukan siswa yang motivasi belajarnya rendah. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa fakta diantaranya siswa tidak membuka video yang telah dibagikan, beberapa siswa tidak mengerjakan tugas, dan minimnya fasilitas belajar di rumah ketika pembelajaran daring. Guru menilai bahwa materi keragaman agama sangat penting untuk dipahami para siswa karena mereka hidup di negara yang kaya akan kemajemukan terutama dalam bidang agama. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti menggagas solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator*. Hasil akhir

produk yang dikembangkan berwujud media aplikasi yang dapat dioperasikan di *handphone* android siswa. Guru sangat mendukung dan berasumsi bahwa media tersebut lebih menarik minat belajar siswa, membuat pembelajaran lebih bervariasi, fleksibel dalam penggunaannya, dan mampu menumbuhkan rasa ingin tau yang tinggi.

Pengembangan media aplikasi ini dikuatkan oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian Dina Fajriani dan Rachmad Hidayat (2021) menghasilkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* ini mampu menarik minat belajar siswa (Fajriani & Hidayat, 2021). Ade Silvia Handayani dkk (2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media berbasis aplikasi mampu memotivasi dan membantu guru untuk membuat bahan ajar yang lebih inovatif (Handayani et al., 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahma E.P dan Risda Amini (2021) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi LKPD menggunakan *smart apps creator* bersifat praktis dan sangat membantu siswa kelas 3 dalam memahami materi pembelajaran tema 1 subtema 2 (Pangesti & Amini, 2021). Ini menunjukkan hasil penelitian terdahulu telah berhasil menerapkan media pembelajaran aplikasi berbasis *smart apps creator* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan pembaruan yaitu menggunakan media yang sama namun dengan topik yang belum pernah diteliti sebelumnya dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* pada Materi Keragaman Agama di Indonesia”**.

## B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu mengembangkan sebuah produk yang teruji valid dan menarik sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar.

## C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi dengan format .apk yang dibuat menggunakan *software smart apps creator* dan didasarkan pada pembelajaran PPKn, kelas IV SD/MI yang sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Media aplikasi ini dapat dipasang dan dioperasikan secara *online* di *handphone* android siswa.
3. Media aplikasi dilengkapi dengan gambar (.jpg; jpeg; png), video yang mengarah pada *youtube*, dan suara (.mp3) dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa.
4. Media pembelajaran berbasis *smart appps creator* ini memiliki nama “toleranzee” yang memiliki unsur sebagai berikut:
  - a) Halaman pertama berisi judul, ikon rumah, petunjuk penggunaan, profil pengembang, dan tombol navigasi untuk mengatur suara.
  - b) Setelah ikon rumah di klik maka akan muncul menu utama. Terdapat empat menu utama yaitu kompetensi dasar, materi, video, dan kuis.

- c) Terdapat dua macam kuis yakni berupa pilihan ganda dan teka teki silang. Soal pilihan ganda berisi sepuluh soal disertai batasan waktu dalam pengerjaanya. Sedangkan teka teki silang dibuat dari *software eclipscrossword* secara online dan terdapat sepuluh soal tanpa batasan waktu pengerjaan.

#### **D. Asumsi Penelitian**

Berdasarkan manfaat penelitian di atas, asumsi penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* pada materi keragaman agama dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini teruji valid dan layak untuk digunakan sehingga diharapkan mampu untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang menarik, membuat pembelajaran lebih bervariasi, dan dapat digunakan dengan praktis melalui *handphone* android siswa, guru, maupun orang tua.
3. Pengembangan media hanya mencakup materi keragaman agama yang ada di Indonesia.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberi kontribusi berupa ilmu pengetahuan terkait proses pengembangan media

aplikasi pada materi keragaman agama sebagai media yang efektif dan inovatif.

## 2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penelitian pengembangan ini juga memiliki manfaat praktis bagi beberapa kalangan sebagai berikut:

### a. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu tercukupinya media pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran di sekolah.

### b. Bagi Pendidik

Media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi keragaman agama. Selain itu, pendidik juga dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih bervariasi.

### c. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu kegiatan belajar siswa dan menanamkan nilai toleransi antar umat beragama serta memberi kesan yang bermakna dalam diri siswa.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti serta meningkatkan keterampilan selama proses penelitian.

## **F. Pembatasan Penelitian**

Adapun beberapa yang menjadi fokus atau pembatasan dalam penelitian ini:

1. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *smart apps creator* dan berpedoman pada mata pelajaran PPKn, kompetensi dasar 3.3 tentang menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
3. Materi yang dikembangkan yaitu keragaman agama yang ada di Indonesia.

## **G. Definisi Operasional**

Berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini:

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan mampu memusatkan perhatian siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

### 2. *Smart Apps Creator*

*Smart Apps Creator* merupakan perangkat lunak yang berguna untuk membuat suatu aplikasi tanpa memerlukan keahlian tertentu khususnya pada bidang pemrograman.

### 3. Materi Keragaman Agama

Materi keragaman agama merupakan salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran PPKn yang pada dasarnya bertujuan untuk membentuk siswa agar memiliki karakter yang baik sebagai warga negara Indonesia.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (Asnawir & Usman, 2002). Sedangkan pembelajaran merupakan hubungan komunikasi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan yang berdampak pada perbaikan tingkah laku siswa (Syaharuddin & Mutiani, 2020). Menurut Miarso, jika kedua kata tersebut dikaitkan maka media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan guru untuk meningkatkan perhatian maupun faktor lain yang membuat siswa untuk mau belajar (Riyana, 2012). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan mampu memusatkan perhatian siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

##### **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat penggunaan media pembelajaran diantaranya membantu guru menyampaikan materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan kemampuan indera.

Keberadaan media pembelajaran juga berpotensi untuk dapat menciptakan suatu pembelajaran yang bervariasi dan efektif. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton akan cenderung membuat siswa cepat bosan (Hamid et al., 2020). Beberapa manfaat media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peranan yang penting dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi perlu adanya media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dalam (Purba et al., 2020) jenis media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan beberapa sudut pandang sebagai berikut:

- a) Berdasarkan sifatnya
  - 1) Media audio
  - 2) Media visual
  - 3) Media audiovisual
- b) Berdasarkan jarak jangkauan
  - 1) Jangkauan luas, seperti mempelajari hal-hal kejadian/berita melalui radio dan televisi.
  - 2) Jangkauan terbatas, seperti video, film, dan lain-lain.
- c) Berdasarkan teknik pemakaiannya
  - 1) Media yang dapat diatur, seperti film yang diproyeksikan dengan bantuan alat (*projector*).

2) Media yang tidak dapat diatur, seperti gambar, radio, lukisan, dan sebagainya.

Adapun pendapat dari Geralch & Ely dalam (Hamid et al., 2020) yang mengelompokkan jenis media pembelajaran berdasarkan ciri fisiknya sebagai berikut:

- a) Benda sebenarnya (benda, orang, dan kejadian tertentu).
- b) Penyajian verbal (media cetak, majalah dinding, dan caatan di papan tulis).
- c) Penyajian grafis (grafik, peta, dan diagram).
- d) Gambar diam (foto, poster, dll).
- e) Gambar gerak (video dan film).
- f) Rekaman suara
- g) Pengajaran terprogram
- h) Simulasi

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat tiga jenis media pembelajaran yaitu:

- a) Media audio, media yang hanya dapat didengar, contoh media ini seperti rekaman suara, radio, dan lain-lain.
- b) Media visual, media yang dapat dilihat, seperti foto, gambar, dan lain sebagainya.
- c) Media audiovisual, media yang dapat didengar dan dapat dilihat, seperti video, film, dan lain-lain.

#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat sangat menunjang kegiatan pembelajaran. Namun sebelum itu menurut Wilkinson dalam (Angkowo & Kosasih, 2007), terdapat beberapa hal yang menjadi kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih suatu media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a) Tujuan, yaitu suatu media pembelajarn hendaknya dipilih guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b) Ketepatangunaan, yaitu media yang dipilih harus sesuai dengan materi yang sedang dipelajari siswa. Contohnya jika siswa sedang mempelajari materi tentang yang berhubungan dengan gerak maka media yang tepat yaitu video atau pun film.
- c) Keadaan Siswa, yaitu media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- d) Ketersediaan, yaitu media yang dipilih harus tersedia termasuk aspek pendukungnya termasuk fasilitas sekolah sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa kapan pun diperlukan.
- e) Biaya, yaitu dalam memilih media hendaknya memperhitungkan biaya dengan baik agar seimbang antara biaya yang dikeluarkan dan hasil yang ingin dicapai.

#### 5. Langkah-Langkah Memilih Media Pembelajaran

Pemilihan media yang baik harus dilaksanakan sesuai dengan prosedur agar media yang dihasilkan sesuai dan tepat sasaran. Berikut

merupakan langkah-langkah dalam memilih suatu media pembelajaran menurut Anderson (1976) dalam (Hasan et al., 2021):

a) Menentukan tujuan

Langkah pertama yang dilakukan dalam memilih media adalah menentukan tujuan terlebih dahulu. Terdapat dua tujuan yang dimaksud yaitu media ditujukan untuk keperluan informasi dan keperluan pembelajaran. Jika media dipilih untuk keperluan informasi saja maka penerima informasi tidak perlu dievaluasi kemampuannya. Namun jika media dipilih untuk keperluan pembelajaran maka perlu ada bukti hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

b) Menentukan transmisi pesan

Pada tahap ini terdapat dua pilihan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan alat bantu pengajaran atau menggunakan media pembelajaran. Alat bantu pengajaran bertujuan hanya untuk memperjelas pendidik dalam mengajar. Sedangkan media pembelajaran selain memperjelas juga memungkinkan terjadinya interaksi antara media dan siswa.

c) Menentukan karakteristik pembelajaran

Langkah selanjutnya yaitu menentukan karakteristik pembelajaran. Karakteristik pembelajaran meliputi desain pembelajaran di mana kita telah menganalisis tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, memilih materi dan metode terlebih dahulu. Kemudian menganalisis tujuan apakah termasuk

dalam ranah kognitif, afektif, atau psikomotor karena masing-masing memerlukan media yang berbeda-beda.

d) Mengklasifikasikan media

Selanjutnya kita perlu mengklasifikasikan media sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Ini berkaitan erat dengan jenis-jenis media pembelajaran yang telah disebutkan.

e) Menganalisis karakteristik media

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang beragam, kita perlu menganalisis kelebihan dan kekurangan media tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang telah ditetapkan dan kriteria dalam memilih media yang tepat dan ekonomis. Kemudian dari berbagai alternatif media yang dipilih kita dapat menentukan media yang paling tepat.

6. Aplikasi sebagai Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang pesat membuat inovasi dalam pembelajaran terus berkembang. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi atau multimedia yang termasuk media pembelajaran audiovisual. Media audiovisual tersebut dapat diisi dengan tulisan, suara, video yang diintegrasikan ke dalam komputer untuk diolah menjadi aplikasi. Media berbasis aplikasi ini dibuat untuk memaksimalkan indera dalam menerima suatu informasi dengan memanfaatkan teknologi. Siswa dapat mengembangkan indera auditif dan visual melalui iringan musik dan visualisasi objek. Menurut Kostiono, media ini mampu meningkatkan daya imajinatif dan membangkitkan

minat belajar siswa (N. Lestari, 2020). Siswa akan lebih mampu memahami pesan yang disampaikan apabila ada kesiapan dan motivasi untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini diantaranya praktis, fleksibel, dapat di pasang di telepon genggam dengan sistem android, laptop, dan jangkauannya luas. Sedangkan kelemahan media ini yaitu perangkat dan akses internet harus memadai. Selain itu, guru juga kesulitan mengontrol apabila digunakan di luar sekolah (Arliza et al., 2019). Teknologi memiliki manfaat yang banyak terutama pada bidang pendidikan. Oleh karena itu, jika fasilitas sudah memadai hendaknya perlu memaksimalkan untuk pengadaan media pembelajaran yang sesuai.

#### **B. *Smart Apps Creator (SAC)***

*Smart Apps Creator* adalah perangkat lunak (*software*) yang berguna untuk membuat suatu aplikasi tanpa memerlukan suatu keahlian tertentu khususnya di bidang pemrograman. Perangkat lunak ini dikembangkan sejak tahun 2016 oleh perusahaan teknologi internasional yang bernama u-Smart Technology di Taiwan. Kemudian karena besarnya permintaan, *software* ini juga dikelola oleh perusahaan-perusahaan di berbagai negara termasuk Indonesia. Perusahaan lokal yang juga mengelola produk ini yaitu PT. Inovasi Semesta Ilmu (Rachman, 2019).

Produk yang dihasilkan dari aplikasi ini dapat digunakan hampir pada semua perangkat seperti disimpan dalam bentuk aplikasi dengan format .apk

pada *smartphone* dengan sistem *android* maupun iOS. Selain itu juga dapat di pasang di laptop dengan format .exe, dan dalam bentuk *website* dengan format html5. Kemudahan penggunaan ini menjadi salah satu daya tarik tersendiri untuk membuat suatu aplikasi menggunakan *software* ini.

Cara memasang *software* SAC juga sangat mudah. Pertama yang harus dilakukan adalah mengunduh *software* SAC melalui laman resmi ([www.smartappscreator.com](http://www.smartappscreator.com)). Selanjutnya yaitu menginstalnya terlebih dahulu agar dapat dioperasikan. Setelah itu pengembang dapat membuat aplikasi sesuai dengan keinginan. Namun terdapat beberapa spesifikasi laptop yang dapat digunakan untuk mengoperasikan *software* ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Sistem operasi : Microsoft Windows 10,  
Intel Core™ i-series or AMD Phenom
- 2) CPU : 2 GB RAM
- 3) Memori : Support 1024 x 768
- 4) Graphics card : 2 GB required
- 5) Hard drive space : DVD-ROM

*Smart Apps Creator* memiliki kelebihan dalam menunjang pembelajaran diantaranya tidak perlu menggunakan ilmu pemrograman dalam pembuatan suatu produk aplikasi sehingga setiap orang dapat dengan mudah mengembangkannya, tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang terlalu banyak, tampilan mudah dimengerti, dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun kelompok, produk dapat untuk diakses dengan mudah melalui

*smartphone*, pc, dan laptop. Selain itu, pada proses membuat hingga mengekspor aplikasi tersebut tidak membutuhkan koneksi internet.

Adapun kelemahan dari aplikasi ini adalah pengembang aplikasi hanya dapat menggunakan selama 30 hari saja untuk versi gratis. Selain itu, jika awal pengembangan aplikasi menggunakan resolusi pengaturan *smartphone* yang tinggi maka akan sulit digunakan pada resolusi yang lebih rendah (Azizah, 2020). Aplikasi yang dihasilkan juga sangat sederhana karena fitur-fitur yang disediakan terbatas sehingga pengembang kurang dapat berkreasi lebih jauh. Salah satunya yaitu tidak disediakan fitur untuk menambah menu keluar (*exit*) pada aplikasi sehingga pengguna langsung menekan tombol kembali pada *smartphone* atau pun laptop.

### **C. Pembelajaran PPKn di SD/MI**

#### **1. Hakikat Pembelajaran PPKn di SD/MI**

PPKn yang diajarkan di SD/MI pada hakikatnya adalah proses pembentukan pribadi siswa yang bertanggung jawab dan berkarakter sehingga mampu berperan dengan baik di lingkungan sekitar dengan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. Adapun aturannya terdapat pada Permendikbud No. 22 tahun 2006 muatan PPKn juga mengarah untuk membentuk masyarakat yang cerdas, terampil, berkarakter, dan mampu menerapkan hak dan kewajiban sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 (Mulyoto et al., 2020). Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat

penting dalam membimbing dan menanamkan nilai-nilai kepada siswa sejak dini.

## 2. Tujuan Pembelajaran PPKn di SD/MI

Pembelajaran PPKn di MI/SD memiliki tujuan yakni membangun siswa agar memiliki karakter yang baik. Karakter warga negara yang baik ditunjukkan dengan pribadi yang meyakini adanya Tuhan YME, mampu menerapkan hak dan kewajiban dengan baik, memiliki rasa nasionalisme, mampu berpikir kritis dan rasional, menjunjung tinggi nilai toleransi, dan lain sebagainya (Mulyoto et al., 2020). Maka dari itu, siswa bukan hanya paham mengenai materi yang diajarkan tetapi juga mampu untuk menerapkannya.

## 3. Materi Pembelajaran PPKn di SD/MI

Materi PPKn di SD/MI diajarkan mulai dari kelas satu hingga kelas 6 dengan menitikberatkan pada pendidikan karakter. Lebih lanjut, Kementerian Pendidikan juga menyatakan bahwa pentingnya pendidikan karakter guna menciptakan bangsa yang tangguh, berakhlak mulia, bertoleran, memiliki rasa nasionalisme yang tinggi yang dilandasi dengan taqwa kepada Tuhan YME (Riadin & Permadi, 2019). Ini menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran PPKn untuk menciptakan kerukunan bangsa Indonesia yang penuh dengan keragaman.

Materi PPKn kelas 4 tema 6 yang mempelajari tentang keragaman karakteristik individu. Salah satu bentuk keragaman karakteristik individu adalah adanya keragaman agama seperti yang

dipelajari dalam subtema 3 pembelajaran 3. Adapun kompetensi dasarnya sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Tabel Kompetensi Dasar**

No.	Kompetensi Dasar
3.3	Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
4.3	Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

Arti kata “ragam” yang mendasari kata “keragaman” adalah macam, jenis, dan corak. Sedangkan agama merupakan suatu ajaran dan sistem yang mengatur kepercayaan kepada Tuhan. Pada dasarnya agama selalu mengarahkan manusia pada kebaikan yang menuju ketaatan kepada Tuhan. Macam-macam agama yang dianut oleh masyarakat Indonesia antara lain Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu (Urrozi, 2019). Masyarakat dengan beragam agama tersebut hidup berdampingan dan saling membutuhkan.

Keragaman agama tersebut sering menimbulkan konflik apabila ada kelompok yang merasa paling benar dan menyalahkan kelompok agama lain. Konflik yang sering terjadi antar umat beragama biasanya terjadi melalui ucapan, fisik, dan seiring berkembangnya zaman media sosial pun juga dapat menjadi pemicu adanya konflik antar umat beragama. Tindakan yang paling tepat untuk menyelesaikan konflik keragaman agama dalam masyarakat adalah moderasi beragama. Sikap moderasi beragama

merupakan sikap tidak saling menjelekkkan antar kelompok agama sehingga mampu menjaga keharmonisan (Al-Asy'ari & Rochim, 2021). Sikap ini perlu ditanamkan sejak dini terutama siswa tingkat dasar agar bijak dalam menyikapi keragaman agama.

#### 4. Evaluasi Pembelajaran PPKn

Menurut Wand dan Brown, evaluasi pada dasarnya merupakan suatu proses menentukan nilai sesuatu. Sedangkan Sudjana mendefinisikan evaluasi pembelajaran sebagai proses pemberian nilai berdasarkan kriteria tertentu dan sistematis kepada objek tertentu. Selaras dengan itu, menurut Mardapi, evaluasi pembelajaran adalah proses pengumpulan informasi untuk mengetahui hasil dari kegiatan pembelajaran (Chotimah & Mariyani, 2021). Selain itu Arikunto membagi arti evaluasi menjadi dua yaitu pengukuran dan penilaian. Pengukuran bersifat kuantitatif atau penetapan angka mengenai keadaan individu sesuai dengan aturan tertentu. Sedangkan penilaian bersifat kualitatif atau menafsirkan hasil pengukuran (Sapulette, 2021). Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan mengukur dan menilai yang disusun secara sistematis yang tujuannya untuk mengetahui progress belajar siswa dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Adapun prinsip-prinsip dalam evaluasi pembelajaran menurut Zubaidillah sebagai berikut (Chotimah & Mariyani, 2021):

- a) Kontinuitas, yakni evaluasi dilaksanakan secara terus menerus pada setiap pembelajaran.

- b) Komprehensif, yakni guru hendaknya menilai kemampuan siswa secara menyeluruh.
- c) Objektif, yakni guru bersikap adil dalam mengevaluasi siswa.
- d) Kooperatif, yakni guru hendaknya bekerjasama dengan seluruh pihak seperti orang tua, sesama guru, dan termasuk siswa itu sendiri agar evaluasi berjalan dengan baik.
- e) Praktis, yakni mudah digunakan.

Evaluasi pembelajaran dilaksanakan dengan melibatkan siswa dan mencakup tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor (Widiyanto & Istiqomah, 2020). Ranah kognitif dapat dinilai melalui tes tulis dan tes lisan. Penilaian afektif dapat dilakukan melalui observasi, penilaian diri, antar teman, dan jurnal catatan guru. Sedangkan psikomotor dapat diketahui melalui penilaian kinerja, proyek, dan portofolio. Instrumen penilaian tersebut selain menjadi umpan balik bagi siswa juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

#### **D. Hasil Belajar Siswa**

Pengertian belajar menurut Rusman yaitu proses interaksi individu dengan situasi yang ada di lingkungan sekitar. Sedangkan menurut Wina Sanjaya, belajar adalah proses pembentukan mental pada diri seseorang (Nurrita, 2018). Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan interaksi individu dengan lingkungan sekitar dengan tujuan adanya perubahan

tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar menjadi pribadi manusia seutuhnya.

Adapun pengertian hasil belajar menurut Oemar Hamalik adalah adanya perubahan tingkah laku pada individu. Menurut Winkel, hasil belajar merupakan kemampuan internal yang dimiliki oleh seseorang dan memungkinkan seseorang tersebut melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Nurrita, 2018). Sedangkan menurut Nawawi, hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang dinyatakan dalam skor hasil tes terkait materi tersebut. Selaras dengan itu, Nana Sudjana membagi hasil belajar mejadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Novita et al., 2019). Berdasarkan pengertian hasil belajar oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kemampuan siswa setelah belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menggambarkan ketercapaian belajar siswa pada periode tertentu.

Hasil belajar dapat meningkat apabila didukung salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat (Novita et al., 2019). Oleh karena itu, guru hendaknya mendesain sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung ketercapaian hasil belajar siswa. Adapun indikator pencapaian hasil belajar mengacu pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (Milhah, 2022). Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dikatakan berhasil apabila telah sesuai dengan standar yang ditetapkan atau biasa disebut dengan KKM.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Adapun definisi penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk dan memvalidasinya (Sugiyono, 2014). Sesuai dengan definisi tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *smart apps creator* pada materi keragaman agama dan memvalidasinya sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar. Tentu penelitian ini didasari atas permasalahan yang ditemukan di sekolah tersebut sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran baik secara daring maupun luring.

Adapun model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Sesuai dengan namanya, model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* (Branch, 2009). Peneliti menggunakan model ADDIE dikarenakan model ini memiliki lima tahapan yang praktis, sistematis dan dapat membantu peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* serta memiliki kegiatan evaluasi pada setiap tahapannya sehingga sangat mendukung agar produk

yang dihasilkan valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara berkelanjutan.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan Berikut merupakan prosedur pengembangan pada penelitian ini :

### 1. Analisis (*Analysis*)

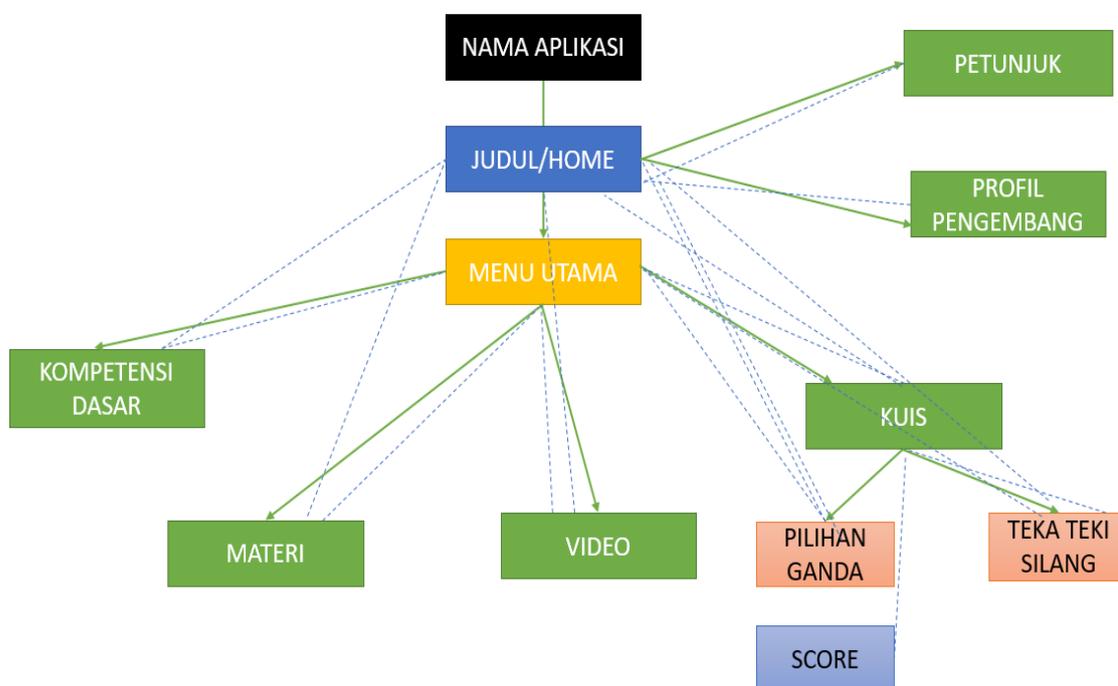
Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis suatu permasalahan yang menjadi sebab perlunya pengembangan media yang baru. Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis terhadap kesulitan guru, fasilitas sekolah, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Peneliti melaksanakan wawancara dengan wali kelas IV MI Perwanida Kota Blitar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sejauh ini media pembelajaran kurang efektif. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa *power point* dan *video youtube* secara terus menerus selama pembelajaran daring maupun luring khususnya pada materi keragaman agama. Ketika pembelajaran luring pun juga belum maksimal karena keterbatasan waktu di sekolah yang merupakan dampak dari pandemi covid 19. Ini membuat siswa bosan karena pembelajaran kurang bervariasi. Selain itu, beberapa siswa tidak membuka video yang telah dibagikan, siswa terlambat atau tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan suatu produk berupa aplikasi yang mudah digunakan oleh guru, siswa, maupun orang

tua. Pengembangan media ini juga didukung dengan fasilitas yang terdapat di sekolah yakni terdapat televisi yang bisa disambungkan dengan *smartphone*, pengeras suara yang mendukung audio aplikasi, dan mikrofon yang mendukung agar suara bisa menjangkau seluruh ruangan. Selain itu, media ini juga dapat digunakan pada *smartphone* siswa, sehingga siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun.

## 2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media yang dikembangkan. Peneliti membuat konsep rancangan media melalui *power point* untuk membuat bagan aplikasi seperti berikut :

### 3.1 Bagan Rancangan Pengembangan Media



Selain itu, peneliti juga mencari atau pun mendesain aset-aset berupa gambar, logo, tombol navigasi melalui aplikasi *canva* yang dapat diunduh

secara gratis. Selain itu peneliti mencari audio melalui *youtube* yang bebas untuk diunduh oleh siapa pun, menyiapkan link video materi keragaman agama, kuis teka teki silang yang dibuat di aplikasi *eclipscrossword*, dan menyiapkan materi.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi dan bahan-bahan yang telah disiapkan ke dalam *software smart apps creator*. Penyusunan bahan-bahan tersebut mengacu pada konsep yang telah dibuat pada tahap desain agar membentuk suatu produk media pembelajaran yang utuh. Setelah proses penyusunan selesai, produk tersebut di ekspor menjadi file berformat *.apk* agar dapat dioperasikan di *smartphone android* siswa. Kemudian file tersebut diupload ke *google drive* agar mendapatkan link dan diberikan kepada siswa melalui *whatsapp*.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli (*validator*). Terdapat dua validator dalam penelitian ini diantaranya validator ahli materi dan ahli media. Ini bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk tersebut layak untuk diujicobakan kepada siswa. Setelah menerima masukan dari validator hingga produk dinyatakan valid kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Perwanida Blitar.

### 5. Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keefektifitasan media yang diimplementasikan kepada siswa. Jika pada setiap tahapan masih ditemukan

hal-hal yang perlu disempurnakan, maka peneliti akan melakukan revisi dan ujicoba ulang hingga produk layak dan efektif untuk digunakan secara berkelanjutan. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara, observasi, dan angket yang dibagikan kepada validator mengenai kelayakan media dan siswa mengenai kemenarikan media.

### **C. Uji Coba Produk**

Tahap uji coba produk dilaksanakan agar media yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan penilaian dari para validator dan respon siswa:

#### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba dalam penelitian ini terdiri dari:

##### **a. Tahap Validasi Produk**

Uji coba produk berupa aplikasi berbasis *smart apps creator* dilakukan kepada validator/ahli media dan materi untuk memberikan suatu penilaian dan masukan berguna untuk memperbaiki produk menggunakan instrumen berupa angket.

##### **b. Tahap Uji Coba Produk**

Uji coba media pembelajaran berbasis *smart apps creator* pada materi keragaman agama dilakukan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 32 siswa. Kegiatan uji coba tersebut dilaksanakan secara luring.

## 2. Subjek Uji Coba

Adapun subjek ujicoba dalam penelitian ini yaitu :

### a. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Ahli media akan melakukan penilaian meliputi desain, kemenarikan media, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kelayakan media, dan memberi masukan terhadap media tersebut.

### b. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang materi yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli materi akan menilai dan memberi masukan pada materi dalam media yang sedang dikembangkan.

### c. Siswa

Siswa yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar.

## D. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data:

### 1. Data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara bersama guru kelas, dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

## 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari angket validasi media, validasi materi, dan respon siswa terkait media yang dikembangkan peneliti.

### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan oleh peneliti melalui wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilaksanakan bersama guru kelas IV MI Perwnida Blitar untuk menemukan masalah awal. Kemudian observasi dilaksanakan menggunakan pedoman observasi ketika penerapan media tersebut. Ini berkaitan dengan respon siswa, faktor pendukung dan penghambat penerapan media. Sedangkan penggunaan angket bertujuan untuk mengetahui penilaian dari tim ahli dan siswa terhadap media yang dikembangkan.

### **F. Teknik Analisis Data**

#### 1. Analisis data kualitatif

Data hasil wawancara dan observasi yang telah diperoleh peneliti dengan wali kelas IV kemudian dikumpulkan dan direduksi untuk mendapat kesimpulan.

#### 2. Analisis data kuantitatif

##### a) Analisis Validitas Produk

Data hasil penilaian ahli media dan ahli materi dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengukur kevalidan dan kelayakan

produk sebelum diimplementasikan dengan menggunakan rumus berikut (Arikunto, 2002):

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

Berikut tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk:

**Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi Produk**

Presentase Kelayakan	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayakan
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat layak
$65\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% < \text{skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} \leq 44\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

Sumber : Arikunto (2002)

b) Analisis Kemenarikan Produk

Data hasil kemenarikan produk diperoleh dari hasil angket respon siswa. Kemudian data tersebut dihitung menggunakan rumus berikut (Ahmad et al., 2022):

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

Berikut tabel kriteria kemenarikan produk:

**Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk**

Presentase Kemenarikan	Kriteria Kemenarikan
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
< 49%	Kurang Menarik

Sumber : (Mayuriko Olivia Pertiwi, 2019)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Produk Pengembangan**

Produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media aplikasi yang dibuat menggunakan *software smart apps creator* dan dikemas dalam bentuk aplikasi *android*. Media pembelajaran ini memuat materi keragaman agama yang termasuk dalam mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Media ini diberi nama ‘toleranzee’ yang berasal dari kata “toleran” yang berarti sikap menghargai perbedaan dan “zee” yang dalam bahasa Belanda berarti laut. Warna laut yang berwarna biru memiliki makna kedamaian (Aziz, 2021). ‘Toleranzee’ memiliki arti jika masyarakat mampu menerapkan sikap menghargai perbedaan, maka akan tercipta suatu kedamaian dalam kehidupan. Pengembangan produk media dilaksanakan secara luring di MI Perwanida Kota Blitar dengan subjek penelitian yaitu 32 siswa kelas IV. Media ini dikembangkan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai berikut (Batubara, 2020):

##### **1. Analisis (*Analyze*)**

Kegiatan pada tahap analisis yaitu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang mendukung perlunya pengembangan media. Proses pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui

kegiatan wawancara bersama ibu Laila S.R, S.Pd selaku wali kelas IV MI Perwanida Kota Blitar (lihat lampiran 12). Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi-informasi awal tentang kondisi pembelajaran PPKn khususnya pada materi keragaman agama. Berikut merupakan hasil wawancara bersama wali kelas IV MI Perwanida Kota Blitar:

- a. Pembelajaran PPKn materi keragaman agama pada saat pandemi covid 19 dilaksanakan secara daring (dalam jaringan).
- b. Guru hanya menggunakan media berupa *power point* dan video yang diupload di *youtube* pada setiap mata pelajaran secara terus menerus sehingga membuat siswa bosan dan kurang menarik minat belajar siswa. Ini menunjukkan adanya kesulitan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.
- c. Beberapa siswa dapat dikatakan pasif karena tidak mengumpulkan atau pun sering terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa juga tidak melihat video yang telah dibagikan di *youtube* guru.
- d. Guru sangat mendukung pengembangan media berupa aplikasi karena cocok digunakan saat pembelajaran daring maupun luring. Selain itu fasilitas belajar siswa terutama di sekolah juga sangat memadai.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti menggagas sebuah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Media ini bertujuan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih

bervariasi, menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, pengembangan media juga didukung dengan fasilitas di sekolah yang sangat mendukung pembelajaran menggunakan teknologi. Di setiap ruang kelas terdapat tv yang dapat disambungkan dengan *smartphone* dan laptop. Dilengkapi juga dengan *wifi*, *speaker*, dan *microphone* yang memudahkan guru sehingga suara dapat menjangkau seluruh ruangan tanpa harus berteriak. Kondisi ini sangat disayangkan apabila pembelajaran kurang maksimal.

Begitu juga dengan materi yang terdapat dalam media ini. Materi tentang keragaman agama yang terdapat dalam tema 6 subtema 3 sangat penting untuk dipahami oleh siswa. Hal ini berkaca pada maraknya kasus intoleransi antar umat beragama yang terjadi di Indonesia sehingga guru juga menilai bahwa penting untuk menanamkan nilai toleransi pada diri siswa karena kita sebagai bangsa Indonesia hidup di tengah masyarakat yang majemuk.

## **2. Desain (*Design*)**

Pada tahap desain, peneliti melakukan suatu kegiatan yakni merancang produk yang mendasari proses pengembangan media selanjutnya. Rancangan produk pada tahap ini masih bersifat konseptual. Berikut merupakan kegiatan perancangan produk yang dilakukan oleh peneliti:

## a) Menentukan materi

Materi dalam media ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan dalam tahap analisis. Materi yang diterapkan yaitu keragaman agama yang terdapat pada kelas 4 tema 6 subtema 3. Adapun kompetensi dasarnya sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kompetensi Dasar**

No.	Kompetensi Dasar
3.3	Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
4.4	Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah menentukan kompetensi dasar dari materi keragaman agama yang akan dijadikan isi media, selanjutnya peneliti mengembangkan kompetensi dasar tersebut menjadi indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

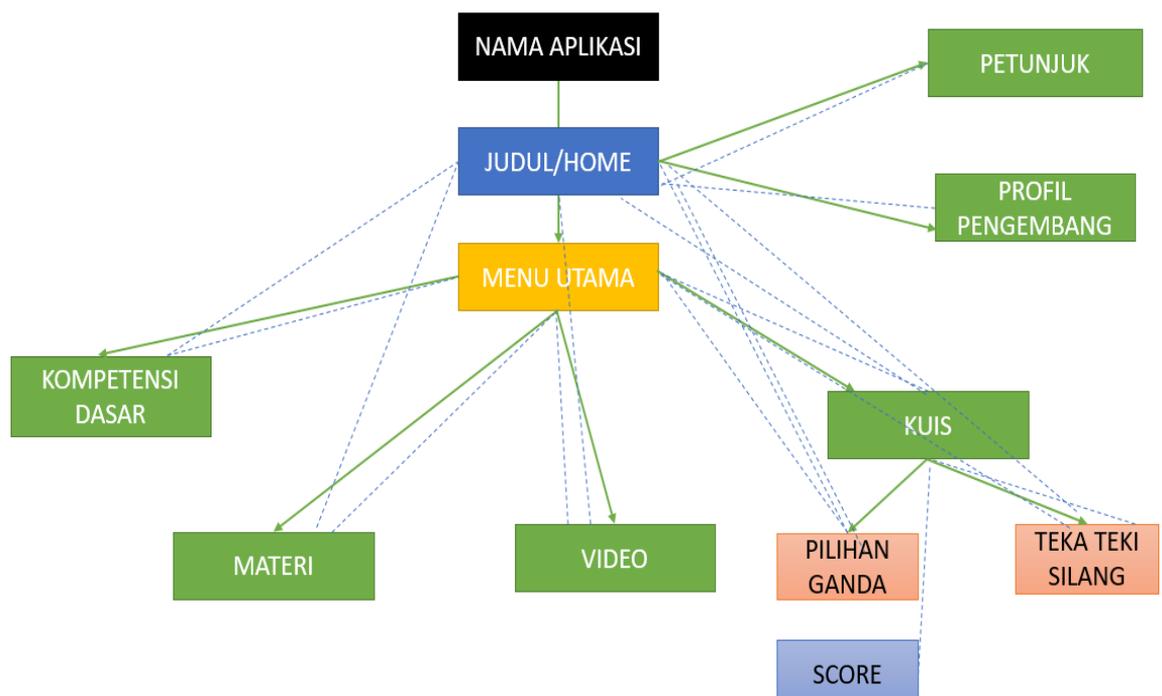
No.	IPK
3.3.1	Menjelaskan keragaman agama yang ada di Indonesia.
3.3.2	Membandingkan keragaman agama meliputi definisi, kitab, hari besar, dan tempat ibadahnya.
3.3.3	Menguraikan sikap menghargai keragaman agama dalam kehidupan sehari-hari.

Materi disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa tema 6 yang menjadi buku pegangan kelas IV MI Perwanida Kota Blitar. Materi yang disajikan yaitu pengertian keragaman agama, macam-macam agama di Indonesia, landasan keragaman agama, dan sikap menghargai keragaman agama.

b) Merancang desain produk

Kegiatan pada tahap merancang desain produk yaitu menuangkan ide terlebih dahulu ke dalam rumusan yang menggambarkan media pembelajaran secara rinci. Rumusan tersebut bentuknya sangat bervariasi tergantung pada media yang dikembangkan. Untuk mengembangkan rancangan multimedia interaktif maka rumusan rancangan dibuat dalam bentuk diagram alur (*flowchart*) (Batubara, 2020). Adapun *flowchart* pada penelitian ini sebagai berikut:

#### 4.1 Bagan Rancangan Pengembangan Media



Pada bagan 4.1 bagan rancangan pengembangan media menggambarkan mulai dari tampilan awal yang berisi logo dan nama aplikasi, kemudian muncul halaman judul yang berisi tombol *home*, petunjuk, dan profil pengembang. Setelah menekan tombol *home* maka akan muncul halaman menu utama yaitu kompetensi dasar, materi, video, dan kuis. Garis hijau menunjukkan bahwa halaman tersebut dapat mengarah pada halaman yang dituju. Sedangkan garis putus-putus menunjukkan bahwa pengguna dapat kembali ke halaman sebelumnya.

Desain produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa aplikasi yang dapat digunakan pada pembelajaran daring maupun luring. Aplikasi tersebut berisi beberapa menu diantaranya sebagai berikut:

- (2) Petunjuk penggunaan: berisi alur pelaksanaan pembelajaran menggunakan media 'tolerancee'.
- (3) Profil pengembang: berisi biodata pengembang media.
- (4) Kompetensi dasar: berisi kompetensi dasar PPKn tema 6 subtema 3 (3.3 dan 4.3) sebagai acuan dalam pembelajaran.
- (5) Materi: berisi materi keragaman agama (pengertian, macam-macam, landasan, dan sikap menghargai keragaman agama)
- (6) Video: berisi satu video tentang keragaman agama
- (7) Kuis: terdiri dari 2 macam, yakni pilihan ganda dan teka teki silang.

c) Penyusunan instrumen validasi dan instrumen respon siswa

Tahap yang dilakukan setelah merancang desain produk yaitu menyusun instrumen validasi dan instrumen respon siswa. Peneliti menyusun instrumen validasi meliputi validasi media dan validasi materi dalam bentuk angket yang berisi beberapa pernyataan dan lima skala penilaian. Pada lembar angket terdapat kolom saran yang dapat diisi oleh validator agar media yang dibuat peneliti lebih baik dari sebelumnya. Selain angket validasi, peneliti juga menyusun angket respon siswa terkait penerapan media pembelajaran.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada pengembangan media terdapat dua tahap yaitu tahap pembuatan media dan tahap pengembangan media berdasarkan penilaian dan saran dari para tim ahli validasi (Batubara, 2020). Berikut proses pengembangan media dalam penelitian ini:

a) Pembuatan media

Berikut langkah-langkah dalam membuat media ‘tolerancee’. Namun sebelum itu kita perlu mengumpulkan bahan-bahan terlebih dahulu untuk dimasukkan ke dalam aplikasi:

- (1) Menyiapkan aplikasi *canva*, *pixellab*, dan *removebg* di hp atau di laptop yang terkoneksi dengan internet.
- (2) Mendesain logo, tombol navigasi, tampilan *background* yang sesuai materi, dan gambar-gambar yang mendukung lainnya

menggunakan aplikasi *canva* dan *pixellab* kemudian diunduh dengan format .jpg, .png, atau .jpeg. Jika gambar tersebut terdapat *background* putih, maka perlu dihilangkan menggunakan aplikasi *removebg*.

- (3) Mencari video (berupa link) dan efek suara (suara klik *mouse*, jawaban benar, jawaban salah, dan *background* media) yang gratis melalui *youtube*.
- (4) Menyiapkan materi dan membuat kuis pilihan ganda yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi dengan memanfaatkan Ms. Word.
- (5) Mengunduh aplikasi *eclipsecrossword* dan menginstalnya di laptop untuk membuat teka teki silang secara *online*. Setelah selesai membuat teka teki silang pilih *output* dalam bentuk link/tautan.

Setelah semua bahan terkumpul, tahap selanjutnya yaitu menyusun bahan-bahan tersebut ke dalam *software smart apps creator* hingga menjadi aplikasi *android* yang dapat dioperasikan di *smartphone* melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Unduh *software smart apps creator* melalui laman resmi [www.smartappscreator.com](http://www.smartappscreator.com). Pilih *free download* (gratis selama 30 hari).
- (2) Instal *software* tersebut di laptop.
- (3) Buka *software smart apps creator* yang sudah terinstal kemudian pilih *android*.

- (4) Setelah itu, menyusun bahan bahan yang telah disiapkan ke dalam *software* tersebut secara bertahap sesuai dengan *flowchart* yang telah dirancang pada tahap desain. Proses penyusunan ini dilakukan sesuai dengan kreativitas dan keuletan karena melibatkan animasi dan mengatur setiap tombol agar dapat berfungsi dengan baik.
- (5) Media yang sudah jadi dapat diekspor menjadi aplikasi *android* dengan cara klik menu *output* lalu pilih logo *android* agar dapat diunduh dalam format .apk dan diberi nama 'toleranzee'.
- (6) Unggah media 'toleranzee' di *google drive* untuk mendapatkan link/tautan.
- (7) Salin dan kirim link melalui *whatsapp* (versi desktop).
- (8) Buka *smartphone* dan klik link *google drive* yang telah dibagikan melalui *whatsapp* kemudian instal.
- (9) Aplikasi 'toleranzee' berukuran 42,59 MB siap untuk dioperasikan di *smartphone android*.

Berikut adalah hasil pembuatan media berbasis *smart apps* creator ‘toleranzee’:



**Gambar 4.1** Tampilan Aplikasi di *Smartphone Android*

Gambar 4.1 merupakan tampilan aplikasi ‘toleranzee’ yang telah terpasang di *smartphone android*. Desain logo terdiri dari beberapa objek yaitu gambar lebah dan huruf T dengan latar berwarna kuning. Secara filosofi, lebah merupakan salah satu hewan yang dimuliakan Allah yang menggambarkan kebaikan dan memiliki banyak manfaat. Namun lebah akan menyengat apabila merasa diganggu atau terancam (Rani, 2021). Sama halnya dengan agama yang merupakan suatu hal yang sangat sensitif sehingga apabila umat agama A mengganggu atau melakukan hal yang menyinggung agama B pasti umat agama B akan langsung bereaksi.

Sedangkan huruf T merupakan huruf pertama dari kata ‘toleranzee’ dan berwarna biru yang melambangkan kedamaian

apabila toleransi itu ditegakkan dan diterapkan. Adapun latar yang berwarna kuning melambangkan anugrah. Keragaman agama merupakan anugrah dari Tuhan Yang Maha Esa dan untuk menjamin kerukunan antar umat beragama diperlukan sikap toleransi yang sangat kuat.



**Gambar 4.2 Tampilan Awal**

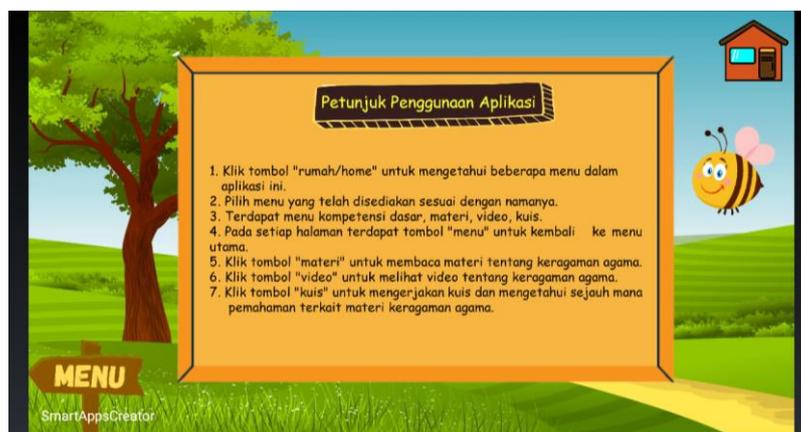
Gambar 4.2 (Tampilan Awal) merupakan tampilan awal ketika aplikasi yang sudah terinstal di *smartphone android* dibuka. Pada tampilan berdurasi dua detik tersebut berisi nama aplikasi yaitu 'toleranzee' dan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.



**Gambar 4.3 Halaman Pertama**

Gambar 4.3 (Halaman Pertama) merupakan tampilan yang muncul setelah tampilan awal. Pada halaman tersebut berisi judul yaitu ‘Keragaman Agama di Indonesia’ dengan *background* alam yang cerah dan terdapat gambar enam tempat ibadah serta kartun anak-anak yang membawa bendera negara Indonesia. Ini menggambarkan kerukunan dan kedamaian kehidupan antar umat beragama di Indonesia.

Selain itu, juga terdapat tombol rumah/*home* yang berisi menu utama, tombol petunjuk penggunaan aplikasi, profil pengembang, dan tombol untuk menyalakan dan mematikan musik. Tombol petunjuk ada simbol huruf i yang berasal dari kata *instruction* berarti petunjuk. Sedangkan pada profil pengembang terdapat simbol orang/manusia yang berarti objek manusia yang mengembangkan media tersebut.



**Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan Aplikasi**

Gambar 4.4 (Petunjuk Penggunaan Aplikasi) adalah halaman ketika tombol petunjuk diklik. Halaman petunjuk penggunaan berkaitan erat dengan fungsi tombol yang terdapat dalam aplikasi ini.

Siswa dapat mengklik tombol *home* untuk mengetahui beberapa menu yang telah disajikan sebagai pedoman dalam pembelajaran diantaranya kompetensi dasar, materi, video, dan kuis.

Pertama, guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran melalui halaman kompetensi dasar. Setelah itu guru dapat menyampaikan materi. Kemudian untuk menguatkan materi guru dapat memilih tombol video. Setelah semua kegiatan pembelajaran selesai guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa dengan mengklik tombol kuis.



**Gambar 4.5 Profil Pengembang**

Pada halaman profil pengembang, terdapat biodata pengembang media dengan menyertakan nama, tempat tanggal lahir, dan pendidikan yang sedang ditempuh. Pada halaman ini siswa dapat kembali ke halaman awal dengan mengklik tombol *home* dan dapat mengetahui menu lainnya dengan mengklik tombol menu di pojok kiri bawah.



**Gambar 4.6 Halaman Menu**

Gambar 4.6 merupakan tampilan menu-menu utama yang ada dalam aplikasi ini. Terdapat menu kompetensi dasar, materi, video, dan kuis.



**Gambar 4.7 Halaman Materi**

Gambar 4.7 (Halaman Materi) berisi beberapa materi yang disajikan ke dalam aplikasi ini antara lain sebagai berikut:

## (a) Pengertian Keragaman Agama

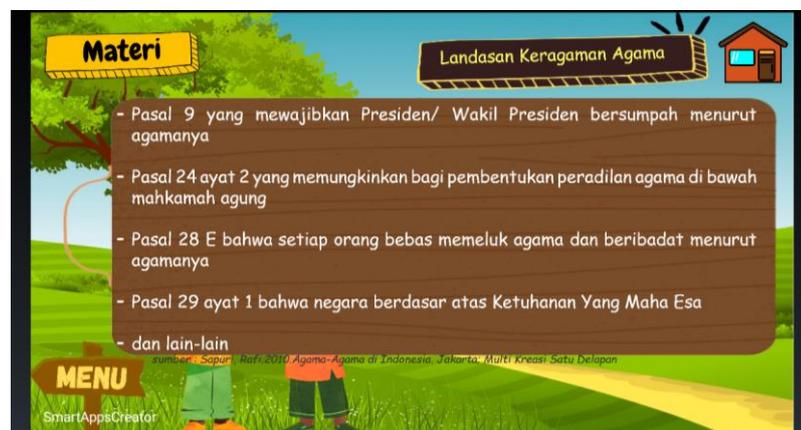


Gambar 4.8 Materi; Pengertian Keragaman Agama



Gambar 4.9 Materi; Lanjutan Pengertian Keragaman Agama

## (b) Landasan Keragaman Agama



Gambar 4.10 Materi; Landasan Keragaman Agama

## (c) Macam-Macam Agama di Indonesia



Gambar 4.11 Materi; Macam-Macam Agama



Gambar 4.12 Penjelasan Macam-Macam Agama

## (d) Sikap Menghargai Keragaman Agama



Gambar 4.13 Materi; Sikap Menghargai Keragaman Agama



**Gambar 4.14 Halaman Video**

Gambar 4.14 (Halaman video) merupakan halaman berisi sebuah video *youtube* dari N3 House Channel (<https://youtu.be/O6Z75kBjQTA>) berdurasi 10 lebih 7 menit dengan tema keragaman agama di Indonesia. Video tersebut berisi tentang pengertian keragaman dan menjelaskan satu per satu ke enam agama di Indonesia beserta visualisasi gambar konkrit yang mendukung materi dan pemahaman siswa. Melalui video ini diharapkan siswa dapat lebih memahami materi keragaman agama.



**Gambar 4.15 Halaman Kuis**

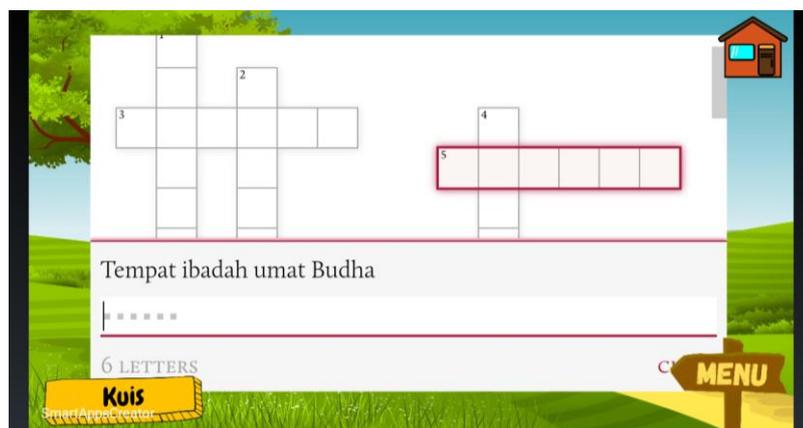
Pada gambar 4.15 (Halaman Kuis), siswa dapat mengerjakan dua jenis kuis yaitu kuis pilihan ganda dan kuis teka teki silang. Kuis pilihan ganda berisi sepuluh soal disertai batasan waktu pengerjaan setiap soalnya dan sepuluh soal pada kuis teka teki silang tanpa batas waktu pengerjaannya. Ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan siswa terkait materi keragaman agama. Adapun kisi-kisi dan soal tertera pada lampiran 6.



**Gambar 4.16 Kuis Pilihan Ganda**

Gambar 4.16 (Kuis Pilihan Ganda) adalah tampilan kuis pilihan ganda. Soal dalam kuis ini diurutkan dari soal yang mudah hingga soal yang sulit. Setiap soal terdapat batas waktu pengerjaan selama 30 detik dan soal akan berganti ke soal selanjutnya apabila siswa tidak dapat menjawab dalam waktu yang telah ditentukan. . Ketika siswa memilih jawaban yang benar maka akan muncul tanda centang, bintang, dan efek suara benar. Sebaliknya jika siswa memilih jawaban yang salah maka akan muncul tanda silang dan efek suara salah. Setelah siswa mengerjakan, siswa juga akan mengetahui nilai

yang didapatkan. Namun ketika siswa sudah dapat menjawab soal baik benar atau salah siswa dapat langsung mengklik tombol selanjutnya. Siswa juga dapat melihat skor yang didapat pada setiap soal. Adapun tombol reset untuk kembali ke halaman mulai kuis dan skor kembali menjadi nol.



**Gambar 4.17 Kuis Teka-Teki Silang**

Berikut tampilan kuis teka-teki silang yang berisi sepuluh soal. Pada kuis ini tidak ada batasan waktu atau pun skor. Ketika jawaban siswa benar maka akan muncul dan kolom akan terisi. Sebaliknya ketika jawaban siswa salah maka tidak akan muncul tulisan apa pun dalam kolom yang telah disediakan. Pada halaman ini terdapat tiga tombol yaitu tombol kuis, menu, dan *home*. Siswa dapat mengklik tombol kuis untuk kembali ke halaman pilihan kuis. Tombol menu jika diklik maka akan kembali ke halaman menu utama. Sedangkan tombol *home* jika diklik maka akan kembali ke halaman awal.

Setelah selesai menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat keluar dengan mengklik tombol kembali/*back* yang ada pada *smartphone*. Ini merupakan salah satu kelemahan dari *smart apps creator* yaitu tidak ada fasilitas untuk membuat tombol keluar/*exit*.

b) Validasi Media

Tahap pengembangan selanjutnya setelah produk selesai dibuat yaitu validasi media. Validasi media dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Terdapat dua data hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen angket sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan kritik dan saran validator terkait media yang dikembangkan peneliti.

**4. Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi dilaksanakan setelah produk telah dinyatakan valid oleh masing-masing validator. Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 32 siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar secara luring. Media dioperasikan melalui *smartphone* yang disambungkan ke tv agar dapat dilihat oleh seluruh siswa. Penerapan media ini membutuhkan koneksi internet yang cukup kuat agar pembelajaran berjalan dengan lancar. Selain peran peneliti, proses pembelajaran juga melibatkan siswa yaitu dengan cara meminta siswa untuk mengerjakan kuis atau pun sekedar membaca materi secara bergantian. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan angket respon siswa terkait pembelajaran menggunakan media tersebut. Proses implementasi berlangsung dengan lancar dan kondusif

begitu juga dengan siswa yang aktif. Adapun paparan hasil observasi tertera pada lampiran 11.

## **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi media dan materi termasuk masukan dari validator dan hasil data respon siswa terhadap kemenarikan media yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi keragaman agama di kelas IV MI Perwanida Kota Blitar secara berkelanjutan.

## **B. Hasil Data Pengembangan**

### **1. Hasil Validasi Ahli Materi**

Kevalidan materi yang terkandung dalam produk yang dikembangkan oleh peneliti ditentukan oleh validator ahli materi yaitu bapak Rois Imron Rosi, M.Pd. Media diserahkan kepada validator pada 8 Maret 2022 dan hasil validasi didapatkan kembali pada tanggal 15 Maret 2022 (lihat lampiran 6). Tingkat kevalidan materi dapat diketahui berdasarkan data hasil angket yang telah diberikan. Data tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh berdasarkan masukan atau saran yang diberikan oleh validator. Hasil saran oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 10 tabel 2. Terdapat beberapa saran dari validator ahli materi yang

digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Sedangkan pemaparan data kuantitatif dipaparkan pada lampiran 10 tabel 1.

Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{56}{65} \times 100\% \\ &= 86\% \end{aligned}$$

Berdasarkan akumulasi nilai/skor secara keseluruhan, hasil validasi materi memperoleh presentase kevalidan/kelayakan media sebesar 86%. Jika dikaitkan dengan kriteria kelayakan media (Arikunto, 2002), maka media ‘toleranzee’ memiliki kualifikasi sangat valid dan sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses revisi sesuai saran dari validator.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Media dalam penelitian pengembangan ini diserahkan kepada validator ahli media yaitu Bapak Prayudi Lestantyo, M.Kom pada tanggal 8 Maret 2022. Kemudian data hasil validasi diserahkan kepada peneliti pada tanggal 10 Maret 2022 (lihat lampiran 5). Data tersebut meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berisi kritik dan saran dapat dilihat pada lampiran 10 tabel 4. Sedangkan data kuantitatif dipaparkan pada lampiran 10 tabel 3. Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{60}{75} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut maka diperoleh akumulasi presentase nilai akhir yaitu sebesar 80% (lihat lampiran 10 tabel 3). Hal ini menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut Arikunto (Arikunto, 2002). Namun masih ada beberapa masukan dari validator agar media menjadi lebaik baik dari sebelumnya.

### C. Hasil Data Uji Coba

Penilaian atau respon siswa terhadap media ‘toleranzee’ dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2022 dengan cara memberikan angket kepada siswa kelas IV yang berjumlah 32 siswa (lihat lampiran 7). Hasil uji coba media ‘toleranzee’ berupa data hasil angket respon siswa kelas IV MI Perwanida Blitar untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Ini dapat dilihat pada lampiran 10 tabel 5. Presentase kemenarikan media secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kemenarikan Media} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{1.540}{1.860} \times 100\% \\ &= 82,7\% \end{aligned}$$

Data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media ini secara umum sangat menarik dengan presentase 82,7% sesuai dengan kriteria kemenarikan media (Ahmad et al., 2022). Adapun uraian terkait data siswa tersebut yaitu 19 siswa berpendapat bahwa media ini sangat menarik dengan rentang presentase sebesar 81,7% hingga 100%. Siswa yang menilai media ini menarik dengan rentang

presentase sebesar 68% hingga 76,7% sebanyak 12 siswa. Sedangkan siswa yang menilai media ini kurang menarik ada 1 siswa dengan presentase 46,7%.

Selain kemenarikan media, terdapat soal evaluasi yaang diberikan kepada siswa (lihat lampiran 9). Ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa terkait penguasaan materi keragaman agama setelah menggunakan media tersebut. Adapun hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ‘toleranzee’ dipaparkan pada lampiran 10 tabel 6. Hasil yang ditunjukkan sangat baik. Seluruh siswa mendapat nilai di atas KKM (KKM=75) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 94. Ini menunjukkan suatu keberhasilan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek kognitif.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Kajian Produk Yang Dikembangkan**

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media dengan nama ‘toleranzee’ yaitu media pembelajaran berbasis *smart apps creator* pada materi keragaman agama di Indonesia yang teruji valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar. Sesuai dengan definisi media dalam (Hamid et al., 2020) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan mampu merangsang siswa untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Media ‘toleranzee’ diharapkan dapat membantu guru dan memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran PPKn khususnya materi keragaman agama.

Pembelajaran keragaman agama merupakan salah satu materi yang sangat penting untuk dikuasai siswa. Hal ini dikarenakan kita hidup di negara Indonesia yang kaya akan keberagaman dalam berbagai aspek, salah satunya yaitu aspek keagamaan. Meninjau kembali bahwa kondisi kehidupan beragama di Indonesia terus menerus mengalami ketidakharmonisan seperti yang dijelaskan oleh Yenny Wahid dalam (Effendi, 2020) berdasarkan hasil survei Wahid Foundation dan Gerakan Desa Membangun (GDM) bahwa kasus intoleransi dan radikalisme terus meningkat sejak tahun 2016. Oleh karena itu maka penting untuk menanamkan nilai-nilai toleransi pada diri

siswa. Selain itu Allah SWT juga sudah mengajarkan nilai toleransi dalam Q.S Al-Kafirun ayat 1-6 yang berbunyi:

قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ (١) لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ (٢) وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ

(٣) وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدْتُمْ (٤) وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ (٥) لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ (٦)

Artinya:

(1). “Katakanlah (Muhammad), “Wahai orang-orang kafir!” (2) Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah, (3) Dan kamu bukan penyembah apa yang aku sembah, (4) Dan aku tidak pernah menjadi penyembah apa yang kamu sembah, (5) Dan kamu tidak pernah (pula) menjadi penyembah apa yang aku sembah (6) Untukmu agamamu, dan untukku agamaku”.

Dalam riwayat al-Thabrani ayat tersebut turun ketika kaum kafir Makkah ingin mempengaruhi Nabi Muhammad agar berhenti berdakwah tentang ketauhidan. Mereka menawarkan konsep ‘tukar menukar tuhan’ hingga Nabi Muhammad dengan tegas menolak dan menjelaskan bahwa akidah tidak boleh dipertukarkan. Setiap orang bebas untuk memilih dan memeluk agama sesuai dengan keyakinannya masing-masing tanpa ada paksaan dari siapa pun. Setiap orang juga tidak boleh memaksa orang lain untuk memeluk suatu agama tertentu demi kepentingan pribadi atau kelompok (Usman & Fath, 2020). Ini menunjukkan pentingnya mengajarkan pengetahuan tentang keragaman agama yang ada di Indonesia dan menanamkan nilai toleransi kepada siswa agar dapat menciptakan kerukunan dan keseimbangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berikut merupakan analisis terkait desain pengembangan media, hasil validitas, kemenarikan, dan kelebihan serta kekurangan media ‘tolerancee’:

## 1. Analisis Desain Pengembangan Media

Media ‘toleranzee’ dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Model ini digunakan karena sangat membantu peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Setiap fase dapat diulang dan tahap evaluasi dapat dilaksanakan pada setiap tahap sehingga dapat mendukung untuk meningkatkan keefektifitasan media (Branch, 2009). Peneliti melakukan proses revisi media di setiap akhir tahapan dengan mengacu pada saran validator dan dosen pembimbing. Selain itu Ngussa dalam (Priangga, 2021) mengatakan bahwa model ADDIE juga dapat diterapkan baik pada pembelajaran *online* maupun *offline*. Hal ini sesuai dengan kondisi pada saat mengembangkan media ‘toleranzee’.

Pembuatan media aplikasi didasarkan atas kondisi belajar siswa yang berubah-ubah karena pandemi covid 19 sehingga membuat siswa terpaksa untuk belajar secara daring. Namun seiring berjalannya waktu, pembelajaran saat ini sudah mulai normal kembali yaitu secara luring. Oleh karena itu, peneliti mendesain media pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring.

Proses pengembangan media didesain dengan berdasar pada karakteristik siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar. Menurut teori perkembangan Piaget dalam (Wardani & Setyadi, 2020), rata-rata usia siswa kelas IV yaitu 9-10 tahun ini sedang berada pada tahap operasional

konkrit. Pada tahap ini perkembangan kognitif siswa masih terikat dengan objek konkrit/nyata. Siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka melihat atau meraba objek dan mengalaminya secara langsung. Ini sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas IV MI Perwanida Blitar (lihat lampiran 13) bahwa karakteristik siswa di kelas tersebut lebih mudah menerima materi melalui benda atau kejadian yang nyata. Contohnya seperti guru selalu mengaitkan pembelajaran dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari agar mudah dipahami.

Mengacu pada teori perkembangan yang dicetuskan oleh Piaget tersebut maka media ‘tolerancee’ juga dilengkapi dengan video yang menjelaskan materi keragaman agama. Video tersebut berisi gambar konkrit terkait macam-macam agama dan penjelasannya. Menurut (Hamidi & Islamia, 2021) media pembelajaran berupa video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Waluyo S.Adji dkk (2021) yang menghasilkan bahwa terdapat video pembelajaran IPS materi keragaman agama yang ada di platform youtube layak untuk dijadikan sebagai rujukan pembelajaran (Adji et al., 2021). Ini menguatkan bahwa pengadaan video dalam media ini dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Adapun pemilihan bahan-bahan dalam media ‘tolerancee’ seperti gambar, warna, jenis *font* dan ukuran huruf juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Hal ini dikarenakan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Khoirudin et al., 2021).

Hasil belajar tersebut dapat dijadikan acuan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa terkait materi yang diajarkan.

## 2. Analisis Hasil Validasi

Validasi merupakan cara untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kriteria media untuk pembelajaran (Ahmad et al., 2022). Lebih lanjut, Yamasari dalam (Sofnidar & Yuliana, 2018) mengatakan bahwa kevalidan suatu media dapat diketahui setelah dilakukannya validasi oleh tim ahli sesuai bidangnya. Tingkat kevalidan/kelayakan media pembelajaran ‘toleranzee’ dapat diketahui berdasarkan hasil validasi produk media yang telah dilakukan oleh para validator yang ahli materi dan ahli media. Berikut paparan analisis hasil validasi produk media yang dilakukan oleh masing-masing validator:

### a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Pada proses awal validasi, materi keragaman agama yang dicantumkan hanya materi macam-macam agama saja. Materi tersebut hanya berupa penjelasan singkat terkait ke enam agama di Indonesia. Berdasarkan hasil konsultasi peneliti dengan dosen pembimbing, materi tersebut dinilai masih kurang sehingga peneliti perlu menambah materi dan memperbaikinya terlebih dahulu sebelum divalidasi oleh ahli materi. Peneliti menambahkan materi meliputi pengertian keragaman agama, landasan keragaman agama, macam-macam agama di Indonesia, dan sikap dalam menghargai

keragaman agama. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Azhar Arsyad (2002) bahwa salah satu kriteria kelayakan media adalah kesesuaian materi (Arsyad, 2002). Oleh karena itu, terdapat beberapa masukan terkait materi dalam media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi diperoleh presentase skor sebesar 86% (lampiran 10 tabel 1). Apabila dikualifikasikan dengan kriteria kelayakan media maka media ini mendapat predikat sangat valid (Arikunto, 2002). Kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga materi sangat layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nova Dwi Anggraini (2021) yang mengangkat materi yang sama yakni keragaman agama yang diterapkan di kelas IV namun menggunakan media yang berbeda dengan media yang dikembangkan (Anggraini, 2021). Ini menunjukkan bahwa materi ini penting untuk diajarkan kepada siswa dan membutuhkan suatu media sebagai pendukungnya.

Validator ahli materi juga memberi beberapa masukan yaitu menambah definisi keragaman, mengurutkan pokok bahasan pada materi macam-macam keragaman agama, dan menyarankan untuk menggunakan bahasa yang lebih sederhana sehingga dapat dengan mudah dipahami siswa. Sesuai teori bahwa penggunaan bahasa

harus disesuaikan dengan perkembangan siswa agar memudahkan siswa dalam memahami materi (Panjaitan et al., 2020). Oleh karena itu bahasa yang tercantum dalam media ini disederhanakan sesuai dengan saran validator. Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media 'toleranzee' telah memenuhi kriteria kelayakan media dengan kategori sangat valid sehingga layak untuk diujicobakan.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi produk oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 80% (lampiran 10 tabel 3) dengan kriteria valid menurut tabel kriteria kelayakan media (Arikunto, 2002). Media ini dinilai praktis dan mudah untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahma E. Pangesti dan Risda Amini (2021) juga telah berhasil mengembangkan sebuah aplikasi berbasis *smart apps creator* yang dapat dikatakan sebagai media yang praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Pangesti & Amini, 2021). Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad bahwa salah satu kriteria kelayakan media adalah fleksibel dan praktis dalam penggunaannya (Arsyad, 2002). Namun tetap masih ada beberapa masukan dari validator selama proses validasi media. Validator ahli media menyarankan untuk mengganti tombol menu pada halaman pertama menjadi logo rumah/*home* dan

memindahkan tombol petunjuk dan profil pengembang ke halaman pertama. Ini bertujuan agar media yang dikembangkan lebih praktis dan mudah dioperasikan.

Selain itu, validator menyarankan agar menambahkan *timer* pada soal pilihan ganda agar siswa lebih tertantang untuk mengerjakannya. Adapun pendapat lain bahwa waktu pengerjaan soal yang ditambahkan ke dalam media dapat melatih ketelitian dan keahlian siswa dalam manajemen waktu (Salsabila et al., 2020). Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Hartati dkk (2022) juga menunjukkan bahwa adanya batasan waktu dalam mengerjakan soal dapat meningkatkan memotivasi siswa (Hartati et al., 2022). Hal ini membuat siswa terpacu untuk semangat belajar. Semua saran dari validator tersebut dijadikan acuan peneliti untuk membuat media pembelajaran semakin baik dan layak diterapkan serta tepat sasaran. Ini menunjukkan bahwa media ‘tolerancee’ layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar.

### 3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Media pembelajaran yang baik yaitu selain sesuai dengan tujuan pembelajaran juga harus dapat meningkatkan minat belajar dan mampu menarik perhatian siswa. Hal ini bertujuan agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Arsyad, 2002). Pada pengembangan media ‘tolerancee’, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media.

Hasil dari angket respon siswa terhadap kemenarikan media menunjukkan presentase sebesar 82,7% (lampiran 10 tabel 5). Angka tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat menarik sesuai tabel kemenarikan media menurut Pertiwi dalam (Ahmad et al., 2022) bagi siswa kelas IV MI Perwanida Kota. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yuberti dkk (2021) juga menghasilkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* sangat menarik dan mampu memotivasi siswa dalam proses belajar (Yuberti et al., 2021). Ini selaras dengan teori yang diungkapkan oleh Setyadi dalam (Helmi & Aditya, 2020) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif bagi siswa diantaranya dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

Hal ini sesuai dengan respon positif siswa yang diamati peneliti selama proses pembelajaran menggunakan media ‘tolerancee’ di kelas berdasarkan hasil observasi selama penelitian (lampiran 11). Siswa berlomba untuk maju ke depan dan menjawab soal yang ada dalam media ‘tolerancee’. Berdasarkan hasil angket dan teori kemenarikan media tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media ‘tolerancee’ sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam belajar.

#### 4. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Ditinjau dari hasil observasi (lihat lampiran 11) dan wawancara dengan wali kelas IV (lampiran 13), media yang dikembangkan dalam

penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media antara lain sebagai berikut:

- a) Media ini mudah untuk dioperasikan dan dapat diterapkan pada pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Abu To'at dkk (2019) juga menghasilkan bahwa salah satu kelebihan media aplikasi android adalah fleksibel, yaitu dapat digunakan baik secara kelompok maupun secara mandiri atau dapat digunakan secara luring maupun daring (To'at et al., 2019). Ini menunjukkan bahwa media bersifat fleksibel dalam penggunaannya dan memenuhi salah satu kriteria kelayakan media (Arsyad, 2002). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pemilihan media ini sudah tepat dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran.
- b) Pemilihan warna, menu, desain gambar dan efek suara yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selaras dengan itu, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Novia L. dan Rini W.B (2019) menemukan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat menarik minat dan semangat belajar siswa sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar (N. Lestari & Wirasty, 2019). Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Suci Wulandari (2020) bahwa media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran (Wulandari, 2020). Berdasarkan hasil penelitian dan

didukung dengan penelitian terdahulu maka media ini menarik dan berdampak positif dalam kegiatan pembelajaran.

- c) Ukuran filenya juga tidak terlalu besar yakni 40 *mega byte* sehingga tidak terlalu menyempitkan ruang penyimpanan pada *smartphone*.
- d) Pada dasarnya ketika siswa menggunakannya secara mandiri media ini dapat digunakan tanpa memerlukan koneksi internet. Namun ada bagian-bagian yang harus terhubung dengan internet seperti video dan teka-teki silang.

Adapun kekurangan media ini antara lain sebagai berikut:

- a) Ketika pembelajaran luring harus tersedia koneksi internet yang memadai. Hal ini dibutuhkan agar *smartphone* dapat tersambung dengan televisi.
- b) Fasilitas sekolah juga harus mendukung seperti tersedia televisi atau proyektor untuk menayangkan media tersebut dan pengeras suara. Adapun pendapat (Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, 2020) bahwa fasilitas sekolah merupakan salah satu faktor penunjang hasil belajar siswa. Selain itu, teori ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Indah D.S dan Siti S.W (2021) bahwa fasilitas belajar yang memadai dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Setyorini & Wulandari, 2021). Ini menunjukkan bahwa fasilitas sekolah memiliki peranan penting dalam menunjang pembelajaran dan jika suatu sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai diharapkan guru juga dapat memanfaatkannya dengan baik.

- c) Media ini hanya dapat dioperasikan di *smartphone android*.
- d) Selain itu media ini tidak memiliki tombol keluar/*exit* sehingga pengguna perlu menekan tombol kembali/*back* yang ada di *smartphone*. Meskipun terdapat beberapa kekurangan, namun media ini tetap dapat digunakan dengan baik selama kegiatan pembelajaran.

#### 5. Analisis Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai media yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon siswa yang menunjukkan bahwa media ‘tolerancee’ sangat menarik. Selain itu motivasi belajar siswa dapat dilihat berdasarkan perilaku siswa yang menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, fokus, dan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran seperti pada lampiran 15 dan hasil observasi pada lampiran 11. Ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hamid dkk (2020) bahwa salah satu peranan media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hamid et al., 2020). Motivasi belajar siswa tersebut memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal (Palittin et al., 2019). Adapun hasil belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 10 tabel 6. Tabel tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai evaluasi di atas KKM (KKM=75) dengan rata-rata kelas sebesar 94. Hal ini

sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Nendi dalam (Milhah, 2022) bahwa keberhasilan pembelajaran mengacu pada hasil belajar siswa yang dinyatakan lulus atau melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ‘tolerancee’ merupakan media yang sangat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **B. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil ujicoba media pembelajaran berbasis *smart apps creator* dengan nama ‘tolerancee’ pada materi keragaman agama di Indonesia kelas IV MI Perwanida Kota Blitar diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran ini memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh validator. Media ini juga mendapatkan kriteria sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa terkait kemenarikan media yang dilakukan pada saat tahap uji coba di lapangan secara luring. Berdasarkan hasil uji validasi dan ujicoba di lapangan, maka media pembelajaran berbasis *smart apps creator* yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PPKn materi keragaman agama kelas IV MI Perwanida Kota Blitar.

### C. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan media berbasis *smart apps creator* pada materi keragaman agama di Indonesia, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan selama proses pemanfaatan produk dan saran untuk pengembang selanjutnya:

#### 1. Saran Pemanfaatan Produk

- a) Media berbasis *smart apps creator* ‘toleranzee’ dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran PPKn materi keragaman agama kelas IV SD/MI.
- b) Media ini dapat diterapkan baik dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan).

#### 2. Saran untuk Pengembang Lanjutan

Pengembang lanjutan dapat memperhatikan proses perancangan media seperti pemilihan *font*, warna, desain gambar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pengembang lanjutan juga dapat menambah soal-soal kuis agar siswa lebih banyak latihan terkait materi. Selain itu, pengembang lanjutan diharapkan dapat membuat aplikasi ini tidak hanya dapat digunakan di *smartphone android* tetapi juga di laptop atau pun *website* agar lebih praktis dalam penggunaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adji, W. S., Ansari, M. I., Basith, A., & Albar, M. (2021). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran IPS Jenjang MI/SD di Platform Youtube pada Materi Keragaman Agama di Indonesia. *Jurnal Madrasah Muallimuna*, 6(2), 57–69.
- Ahmad, Z., Haekal, T., Suana, W., Riyanda, A. R., Prof, J., Brojonegoro, S., Gedong, N., & Bandar, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 6(1), 90–99.
- Akhmadi, A. (2019). Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation in Indonesia ' S Diversity. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), 45–55.
- Al-Asy'ari, K. H., & Rochim, K. (2021). *Pendidikan Agama islam berbasis Moderasi Beragama (Studi kasis di Sekolah Dasar Katholik Santo Yusuf Sekoreno Kabupaten Jember)*. Imc.
- Anggraini, N. D. (2021). Pengembangan Media MIKAGRAM (Miniatur Kereta Api Bergambar) pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Agama Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian PGSD Unesa*, 9(3).
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Grasindo.
- Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bina Aksara.
- Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 5(1), 77–84. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.493>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Asnawir, & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press.
- Aziz, A. (2021). Refresentasi Semiotika Al-Quran. *Mumtaz: Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Keislaman*, 5(01), 58–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.36671/mumtaz.v5i01.173>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/13>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* (1st ed.). Fatawa Publishing.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design; The ADDIE Approach*. Springer.
- Chotimah, U., & Mariyani. (2021). *Bahan Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKn*. Bening Media Publishing.
- Effendi, M. R. (2020). Mitigasi Intoleransi dan Radikalisme Beragama di Pondok Pesantren Melalui Pendekatan Pembelajaran Inklusif. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 54–77. <https://doi.org/10.52593/pdg.01.1.05>
- Fajriani, D., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Smart APPS Creator Berbasis Android Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Bisnis Daring Dan Pemasaran. *Prosiding Seminar Nasional Kelompok Bidang Keahliang TTN 2021, April*, 1–8.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamidi, R., & Islamia, I. N. (2021). Pengaruh Media Audio Visual (video) Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS SMP/MTs di Kecamatan Tajinan. *Sandhyakala: Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya, Vol. 2, No, 7786*. <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/sandhyakala/article/view/568>
- Handayani, A. S., Husni, N. L., Soim, S., Sitompul, C., Nurdin, A., Elektro, T., & Sriwijaya, P. N. (2020). Pengembangan materi pembelajaran berbasis aplikasi. *Snaptekmas*, 7(Lcd), 42–46.
- Hartati, Putri, A. N., & Irawan, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Eksresi Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang. *Student Online Journal*, 3(1), 492. <http://www.bioline.org.br/>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Helmi, B., & Aditya, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Senam. *Jurnal Handayani*, 11(2), 30–37. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1976>
- Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(02), 8–12.
- Khoirudin, R., Ashadi, A., & Masykuri, M. (2021). Smart Apps Creator 3 to improve student learning outcomes during the pandemic of COVID-19. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 7(1), 25–34. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v7i1.13993>

- Lestari, J. (2020). Pluralisme Agama di Indonesia (Tantangan dan Peluang Bagi Keutuhan Bangsa). *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.21580/wa.v6i1.4913>
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (1st ed.). Lakeisha.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Milbah. (2022). Meningkatkan Keahlian Guru Dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (Kkm) Melalui Workshop Dan Supervisi Akademik Di Sd Negeri Delingseng. *Wilangan*, 3(1). <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Mulyoto, G. P., Miftahusyai'an, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD*. Publica Institute Jakarta.
- Nisa, Y. F., Nasuhi, H., Abdallah, Rohayati, T., Faiqoh, Zaki, M. M., Alfajri, A., & Saputra, R. E. (2020). *Pelita yang Meredup "Keberagaman Guru Sekolah/Madrasah di Indonesia* (Issue 5). PPIM UIN Jakarta.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika. *MAGISTRA: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>
- Pangesti, R. E., & Amini, R. (2021). *Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Smart APPS Creator Berbasis Scientific Di Kelas III Sekolah Dasar*. 4(1), 3731–3739.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Peraturan Bersama Menteri Agama Dan Menteri Dalam Negeri. (2015). *Peraturan Bersama Menteri Agama dan Menteri Dalam Negeri No. 9 Tahun 2006*. 53(9),

1689–1699.

- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1116–1126. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.599>
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Febriyanti, A. I., Yanti, Simarmata, J., Chamidah, D., Purba, D. S., & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rachman, H. (2019). *Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming*. [www.inosi.co.id](http://www.inosi.co.id)
- Rani, S. (2021). *Jadilah Seperti Lebah*. Universitas Islam Indonesia. [www.informatics.uii.ac.id](http://www.informatics.uii.ac.id)
- Riadin, A., & Permadi, A. S. (2019). Implementasi Pembelajaran PKn untuk Membentuk Pribadi yang Berkarakter di SD Muhammadiyah Sampit. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 18–28. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v14i1.828>
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sapulette, M. S. (2021). *Eksplorasi Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Daring Mahasiswa PPKn pada Era New Normal*. 3(3), 567–578.
- Setyorini, I. D., & Wulandari, S. S. (2021). Media Pembelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19–29. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13598>
- Situmorang, V. H. (2019). Kebebasan Beragama Sebagai Bagian dari Hak Asasi Manusia. *Jurnal HAM*, 10(1), 57. <https://doi.org/10.30641/ham.2019.10.57-67>
- Sofnidar, & Yuliana, R. (2018). *Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash dan Photoshop Berbasis Pendekatan Sainifik*. 3(2), 257–275.
- Subagyo, A. (2020). Implementasi Pancasila Dalam Menangkal Intoleransi, Radikalisme Dan Terorisme. *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, 6(1), 10–24. <https://doi.org/10.29100/jr.v6i1.1509>

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi. In *Pendidikan*. [http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI\\_2020-IPS-100\\_X%281%29.pdf](http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI_2020-IPS-100_X%281%29.pdf)
- To'at, A., Astuti, A. P., & Yuliyanto, E. (2019). Pengembangan Aplikasi Android dalam Bentuk Ensiklopedia Chemistry Laboratory ( Encylab ) Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik SMA / MA Kelas X The Development of an Android Application in the Form Chemistry Laboratory Encyclopedia ( Encylab ) as Student L. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*, 2, 473–479.
- Urrozi, K. N. (2019). Toleransi sebagai Ideologi Beragama (Kajian Fungsional atas Keberagaman Agama). *Religi*, XV, 107–122.
- Usman, D. H., & Fath, A. F. (2020). Pembentukan karakter religius perspektif Surat Al-Kafirun. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(2), 71. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.3636>
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84>
- Widiyanto, D., & Istiqomah, A. (2020). Evaluasi Penilaian Proses Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 51–61. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/5385>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yuberti, Wardhani, K. D., & Latifah, S. (2021). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Fisika. 1*.

**LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
 JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 356/Un.03.1/TL.00.1/03/2022 7 Maret 2022  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : Izin Penelitian

Kepada  
 Yth.Kepala MI Perwanida Blitar  
 di  
 Blitar

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Luthfia Aldila Arsy Subagyo  
 NIM : 18140078  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah (PGMI)  
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022  
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Keragaman Agama di Indonesia**  
 Lama Penelitian : **Maret 2022** sampai dengan **Mei 2022** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Muhammad Walid, MA  
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA  
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

## Lampiran 2 Surat Balasan



**YAYASAN "BAKTI PERWANIDA"  
MADRASAH IBTIDAIYAH "PERWANIDA" BLITAR**

Pengesahan Pendirian Badan Hukum : SK Kemenkumham Nomor AHU-0000347.AH.01.05. Tahun 2021  
Jl. Sultan Agung No.92 Blitar Telp.: (0342) 801104 Fax.: (0342) 808571  
Http : [www.miperwanida.sch.id](http://www.miperwanida.sch.id) Email : [admin@miperwanida.sch.id](mailto:admin@miperwanida.sch.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 128/K/MI/422.111.8/IV/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : **Darin Nafi'ah, S.Pd**  
NIMIDA : 62.09.2006  
Jabatan : Kepala Madrasah,  
Unit kerja : MI "Perwanida" Blitar,

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : Luthfia Aldila Arsy Subagyo,  
NIM : 18140078,  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI),  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,

adalah benar-benar telah mengadakan kegiatan penelitian di MI "Perwanida" Blitar dengan judul Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* pada Materi **Keragaman Agama di Indonesia**", mulai Maret s.d. Mei 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 18 April 2022  
Kepala MI "Perwanida" Blitar,  
  
**Darin Nafi'ah, S.Pd**  
NIMIDA 62.09.2006

## Lampiran 3 Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
 http:// fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin\_malang.ac.id

Nomor : B-10 53/Un.03/FITK/PP.00.9/03/2022  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

7 Maret 2022

Kepada Yth.  
**Prayudi Lestyanto, M.Kom**  
 di –  
 Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

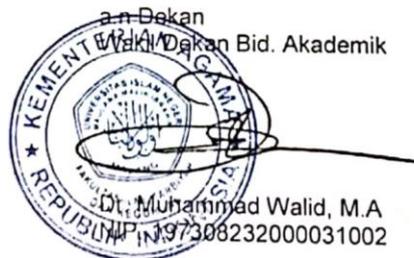
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Luthfia Aldila Arsy Subagyo  
 NIM : 18140078  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart  
 Apps Creator pada Materi Keragaman Agama di  
 Indonesia  
 Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

an Dekan  
 Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
 Dt. Muhammad Walid, M.A  
 NIP. 197308232000031002

## Lampiran 4 Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-1088/Un.03/FITK/PP.00.9/03/2022 8 Maret 2022  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.  
 Rois Imron Rosi, M.Pd  
 di -  
 Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Luthfia Aldila Arsy Subagyo  
 NIM : 18140078  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Keragaman Agama di Indonesia  
 Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dekan  
 Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
 Muhammad Walid, M.A  
 NIP. 197308232000031002

## Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS*  
CREATOR PADA MATERI KERAGAMAN AGAMA  
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama : Prayudi Lestantyo, S.Pd., M.Kom  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 NIP : 198612282020121002

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	1
2	Kurang sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	2
3	Cukup sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	3
4	Sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	4
5	Sangat sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	5

**B. Pernyataan-pernyataan angket**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif				V	
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efisien				v	
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah				V	

4	Media pembelajaran dapat dikelola/dipelihara dengan mudah			V		
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas				V	
6	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai				V	
7	Ukuran gambar sudah sesuai				V	
8	Media yang disajikan bersifat komunikatif					V
9	Media yang dikembangkan tepat sasaran				V	
10	Desain tampilan aplikasi sesuai dengan materi				V	
11	Desain tampilan aplikasi sesuai dengan materi					V
12	Desain teratur dan konsisten				V	
13	Pemilihan warna yang digunakan sesuai				V	
14	Pemilihan huruf sesuai				V	
15	Pemilihan efek suara sesuai			V		

Saran :

1. Pada halama pertama, tulisan menu bisa diganti dengan logo rumah/*home*.
2. Tombol petunjuk, profil pengembang, dan musik dipindah di halaman pertama.
3. Tombol musik masih terbalik.
4. Usahakan ada satu tombol untuk kembali ke halaman pertama.
5. Tulisan 3.3 dan 3.4 pada KD dihilangkan karena itu tercantum di RPP.
6. Beri tulisan lanjut dan kembali pada tombol panah.
7. Tambahkan *timer* pada soal.
8. Urutkan soal mudah hingga sulit.

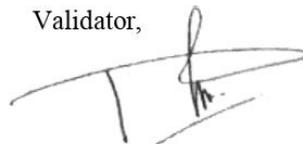
Dengan ini, media pembelajaran berbasis *smart apps creator* dinyatakan **\*(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan :

\*(coret yang tidak perlu)

Malang, 8 Maret 2022

Validator,



Prayudi Lestantyo, M.Kom

NIP. 198612282020121002

## Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI MATERI KERAGAMAN AGAMA****AHLI MATERI**

Nama : Rois Imron Rosi, M.Pd.  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 NIP : -

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Ibu untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak sesuai, jelas, tepat	1
2	Kurang sesuai, jelas, tepat	2
3	Cukup sesuai, jelas, tepat	3
4	Sesuai, jelas, tepat	4
5	Sangat sesuai, jelas, tepat	5

**B. Pernyataan Validasi Materi**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi disajikan sesuai dengan KD pada pembelajaran PPKn kelas 4 SD/MI					v
2	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran PPKn SD/MI				v	
3	Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi keragaman agama pada pembelajaran PPKn kelas 4 SD/MI				v	
4	Materi keragaman agama dalam media disajikan secara runtut				v	

5	Materi keragaman agama dalam media disajikan sudah sesuai dengan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa					v
6	Materi keragaman agama dalam media mudah dimengerti oleh siswa				v	
7	Video yang disajikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi keragaman agama					v
8	Soal evaluasi sesuai dengan materi keragaman agama					v
9	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa				v	
10	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk mengukur kemampuan siswa				v	
11	Kunci jawaban pada soal evaluasi sudah tepat				v	
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				v	
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				v	

Saran :

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebaiknya tidak hanya mencantumkan definisi agama saja, tetapi juga definisi keragaman.</li> <li>2. Pada materi macam-macam agama, sebaiknya pokok bahasanya disamakan dan diurutkan pada masing-masing agama.</li> <li>3. Tambahkan kalimat pengantar sebelum definisi toleransi.</li> <li>4. Gunakan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami siswa.</li> </ol> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Dengan ini, media pembelajaran berbasis *smart apps creator* dinyatakan **\*(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan :

\*(coret yang tidak perlu)

Malang, 15 Maret 2022

Validator,



Rois Imron Rosi, M.Pd.

NIP

## Lampiran 7 Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA**

Nama : Natasha durotul hikmah.....

No. Absen : 23.....

Kelas : 4. Musa.....

Hari/Tanggal : Rabu 23 Maret 2022.....

Asal Sekolah : MI Perwanida.....

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Pada angket ini terdapat 15 butir pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawablah dengan jujur dan jangan mudah dipengaruhi oleh jawaban orang lain.
3. Berilah jawabanmu dengan menggunakan tanda centang (✓) pada lembar jawaban yang tersedia

Keterangan pilihan jawaban :

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

**B. Pernyataan Angket Respon Siswa**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		Sangat tidak setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Media aplikasi ini memudahkan saya untuk memahami materi keragaman agama				✓
2	Media aplikasi ini dapat menambah pengetahuan saya terkait materi keragaman agama				✓
3	Materi keragaman agama yang disajikan dalam media aplikasi ini mudah saya pahami				✓
4	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan aplikasi ini				✓
5	Soal evaluasi yang diberikan mudah untuk saya kerjakan			✓	
6	Media aplikasi ini mudah saya gunakan			✓	
7	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas			✓	
8	Bahasa yang digunakan dalam media aplikasi ini mudah saya pahami				✓
9	Tulisan dalam aplikasi ini tidak jelas		✓		
10	Tampilan media aplikasi ini menarik			✓	
11	Saya kurang menyukai warna yang pilih		✓		
12	Saya suka dengan pemilihan desain tombol			✓	
13	Gambar yang disajikan kurang jelas		✓		
14	Saya sulit untuk memilih menu		✓		
15	Media aplikasi ini membuat saya semangat belajar				✓

Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal Evaluasi

**KISI-KISI SOAL EVALUASI  
MI PERWANIDA BLITAR**

Mata Pelajaran : PPKn (Tema 6 Subtema 3)

Bentuk Soal : - Pilihan Ganda (10 butir)

Kelas / Semester : IV / Genap

: - Isian (10 butir)

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>		
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	Makna keragaman agama yang ada di Indonesia.	Peserta didik mampu menyebutkan jumlah agama yang diakui di Indonesia.	1	PG		
			Peserta didik mampu menunjukkan contoh keragaman di Indonesia	9	PG		
			Peserta didik mampu mengidentifikasi landasan keragaman agama di Indonesia	6	Isian		
			Peserta didik mampu mengidentifikasi landasan keragaman agama di Indonesia	2,4	Isian		
		Keragaman agama berdasarkan kitab, hari besar, pemuka agama dan tempat ibadahnya.			Peserta didik mampu menyebutkan nama kitab suatu agama	7	PG
					Peserta didik mampu menyebutkan nama hari besar suatu agama	10	Isian
					Peserta didik mampu menyebutkan nama hari besar suatu agama	2, 4, 5	PG
					Peserta didik mampu menyebutkan nama tempat ibadah suatu agama	9	Isian
					Peserta didik mampu menyebutkan nama tempat ibadah suatu agama	3, 6	PG
					Peserta didik mampu menyebutkan nama pemuka agama pada agama tertentu.	1, 5, 8	Isian
Sikap dalam menghargai keragaman agama.			Peserta didik mampu menyebutkan nama pemuka agama pada agama tertentu.	3, 7	Isian		
			Peserta didik mampu menjelaskan sikap yang tepat dalam menghargai keragaman agama.	8, 10	PG		

## Lampiran 9 Soal Evaluasi Media

## SOAL EVALUASI KELAS IV

## PPKN TEMA 6 SUBTEMA 3

Nama : Regah Xcarier Barah Almajida  
 No. Absen : 27

**Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada soal berikut ini!**

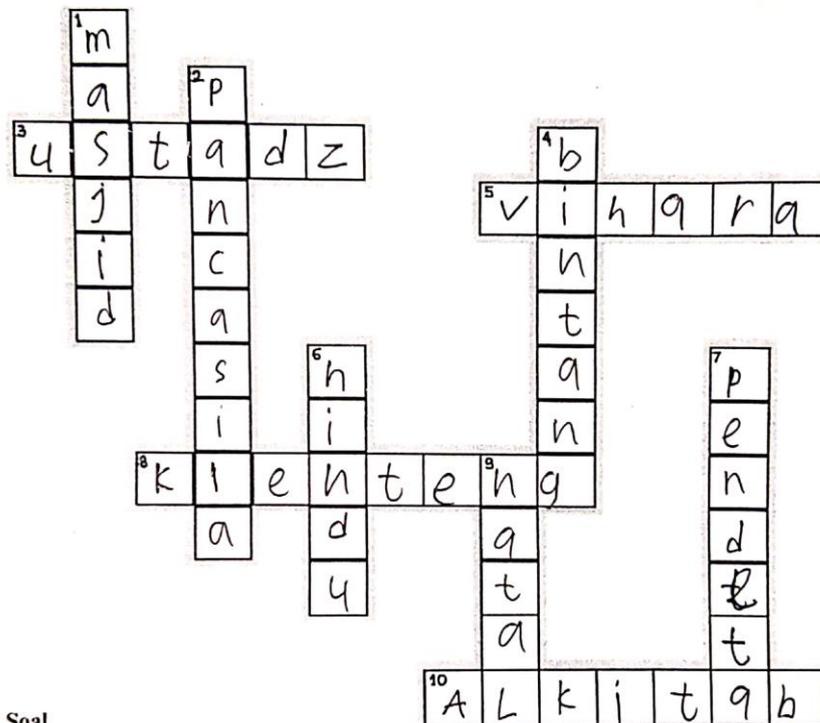
1. Jumlah agama yang diakui oleh negara Indonesia ada ...  
 a. 4                                      b. 5                                       6                                      d. 7
2. Hari raya waisak adalah hari raya umat ...  
 a. Islam                                       Budha                                      c. Hindu                                      d. Kristen
3. Tempat ibadah umat budha disebut ...  
 a. Pura                                      b. Gereja                                       Vihara                                      d. Klenteng
4. Hari raya nyepi adalah hari raya umat ...  
 a. Islam                                      b. Budha                                      c. Konghucu                                       Hindu
5. Meimei beragama konghucu. Hari raya agama konghucu adalah ...  
 a. Idul Adha                                      b. Natal                                      c. Nyepi                                       Imlek
6. Rani beragama Islam dan Rachel beragama Kristen. Rani beribadah di masjid sedangkan Rachel beribadah di ...  
 a. Vihara                                      b. Pura                                       Gereja                                      d. Klenteng
7. Rendi adalah salah satu murid yang beragama budha di sekolahnya. Kitab suci umat budha adalah ...  
 Tripitaka                                      b. Weda                                      c. Alquran                                      d. Alkitab
8. Ketika kita bertemu dengan teman yang berbeda agama, sikap kita sebaiknya ...  
 a. Menjauhinya                                      c. Tidak mau berteman  
 Menghargainya                                      d. Merasa paling benar
9. Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman. Salah satu contoh keberagaman tersebut ditunjukkan dengan adanya ...  
 a. Satu suku di Indonesia                                      c. Satu bahasa yang digunakan  
 Bermacam-macam agama                                      d. Banyaknya jumlah penduduk yang diakui di Indonesia
10. Ahmad beragama Islam dan David beragama Katolik. Mereka sedang bermain bersama di taman. Namun tidak lama kemudian terdengar suara adzan. Kemudian

Ahmad meminta izin untuk pulang karena ingin melakukan sholat berjamaah di masjid. Sikap David sebaiknya mengizinkannya

- a. Melarangnya    b. Memarahinya     Mengizinkannya    d. Memusuhinya

### KUIS TEKA TEKI SILANG

Isilah teka teki silang di bawah ini dengan jawaban benar dan tepat!



Soal

Menurun :

1. Tempat ibadah umat islam.
2. Dasar negara Indonesia.
4. Simbol sila pertama pancasila.
6. Agama yang pertama kali masuk ke Indonesia.
7. Pemuka agama umat kristen.
9. Hari raya umat kristen.

Mendatar :

3. Pemuka agama umat islam
5. Tempat ibadah umat budha
8. Tempat ibadah umat konghucu
10. Kitab suci agama katolik.

## Lampiran 10 Tabel-Tabel

Tabel 1 Hasil Validasi Materi

No.	Aspek yang dinilai	$\sum xi$	$\sum x$	P	Keterangan
1.	<u>Materi disajikan sesuai dengan KD pada pembelajaran PPKn kelas 4 SD/MI</u>	5	5	100%	Sangat valid
2.	<u>Materi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran PPKn SD/MI</u>	4	5	80%	Valid
3.	<u>Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi keragaman agama pada pembelajaran PPKn kelas 4 SD/MI</u>	4	5	80%	Valid
4.	<u>Materi keragaman agama dalam media disajikan secara runtut</u>	4	5	80%	Valid
5.	<u>Materi keragaman agama dalam media disajikan sudah sesuai dengan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa</u>	5	5	100%	Sangat valid
6.	<u>Materi keragaman agama dalam media mudah dimengerti oleh siswa</u>	4	5	80%	Valid
7.	<u>Video yang disajikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi keragaman agama</u>	5	5	100%	Sangat valid
8.	<u>Soal evaluasi sesuai dengan materi keragaman agama</u>	5	5	100%	Sangat valid
9.	<u>Pemberian evaluasi sudah tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa</u>	4	5	80%	Valid
10.	<u>Pemberian evaluasi sudah tepat untuk mengukur kemampuan siswa</u>	4	5	80%	Valid
11.	<u>Kunci jawaban pada soal evaluasi sudah tepat</u>	4	5	80%	Valid
12.	<u>Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa</u>	4	5	80%	Valid
13.	<u>Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa</u>	4	5	80%	Valid
<b>Jumlah</b>		56	65	86%	Sangat valid

Tabel 2 Saran dari Ahli Materi

Masukan/Saran	Tindak Lanjut
<ol style="list-style-type: none"> <li>Sebaiknya tidak hanya mencantumkan definisi agama saja, tetapi juga definisi keragaman.</li> <li>Pada materi macam-macam agama, sebaiknya pokok bahasanya disamakan dan diurutkan pada masing-masing agama.</li> <li>Tambahkan kalimat pengantar sebelum definisi toleransi.</li> <li>Gunakan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami siswa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menambahkan definisi keragaman.</li> <li>Menyamakan dan mengurutkan pokok bahasan pada materi macam-macam agama.</li> <li>Menambah kalimat pengantar sebelum membahas pengertian toleransi.</li> <li>Mengubah istilah-istilah yang sulit dipahami siswa dan menyederhanakan kalimat.</li> </ol>

Tabel 3 Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	$\sum xi$	$\sum x$	P	Keterangan
1.	Media yang <u>dikembangkan dapat digunakan secara efektif</u>	4	5	80%	Valid
2.	Media yang <u>dikembangkan dapat digunakan secara efisien</u>	4	5	80%	Valid
3.	Media <u>pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah</u>	4	5	80%	Valid
4.	Media <u>pembelajaran dapat dikelola/dipelihara dengan mudah</u>	3	5	60%	Cukup Valid
5.	<u>Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas</u>	4	5	80%	Valid
6.	<u>Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai</u>	4	5	80%	Valid
7.	<u>Ukuran gambar sudah sesuai</u>	4	5	80%	Valid
8.	Media yang <u>disajikan bersifat komunikatif</u>	5	5	100%	Sangat valid
9.	Media yang <u>dikembangkan tepat sasaran</u>	4	5	80%	Valid
10.	<u>Desain tampilan aplikasi sesuai dengan materi</u>	4	5	80%	Valid
11.	<u>Desain tampilan aplikasi sesuai dengan materi</u>	5	5	100%	Sangat valid
12.	<u>Desain teratur dan konsisten</u>	4	5	80%	Valid
13.	<u>Pemilihan warna yang digunakan sesuai</u>	4	5	80%	Valid
14.	<u>Pemilihan huruf sesuai</u>	4	5	80%	Valid
15.	<u>Pemilihan efek suara sesuai</u>	3	5	60%	Cukup Valid
<b>Jumlah</b>		80	75	80%	Valid

Tabel 4 Saran dari Ahli Media

Masukan/Saran	Tindak Lanjut
<ol style="list-style-type: none"> <li>Pada halaman pertama, tulisan menu bisa diganti dengan logo rumah/home.</li> <li>Tombol petunjuk, profil pengembang, dan musik dipindah di halaman pertama.</li> <li>Tombol musik masih terbalik.</li> <li>Usahakan ada satu tombol untuk kembali ke halaman pertama.</li> <li>Tulisan 3.3 dan 4.3 pada KD dihilangkan.</li> <li>Beri tulisan lanjut dan kembali pada tombol panah.</li> <li>Tambahkan <i>timer</i> pada soal.</li> <li>Urutkan soal dari yang mudah hingga sulit.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menggantu tulisan menu pada halaman pertama dengan gambar rumah/home.</li> <li>Memindah tombol petunjuk, profil pengembang, dan musik yang ada di halaman 2 ke halaman pertama.</li> <li>Membalik tombol musik.</li> <li>Menambah 1 tombol pada semua halaman agar dapat kembali ke halaman pertama.</li> <li>Menghapus tulisan KD 3.3 dan 4.3 pada halaman kompetensi dasar.</li> <li>Menambahkan tulisan lanjut dan kembali pada tombol panah di halaman materi.</li> <li>Menambahkan <i>timer</i> selama 10 detik pada setiap soal pilihan ganda.</li> <li>Mengurutkan soal dari yang mudah hingga sulit.</li> </ol>

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Skor	Skor Maks	P (%)	Predikat
1	Adriana Najwa Permata	52	60	86,7 %	Sangat menarik
2	Barata Maulana Jalaludin R.	51	60	85 %	Sangat menarik
3	Brandon Orlando	46	60	76,7 %	Menarik
4	Chindrakirani Hanismara P.	41	60	68,3 %	Menarik
5	Dewi Alda Fauziyah	53	60	88,3 %	Sangat menarik
6	Dhemanta Elevant Abigail Z.	52	60	86,7 %	Sangat menarik
7	Dinda Khusnul Khotimah	44	60	73,3 %	Menarik
8	Fadil Ihsan Adiyatma	42	60	70 %	Menarik
9	Fahad Hamuda Sugiarto	41	60	68,3 %	Menarik
10	Farina Elfia Nadhifah	46	60	76,7 %	Menarik
11	Filzah Nadha Zahira	55	60	91,7 %	Sangat menarik
12	Kalila Zahra Nugrahany	58	60	96,7 %	Sangat menarik
13	Lintang Khaira Janitra	46	60	76,7 %	Menarik
14	M. Javiera Ganang Said A.	53	60	88,3 %	Sangat menarik
15	M. Wafi Elfreda Hana S.	28	60	46,7 %	Kurang menarik
16	M. Yasfin Anjumizuhuri	49	60	81,7 %	Sangat menarik
17	Mochammad Daffa'shochibul C.	42	60	70 %	Menarik
18	Muhammad Abidjar Zhafif I.	41	60	85 %	Sangat Menarik
19	Muhammad Anas U.	49	60	81,7 %	Sangat menarik
20	Muhammad Ikhwanudin A.A	42	60	70 %	Menarik
21	Muhammad Vijay Neill A.	45	60	75 %	Menarik
22	Mutiara Candika Anwar	51	60	85 %	Sangat menarik
23	Natasha Durotul Hikmah	51	60	85 %	Sangat menarik
24	Nayla Ra'iffatul Eka Nur J.	43	60	71,7 %	Menarik
25	Rafa Atha Amaris	49	60	81,7 %	Sangat menarik
26	Rania Aurellia Al-Dzakyya	45	60	75 %	Menarik
27	Regan Xsavier Barraq A.	60	60	100 %	Sangat menarik
28	Riffat Agha Zaafaroni	49	60	81,7 %	Sangat menarik
29	Shareefa Malika Attaya	51	60	85 %	Sangat menarik
30	Syalenka Aiko Subarkah	54	60	90 %	Sangat menarik
31	Valencia Chika Cristina	52	60	86,7 %	Sangat menarik
32	Zuhair Shabri Al-Mushaddaq	49	60	81,6 %	Sangat menarik
Jumlah		1.540	1.860	82, 7%	Sangat menarik

Tabel 6 Nilai Evaluasi

No. Absen	Nama	Nilai
1	Adriana Najwa Permata	100
2	Barata Maulana Jalaludin Rumi	85
3	Brandon Orlando	95
4	Chindrakirani Hanismara Pramesthi	90
5	Dewi Alda Fauziyah	100
6	Dhemanta Elevant Abigail Zagros	100
7	Dinda Khusnul Khotimah	100
8	Fadil Ihsan Adiyatma	90
9	Fahad Hamuda Sugiarto	95
10	Farina Elfia Nadhifah	95
11	Filzah Nadha Zahira	85
12	Kalila Zahra Nugrahany	95
13	Lintang Khaira Janitra	100
14	M. Javiera Ganang Said Al-Afgan	95
15	M. Wafi Elfreda Hana Safaras	85
16	M. Yasfin Anjumizuhuri	100
17	Mochammad Daffa'shochibul Chasan	95
18	Muhammad Abidjar Zhafif Ichwani	90
19	Muhammad Anas 'Ubaidillah	100
20	Muhammad Ikhwanudin Asyraf Azizi	100
21	Muhammad Vijay Neill Author	95
22	Mutiara Candika Anwar	100
23	Natasha Durotul Hikmah	90
24	Nayla Ra'iffatul Eka Nur Jamil	85
25	Rafa Atha Amaris	100
26	Rania Aurellia Al-Dzakyya	90
27	Regan Xsavier Barraq Almajida	80
28	Riffat Agha Zaafaroni	100
29	Shareefa Malika Attaya	100
30	Syalenka Aiko Subarkah	95
31	Valencia Chika Cristina	100
32	Zuhair Shabri Al-Mushaddaq	90
Jumlah		3020
Rata-Rata		94,375

## Lampiran 11 Hasil Observasi Penerapan Media

## LEMBAR OBSERVASI

Mata Pelajaran : Tematik (Pembelajaran PPKn)

Hari, Tanggal : Selasa, 22 Maret 2022

Kelas : IV

Sekolah : MI Perwanida Blitar

No.	Indikator	Aspek yang Diamati	Deskripsi
1.	Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran	Sikap siswa ketika peneliti menyiapkan media	Semua siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika peneliti masuk ke kelas & menyiapkan media. Kondisi kelas dapat dikatakan ramai tp siswa tetap menghargai peneliti.
		Sikap siswa ketika peneliti memulai pembelajaran	semua siswa memperhatikan peneliti menjawab semua pertanyaan, dan tidak ada yang celometer.
		Pemahaman siswa terkait panduan pembelajaran yang dijelaskan peneliti	Siswa mengerti panduan yang disampaikan. Namun ada 2 anak yang masih bingung dan bertanya lagi.
2.	Ketertarikan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media berbasis smart apps creator	Siswa memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	Siswa menunjukkan semangat belajarnya dengan selalu bertanya dan mau maju kedepan, mereka juga lebih semangat jika musik dinyalakan
		Siswa memperhatikan selama proses pembelajaran menggunakan media	Mayoritas siswa memperhatikan, tetapi ada 1 anak yang melamun. tp yg lainnya dapat mengikuti dan menjawab soal dgn baik. bosan saat lihat video teralutama.
		Siswa antusias mengikuti pembelajaran	Mereka rebutan saat diminta maju kedepan untuk menjawab pertanyaan
3.	Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis smart apps creator	Siswa mudah mengoperasikan media	Siswa mudah mengoperasikan media karena disetiap tombol tertulis jelas kefungsinya.
		Soal evaluasi dapat dikerjakan siswa dengan baik	Ya, namun ada 2 anak yang jawabannya masih salah
		Fasilitas di sekolah memudahkan pengaplikasian media	Sangat mendukung, dikelas ada tv, wifi, speaker, mikrofon, yang sangat menunjang pembelajaran.

## Lampiran 12 Hasil Wawancara Pra Penelitian

**HASIL WAWANCARA PRA PENELITIAN**

Nama : Laila Shoumi Rahmawati, S.Pd.I

Instansi : MI Perwanida Blitar

1. Apa saja kesulitan atau kendala yang dialami guru ketika mengajar materi keragaman agama?  
 Pada saat itu, saya melakukan pembelajaran melalui daring karena masih dalam masa pandemi, untuk kendalanya yaitu pada saat penyampaian materi lewat video pembelajaran para siswa sekitar 75% yang aktif mengikuti pembelajaran. Itu semua dapat dilihat dari tanggapan siswa dengan mengerjakan tugas sesuai perintah yang ada dalam video. Namun ada juga siswa yang kurang aktif dikarenakan beberapa hal, diantaranya malas mengerjakan, enggan membuka video pembelajaran sehingga tidak tau tugas, kesibukan orang tua yang menyebabkan siswa tidak bias mengerjakan tugas karena hp dibawa orang tua.
2. Apa media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada materi keragaman agama?  
 Media *online/youtube* (membuat konten pembelajaran) dan PPT
3. Apakah penggunaan media tersebut sudah dapat dikatakan efektif?  
 Belum, belum bisa maksimal karena ada beberapa siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun bagi siswa yang aktif, media tersebut dapat membantu mereka dalam proses belajar.
4. Seberapa penting materi keragaman agama diterapkan kepada siswa MI?  
 Penting sekali, karena masyarakat hidup di dalam masyarakat yang majemuk atau hidup berdampingan dengan agama lain.
5. Apa saran pembaruan yang harus dilakukan bagi calon guru untuk membelajarkan materi keragaman agama?  
 Dalam menyajikan materi pembelajaran, para siswa diberi contoh yang konkrit / seperti di dunia nyata.
6. Menurut ibu, apakah media berbasis aplikasi tepat jika diterapkan di kelas IV MI Perwanida Blitar?  
 Pada saat ini sangat tepat sekali, karena lebih menarik, tidak membuat peserta didik bosan, dapat menumbuhkan rasa ingin tau yang tinggi, dan dapat lebih efektif

## Lampiran 13 Hasil Wawancara Penelitian

## LEEMBAR WAWANCARA PENELITIAN

Narasumber : Febrian Dwi Kartika Sari, M.Pd

Jabatan : Wali Kelas IV "Musa"

Instansi : MI Perwanida Kota Blitar

Tanggal : 18 April 2022

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana karakteristik siswa kelas IV 'musa' MI Perwanida Blitar?	Anak-anak kelas 4 musa seperti siswa pada umumnya. Ada yg kinestetik. Tapi mayoritas memiliki karakter aktif, sedang belajar menggunakan teknologi.
2	Apakah karakteristik siswa tersebut sesuai dengan tahap operasional konkrit dalam teori perkembangan Piaget? Contohnya seperti apa?	Sesuai, jadi contohnya itu anak-anak lebih bisa memahami materi jika guru mengaitkannya dengan hal hal nyata dalam kehidupan sehari-hari. Mereka suka mendengarkan cerita.
3	Apakah pembelajaran selalu menggunakan media?	Tidak selalu, tapi ketika daring selalu memakai media.
4	Jenis media apa sering digunakan dan cocok untuk kelas IV 'musa'?	Biasanya menggunakan video, ppt, dan boneka tangan.
5	Menurut ibu, dampak apa saja yang ditimbulkan ketika pembelajaran menggunakan suatu media?	Banyak ya dampaknya. Siswa lebih semangat belajar, menyenangkan, dan mudah dipahami.
6	Bagaimana pendapat ibu terkait penerapan media pembelajaran 'tolerancee' di kelas IV 'musa'?	Menurut saya anak-anak suka ya. Ini juga sesuatu yang baru bagi mereka malah banyak yang minta pakai aplikasi lagi. Ini bisa juga digunakan waktu daring.
7	Apakah media ini cocok untuk digunakan secara berkelanjutan?	Sangat cocok
8	Apakah penerapan media 'tolerancee' sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV 'musa'?	Sesuai, karena darannya menarik dan mereka juga terbiasa menggunakan gawai, jadi selain memudahkan guru juga membuat anak senang belajar.
9	Menurut ibu, apa saja saran/masukan untuk penelitian pengembangan media yang sedang dilakukan oleh peneliti?	Menurut saya masukannya yaitu menambah materi sesuai temanya. Misal tema 1, 2, 3, dst.

## Lampiran 14 Bukti Konsultasi Skripsi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398  
Website : [www.fitk.uin-malang.ac.id](http://www.fitk.uin-malang.ac.id) Faksimile (0341) 552398

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**

Nama : Luthfia Aldila Arsy Subagyo  
NIM : 18140078  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps*  
*Creator* pada Materi Keragaman Agama di Indonesia  
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd  
NIP : 19880322201802011146

No.	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	22 Februari 2022	Konsultasi media pembelajaran	
2.	1 Maret 2022	Konsultasi instrumen penelitian	
3.	13 April 2022	Konsultasi BAB 4 dan 5	
4.	14 April 2022	Konsultasi BAB 1,2, dan 3	
5.	26 April 2022	Revisi semua BAB	
6.	10 Mei 2022	ACC Skripsi	

Malang, 10 Mei 2022

Ketua Jurusan PGMI,

**Dr. Bintoro Widodo, M.Kes**  
NIP. 197604052008011018

## Lampiran 15 Dokumentasi



Dawancara peneliti dengan narasumber (wali kelas 4)



Dokumentasi penerapan media di kelas



Dokumentasi keaktifan siswa di kelas



Dokumentasi keterlibatan siswa dengan media



Dokumentasi siswa mengerjakan soal evaluasi



Dokumentasi siswa mengisi angket respon siswa

## Lampiran 16 Profil Sekolah

**PROFIL SEKOLAH**

Berdasarkan data dari [emispendis.kemendiknas.go.id](http://emispendis.kemendiknas.go.id) , MI Perwanida Blitar mempunyai rekapitulasi data sekolah sebagai berikut:

1. Nama Madrasah : MI Perwanida Blitar
2. Alamat : Jl. Sultan Agung No. 92, Kec. Sananwetan,  
Kota Blitar
3. Kepala Madrasah : Darin Nafi'ah, S.Pd
4. Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar
5. Status : Swasta
6. Status Kepemilikan : Yayasan Bhakti Perwanida KanKemenag  
Kab. Blitar
7. SK Pendirian : D/MM.33/MI/006/1998
8. Tanggal SK Pendirian : 1998-11-30
9. SK Izin Operasional : AHU-0028824.AH.01.04 Tahun 2015
10. Tanggal SK Izin Operasional : 2015-12-24
11. NPSN : 60720745
12. NSM : 1112.3572.0005
13. Akreditasi : A
14. Kurikulum : Kurikulum 2013
15. Data Guru :
  - a. Laki-Laki : 17
  - b. Perempuan : 34
16. Rombongan Belajar : 1 jenjang 5-7 ronbel
17. Sarana Prasarana : Ruang kelas (24), mushala (2), ruang kepala sekolah(1), ruang tata usaha (1), ruang guru (1), kamar mandi (15), ruang evaluasi penilaian (1), lab komputer (1), ruang koperasi (1), ruang UKS (1), ruang sanggar seni, ruang pramuka, gudang, dll.
18. Pendukung Lainnya : Daya listrik (> 6600 watt), akses internet,  
BOS (bersedia), tv, mic, *speaker* di setiap kelas.

## Lampiran 17 Biodata Mahasiswa

**BIODATA MAHASISWA****A. Identitas Penulis**

Nama : Luthfia Aldila Arsy Subagyo

NIM : 18140078

Tempat Tanggal Lahir: Kediri, 21 Agustus 2000

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Masuk : 2018

Alamat Rumah : Dsn. Bogo 003/007, Ds. Bulu, Kec. Semen, Kab.  
Kediri, Jawa Timur, Indonesia

No. HP : 085736698021

Alamat E-mail : luthfiaaldila@gmail.com

**B. Riwayat Pendidikan** : - TK Dharma Wanita Banjarmlati

- SDN Banjarmlati 1

- SMPN 4 Kediri

- SMAN 8 Kediri