

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN SKI DI MAN 2 MAGETAN**

SKRIPSI

Oleh:

Ana Dwi Lestari

NIM. 19110007



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN SKI DI MAN 2 MAGETAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Ana Dwi Lestari

NIM. 19110007



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Man 2 Magetan” oleh Ana Dwi Lestari ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 25 Mei 2023.

Dewan Penguji



Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP. 196511121994032002

Penguji Utama



Mohammad Rohmanan, M.Th.I
NIP. 198505082018011003

Ketua



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 196511121994032002

Sekretaris

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI
DI MAN 2 MAGETAN**

Oleh:

Ana Dwi Lestari

NIM. 19110007

Telah diperiksa dan disetujui untuk melaksanakan sidang skripsi:

Dosen Pembimbing



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Muijahid, M.Ag

NIP. 197501052005011003

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ana Dwi Lestari Malang, 8 Mei 2023

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum 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 : Ana Dwi Lestari
NIM : 19110007
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP. 199005282018012003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ana Dwi Lestari

NIM : 19110007

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.apabila di kemudian hari skripsi ini terapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 7 Mei 2023

Hormat Saya,



Ana Dwi Lestari
NIM. 19110007

LEMBAR MOTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا 5 فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا 6

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyiroh: 5-6)

If you believe it'll work out, you'll see opportunities. If you don't believe it'll work out, you'll see obstacles.

“Kalau anda percaya semua hal akan terselesaikan, itu adalah kesempatan. Kalau anda tidak mempercayainya, itu adalah hambatan”

(Wayne Dryer)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur selalu peneliti haturkan kepada Allah SWT, Sang Maha dari segalanya. Limpahan rahmat dan kasihnya selalu bercucuran kepada umatnya, hingga kemudahan, kelancaran, kesabaran menyertai peneliti dalam proses penyusunan karya tulis ini. Sholawat serta salam selalu peneliti haturkan kepada junjungan umat, yakni Nabi Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini saya dedikasikan penuh untuk kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Kamsir dan Ibu Sutiyah yang selalu memberikan semangat, memberikan dukungan dan selalu memberikan yang terbaik untuk peneliti. Semoga bapak dan ibu peneliti senantiasa diberikan kesehatan, keselamatan, dan kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Karya tulis ini peneliti persembahkan kepada kakak saya, Anis Widya Lestari. Yang tidak pernah ada kata lelah dalam memberikan semangat kepada peneliti dan memastikan kesehatan peneliti. Juga adik peneliti, Alan Deddy Prastyo yang selalu peneliti sayangi. Tidak lupa peneliti persembahkan karya tulis ini kepada teman-teman peneliti yang senantiasa ada setiap saat untuk peneliti.

Demikianlah karya ini peneliti tulis. Semoga membawakan manfaat bagi peneliti pribadi dan setiap orang yang membaca karya tulis peneliti.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan”. Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengan ilmu Islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Mujtahid, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Abdul Fattah, M,Th.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dan selaku dosen wali yang senantiasa memberikan semangat dan saran untuk perkuliahan.

5. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa membimbing, memberikan arahan, saran, dan senantiasa memberikan kemudahan untuk kami dalam proses konsultasi.
6. Ibu Faridatun Nikma, M.Pd selaku ahli materi/konten dan Ibu Ainatul Mardhiyah selaku ahli media yang telah memberikan saran pengembangan aplikasi, sehingga aplikasi menjadi lebih maksimal.
7. Seluruh dosen dan civitas akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu yang manfaat dan pelayanan yang cukup baik selama masa perkuliahan.
8. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, terutama Bapak Huda Munawarah, M.Pd.I, siswa, dan seluruh civitas akademik MAN 2 Magetan yang telah membantu dan memberikan kelancaran selama proses penelitian.
9. Kedua orang tua, kakak, adik dan seluruh keluarga besar peneliti yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara moril maupun materi sehingga peneliti mampu menyelesaikan tugas akhir tepat pada waktunya.
10. Diri peneliti yang mampu bertahan hingga akhir dalam proses penyelesaian tugas akhir dan proses perkuliahan.
11. Seluruh teman peneliti dari masa magang hingga PKL, khususnya riza, destina, hafida, darin, dan vinka. Dan teman peneliti khusus yang memberikan ikan kepada peneliti untuk menemani masa pengerjaan skripsi peneliti dan bunga yang memberikan keindahan untuk membangkitkan semangat dalam pengerjaan tugas akhir peneliti.

12. Seluruh rekan seangkatan dan seperjuangan yang telah memberikan banyak informasi dan bantuan selama penyelesaian tugas akhir.
13. Seluruh pihak yang telah berpartisipasi aktif maupun pasif terhadap penyusunan tugas akhir, yang mana peneliti tidak bisa menyebutkan satu-persatu.

Akhirnya, skripsi ini tertulis dengan berbagai macam usaha disertai doa serta uluran tangan bantuan dari orang-orang sekitar. Semoga dapat mendatangkan manfaat bagi khalayak umum yang membacanya dan bernilai amal jariah bagi seluruh pihak yang telah mengulurkan bantuannya.

Malang, 7 Mei 2023

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987.

A. Huruf

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	a	ط	th
ب	b	ظ	zh
ت	t	ع	'
ث	ts	غ	gh
ج	j	ف	f
ح	<u>h</u>	ق	q
خ	Kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	dz	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	sh	ي	y
ض	dl		

B. Vokal Panjang

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

C. Vokal Diftong

ؤ = aw
أي = ay
ؤ = u

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
مستخلص البحث	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8

F. Spesifikasi Produk	9
G. Originalitas Penelitian	10
H. Definisi Istilah	14
I. Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Kajian Teori	17
1. Konsep Media Pembelajaran	17
2. Kriteria Media Berbasis Android	21
3. Motivasi Belajar	25
4. Indikator Pemahaman Siswa	32
5. Sejarah Kebudayaan Islam	34
B. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Model Pengembangan	38
C. Prosedur Pengembangan	39
D. Uji Produk	41
1. Uji Ahli (Validasi Ahli)	41
2. Uji Coba	42
E. Jenis Data	43
F. Instrumen Pengumpul Data	43
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	52

A. <i>Analysis</i> (Analisis).....	52
B. <i>Design</i> (Desain).....	68
C. <i>Development</i> (Pengembangan Produk).....	76
D. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	103
E. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	108
BAB V PEMBAHASAN	113
A. Analisa Data	113
B. Temuan Penelitian	140
BAB VI PENUTUP	164
A. SIMPULAN.....	164
B. SARAN.....	165
LAMPIRAN.....	174

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian.....	12
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Lembar Validitas Aspek Media Pembelajaran	44
Tabel 3. 2 Angket Lembar Validitas Aspek Materi	45
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa	46
Tabel 3. 4 Kriteria Validasi Rumus Aiken.....	49
Tabel 3. 5 Kategori Motivasi Siswa.....	50
Tabel 3. 6 Kriteria Respon Siswa.....	50
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin.....	56
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Menetapkan.....	91
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Desain	91
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pengembangan	92
Tabel 4. 6 Tabel Rekapitulasi Validasi Ahli Media	93
Tabel 4. 7 Revisi Produk Validasi Media	95
Tabel 4. 8 Tabel Butir Penilaian Ahli Materi.....	98
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Materi Berbasis Media	98
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Soal.....	99
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Bahasa	100
Tabel 4. 12 Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	100
Tabel 4. 13 Revisi Ahli Materi.....	102
Tabel 4. 14 Penilaian Validator.....	108
Tabel 4. 15 Angket Motivasi Belajar Siswa	110
Tabel 4. 16 Angket Respon Siswa	111
Tabel 4. 17 Tahapan ADDIE	158
Tabel 5. 1 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Item 1.....	113
Tabel 5. 2 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 2	114
Tabel 5. 3 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 3	114

Tabel 5. 4 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa pernyataan 4	115
Tabel 5. 5 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 5	115
Tabel 5. 6 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 6	116
Tabel 5. 7 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 7	116
Tabel 5. 8 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 8	117
Tabel 5. 9 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 9	117
Tabel 5. 10 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 10	118
Tabel 5. 11 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 11	119
Tabel 5. 12 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 12	119
Tabel 5. 13 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 13	120
Tabel 5. 14 Analisis Deskriptif Angket Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 14	120
Tabel 5. 15 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 15	121
Tabel 5. 16 Analisis Motivasi Belajar Per Responden.....	122
Tabel 5. 17 Analisis Motivasi Belajar Siswa Per Item.....	123
Tabel 5. 18 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 1	125
Tabel 5. 19 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 2	126
Tabel 5. 20 Analisis Respon Siswa Pernyataan 3	126
Tabel 5. 21 Analisis Respon Siswa Pernyataan 4	127
Tabel 5. 22 Analisis Respon Siswa Pernyataan 5	127
Tabel 5. 23 Analisis Respon Siswa Pernyataan 6	128
Tabel 5. 24 Analisis Deskriptif Respon Siswa Item 7	128
Tabel 5. 25 Analisis Deskriptif Respon siswa Pernyataan 8.....	129
Tabel 5. 26 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 9.....	129
Tabel 5. 27 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 10	130
Tabel 5. 28 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 11	130
Tabel 5. 29 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 12	131
Tabel 5. 30 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 13	131
Tabel 5. 31 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 14.....	132
Tabel 5. 32 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 15	132
Tabel 5. 33 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 16.....	133

Tabel 5. 34 Analisis Respon Siswa Per Responden.....	134
Tabel 5. 35 Analisis Responden Siswa Per-Item	135
Tabel 5. 36 Analisis Respon Siswa per Aspek.....	136
Tabel 5. 37 Uji Normalitas.....	137
Tabel 5. 38 Paired Samples Statistics	138
Tabel 5. 39 Paired Samples Correlations	139
Tabel 5. 40 Paired Samples Test.....	140
Tabel 5. 41 Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi	157
Tabel 5. 42 Hasil Pre-test dan Post-test	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perkembangan Sistem Android.....	22
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	37
Gambar 4. 2 Diagram Lingkaran Kepemilikan Smartphone	56
Gambar 4. 3 Diagram Lingkaran Penggunaan Smartphone Android	57
Gambar 4. 4 Diagram Lingkaran Lamanya Penggunaan Smartphone.....	58
Gambar 4. 5 Diagram Lingkaran Penggunaan Smartphone Dalam Sehari.....	59
Gambar 4. 6 Diagram Lingkaran Keperluan Penggunaan Smartphone	59
Gambar 4. 7 Diagram Lingkaran Kelengkapan WIFI Di Sekolah.....	60
Gambar 4. 8 Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam Pembelajaran	61
Gambar 4. 9 Diagram Lingkaran Pelajaran Yang Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.....	62
Gambar 4. 10 Diagram Lingkaran Pentingnya Penggunaan Smartphone Dalam Pendidikan.....	62
Gambar 4. 11 Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Yang Menyenangkan	63
Gambar 4. 12 Diagram Lingkaran Kesulitan Mata Pelajaran SKI.....	64
Gambar 4. 13 Diagram Lingkaran Pemahaman Penjelasan Guru SKI	64
Gambar 4. 14 Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android.....	65
Gambar 4. 15 Multimedia Interaktif Berbasis Android Merupakan Media Yang Menarik	66
Gambar 4. 16 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	66
Gambar 4. 17 Flowchart Desain Media Pembelajaran.....	69
Gambar 4. 18 Desain Storyboard Halaman Awal	70
Gambar 4. 19 Desain Storyboard Halaman Menu	70
Gambar 4. 20 Desain Storyboard Side Menu.....	71
Gambar 4. 21 Desain Storyboard Courses	71
Gambar 4. 22 Desain Storyboard Quiz	71

Gambar 4. 23 Desain Storyboard Penjelasan Materi	71
Gambar 4. 24 Tampilan Kodular Creator	72
Gambar 4. 25 Tampilan Website Canva	73
Gambar 4. 26 Tampilan Website Figma	75
Gambar 4. 27 Tampilan Menu Awal.....	77
Gambar 4. 28Tampilan Menu Utama/Home.....	77
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Courses	78
Gambar 4. 30 Halaman materi Lahirnya Bani Umayyah di Damaskus	79
Gambar 4. 31 Halaman penjelasan materi Lahirnya Bani Umayyah di Damaskus	80
Gambar 4. 32 Halaman Khalifah pada Bani Umayyah di Damaskus	81
Gambar 4. 33 Halaman Khalifah Berprestasi Bani Umayyah di Damaskus.....	81
Gambar 4. 34 Halaman Penjelasan Materi Khalifah Yang Pernah Memimpin	81
Gambar 4. 35 Tampilan Halaman Penjelasan Materi Khalifah Berprestasi Bani Umayyah	82
Gambar 4. 36 Halaman Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan	83
Gambar 4. 37 Halaman Kebijakan Khalifah	83
Gambar 4. 38 Halaman Perkembangan Peradaban	83
Gambar 4. 39 Halaman Penjelasan Materi Peradaban dan Ilmu Pengetahuan	85
Gambar 4. 40 Kemunduran Daulah Umayyah di Damaskus	86
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Test	87
Gambar 4. 42 Tampilan Pre test, Post test, dan Uji Kompetensi	88
Gambar 4. 43 Tampilan Side Menu	89
Gambar 5. 1 Flowchart Perencanaan	142
Gambar 5. 2 Flowchart Analisis.....	144
Gambar 5. 3 Flowchart Desain.....	146
Gambar 5. 4 Flowchart Tahap Development	150
Gambar 5. 5 Flowchart Tahap Implementasi	153

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Ahli Media
- Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7. Lembar Validasi Respon Siswa
- Lampiran 8. Soal Pre-test dan Post-test
- Lampiran 9. Transkrip Wawancara Guru
- Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi (Dosen)
- Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi (Guru)
- Lampiran 13. Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 14. Hasil Motivasi Siswa
- Lampiran 15. Dokumentasi
- Lampiran 16. Bukti Konsultasi
- Lampiran 17. Sertifikat Turnitin

ABSTRAK

Lestari, Ana Dwi, 2023. Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd.I.

Kata kunci: Media Berbasis Android, Motivasi, Pemahaman.

Pada kenyataannya, pendidikan masih belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Meskipun mayoritas siswa memiliki media android, namun dalam penggunaan selama proses pembelajaran masih sangat minim. Sehingga menyebabkan siswa cepat merasa bosan dengan proses pembelajaran dan menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran SKI yaitu pertama, menjelaskan perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android; kedua, menjelaskan prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android; ketiga, menjelaskan efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh *Lee & Owens* dan terdiri dari lima tahapan, yaitu pertama, *Analysis* (Analisis); kedua, *Design* (Desain); ketiga, *Development* (Pengembangan); keempat; *Implementation* (Implementasi); kelima, *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pertama, perencanaan pengembangan media berbasis android dilaksanakan dengan observasi dan menganalisis media yang digunakan dan hasil pembelajaran. Kedua, prosedur pengembangan media berbasis android yaitu *analysis* dilaksanakan analisis kebutuhan dan konten atau materi. *Design* berdasarkan hasil analisis, mengumpulkan ketersediaan sumber daya, dan merancang efisiensi media. *Development* dilaksanakan uji validitas kepada ahli dan pelaksanaan revisi. *Implementation* dilaksanakan proses uji coba lapangan di MAN 2 Magetan dengan 2 kali pertemuan. *Evaluation* dilaksanakan evaluasi produk yang dikembangkan dengan menggunakan hasil validitas ahli dan respon siswa. Ketiga, Aplikasi 'Daulah Umayyah' dikatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil analisis angket motivasi siswa yang mendapatkan persentase rata-rata sebesar 85,33 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Aplikasi Daulah Umayyah mendapatkan t-hitung sebesar -5.805 sehingga dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

ABSTRACT

Lestari, Ana Dwi. 2023. The Android-Based-Media Development to Improve Students' Learning Motivation and Comprehension on the History of Islamic Culture in MAN 2 Magetan. Thesis, Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd.I.

Keywords: Android-Based-Media, Motivation, Comprehension.

In reality, education has yet to use technology to make the learning process more interesting optimally. Even though Android media are familiar among most students, their use in the learning process still needs to be improved. The condition makes students bored and leads to lower students' learning achievement.

The aims of the research and the History of Islamic Culture Media development are: first, to describe the planning of android-based-interactive learning media development; second, to describe the procedure of android-based-interactive learning media development; third, to describe the effectiveness of android-based-interactive learning media development to improve students' motivation and comprehension.

The researcher employs a development study using the ADDIE model developed by *Lee & Owens*. The research comprised five stages: Analysis, Design Development, Implementation, and Evaluation.

The research result shows that: first, the planning of android-based-media development comprises observation and analysis on the media and learning achievement. Second, the procedure of android-based-media development consists of need analysis and content (material) analysis. The researcher creates the design based on the analysis result, collects the source availability, and designs the media efficiency. In the stage of development, the researcher conducts an expert validity test and revises the product. The researcher implements the media by conducting tryouts in MAN 2 Magetan in two meetings. The product evaluation consists of an expert validity test and students' responses. Third, the 'Daulah Umayyah' application is considered effective in improving students' learning motivation based on the result of students' motivation questionnaires showing a mean of 85.33, which is classified as exceptional. The t count of the Daulah Umayyah application is -5.805. Therefore, it is effective to improve students' comprehension.

١ مستخلص البحث

ليستاري، آنا دوي. ٢٠٢٣. تطوير الوسائط المستندة إلى أندرويد لزيادة دافعية الطلاب وفهمهم لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة الثانوية الدينية الحكومية ٢ ماغيتان. البحث الجامعي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: د. ليلي نور عارفة، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: الوسائط المستندة إلى أندرويد، الدافعية، الفهم.

في الواقع، لا يزال التعليم غير الأمثل في استخدام التكنولوجيا لمساعدة عملية التعليم على أن تصبح أكثر إثارة للاهتمام. على الرغم من أن غالبية الطلاب لديهم وسائط أندرويد، إلا أن الاستخدام أثناء عملية التعليم لا يزال ضئيلاً للغاية. مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة من عملية التعليم ويسبب انخفاضاً في نتائج تعليم الطلاب.

الهدف من البحث والتطوير لوسائط التعليم لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية هو أولاً، شرح التخطيط لتطوير وسائط التعليم التفاعلية المستندة إلى أندرويد. ثانياً، شرح الإجراء الخاص بتطوير وسائط التعليم التفاعلية المستندة إلى أندرويد. ثالثاً، شرح فعالية تطوير وسائط التعليم المستندة إلى أندرويد لزيادة دافعية الطلاب وفهمهم.

هذا البحث من نوع البحث والتطوير. يستخدم هذا البحث نموذج ADDIE الذي طوره لي و أووين Lee and Owens ويتكون من خمس مراحل؛ وهي التحليل، التصميم، التنمية، التنفيذ، والتقييم.

أظهرت النتائج أن: أولاً، تم تخطيط تطوير الوسائط المستندة إلى أندرويد من خلال ملاحظة وتحليل الوسائط المستخدمة ونتائج التعليم. ثانياً، تم تنفيذ إجراء تطوير الوسائط المستندة إلى أندرويد، أي التحليل، تحليل الاحتياجات والمحتوى أو المواد. التصميم بناء على نتائج التحليل، وجمع الموارد المتوافرة وتصميم كفاءة الوسائط. والتنمية هي من خلال إجراء اختبارات الصلاحية للخبراء وتنفيذ المراجعات. تم التنفيذ من خلال عملية تجريبية ميدانية في المدرسة الثانوية الدينية الحكومية ٢ ماغيتان مع لقاءين. وتم التقييم من تقييم المنتجات التي تم تطويرها باستخدام نتائج صلاحية الخبراء واستجابات الطلاب. ثالثاً، يقال أن تطبيق "دولة أموية" فعال في زيادة دافعية تعلم الطلاب بناء على نتائج تحليل استبانات دافعية الطلاب التي تحصل على متوسط نسبة ٨٥,٣٣ و ينتمي إلى فئة ممتازة. يحصل تطبيق الدولة الأموية على عدد ت يبلغ -٥,٨٠٥ بحيث يمكن القول إنه فعال في زيادة فهم الطلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan masih menjadi topik sentral yang dibicarakan di tengah-tengah masyarakat akhir-akhir ini. Saat pandemi Covid-19 melanda seluruh negara termasuk negara Indonesia, seluruh sektor mengalami kemunduran, begitu pula sektor pendidikan. Dalam meningkatkan kemampuan akademik ataupun non-akademik dari setiap individu, masyarakat memerlukan pendidikan sebagai wadah untuk menggapainya. Tujuan dari pendidikan salah satunya yakni menghidupkan kecerdasan bangsa yang penting dimiliki dalam menghadapi tantangan globalisasi. Era globalisasi memberikan banyak perubahan di berbagai sektor, khususnya sektor pendidikan. Berbagai perubahan tersebut memunculkan persaingan antar individu dalam mengikuti arus era globalisasi. Untuk mempersiapkan diri menghadapi perubahan dan persaingan yang terjadi, pendidikan di Indonesia memerlukan kualitas pendidikan yang baik.

Berdasarkan data yang dipaparkan oleh UNESCO, berdasarkan indeks Perkembangan Pendidikan Indonesia pada tahun 2015 dari 115 negara, Indonesia menempati peringkat ke- 57. Berdasarkan data yang dipaparkan, mutu pendidikan di Indonesia lebih rendah daripada negara Asean lainnya.

Oleh karena itu, kualitas pendidikan memerlukan perbaikan agar menghasilkan *output* yang bermutu dan mampu bersaing dengan negara lain.¹

Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan meningkatkan mutu pembelajaran terlebih dahulu. Menurut Cucun Sunaengsih, untuk memperbaiki mutu pembelajaran dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktik pembelajaran yang diimplementasikan.² Proses pembelajaran menjadi faktor penting dari keberhasilan pendidikan. Akan tetapi terkadang siswa kesulitan dalam menangkap materi dari guru. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran sangat penting. Berhubungan dengan perkembangan teknologi yang pesat, lembaga pendidikan dapat memanfaatkan hal tersebut untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu organisasi pendidikan terkemuka di Cambridge International meneliti tentang penggunaan teknologi ruang kelas dan menyebutkan bahwa pelajar Indonesia mampu mengalahkan banyak negara lain dalam penggunaan teknologi di ruang kelas. Penggunaan ruang komputer di Indonesia menempati peringkat tertinggi atas persentase sebesar 40% pelajar Indonesia. Pelajar Indonesia berhasil mendapatkan peringkat kedua di dunia setelah Amerika Serikat sebagai pengguna komputer desktop dengan persentase sebesar 54% pelajar. Ben Schmidt selaku *Direktur Regional*, Asia Tenggara & Pasifik

¹ Alvira Oktavia Safitri, Vioreza Dwi Yunianti, and Deti Rostika, "Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs)," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7097, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>.

² Cucun Sunaengsih, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A" 3, no. 2 (2016): 184, <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>.

Cambridge International menyebutkan bahwa peluang untuk perubahan dan kreativitas dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan teknologi.³ Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, guru dapat terbantu sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa.

Menurut hasil penelitian oleh Ristyawati media pembelajaran memberikan penawaran dalam penyajian materi yang inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar.⁴ Media yang dapat digunakan salah satunya yaitu multimedia interaktif yang di dalamnya memuat berbagai bentuk seperti gambar, video, suara.

Dr. Albert Mehrabian yang merupakan profesor psikologi dari Universitas California menyebutkan bahwa saat berkomunikasi, terdapat beberapa tingkat pemahaman pada individu. Ketika berkomunikasi secara verbal atau perkataan, dapat dipahami oleh individu sebesar 7%. Berkomunikasi secara *non-verbal* (suara atau radio) dapat dipahami oleh individu sebesar 38%, sedangkan komunikasi secara visual dapat dipahami oleh individu 55%.⁵ Berdasarkan pernyataan tersebut, penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap proses

³ “Pelajar Indonesia Jadi Salah Satu Pengguna Teknologi Tertinggi Di Dunia,” 11 Desember, 2018, <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-46500293>.

⁴ Fifit Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0,” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 94, http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.

⁵ Violitta Yesmana Yulyani Arifin, Michael Yosep Ricky, *Digital Multimedia*, ed. Ariyanto, *Multimedia Technologies, I* (Jakarta Barat: PT Widia Inovasi Nusantara, 2011), 2, <https://doi.org/10.4018/9781599049533.ch002>.

pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat digunakan di berbagai macam mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).

Sejarah Kebudayaan Islam termasuk dalam mata pelajaran kelompok PAI yang di dalamnya memberikan pelajaran mengenai sejarah pada masa lampau. Menurut Amalia Syurgawi dan Muhammad Yusuf urgensi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dijadikan sebagai pegangan dalam menjalankan kehidupan di masa sekarang dengan mempelajari hal-hal penting pada zaman dulu.⁶

Hasil observasi yang dilakukan di MAN 2 Magetan pada bulan November 2021, diketahui bahwa proses pembelajaran SKI saat ini menggunakan media tradisional, seperti papan tulis, buku pembelajaran, majalah. Siswa tampak kurang tertarik dalam proses pembelajaran dan condong berbicara dengan temannya ketika guru menyampaikan materi. Pada 24 Oktober 2022, dilakukan wawancara dengan salah satu guru di MAN 2 Magetan yang mengampu mata pelajaran SKI mengenai proses pembelajaran. Diketahui bahwa dalam pembelajaran SKI penggunaan ponsel hanya digunakan sebatas pada materi yang dinilai membutuhkan. Namun terkadang fokus siswa terdistraksi oleh hal lainnya dalam penggunaan ponsel. Kesulitan yang lain juga ada pada jaringan. Meskipun lembaga pendidikan memberikan

⁶ Amalia Syurgawi and Muhammad Yusuf, "Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Maharot: Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2020): 2, <https://doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433>.

fasilitas *wifi*, tetap saja akan mengalami kelambatan karena banyak penggunaannya. Namun penggunaan ponsel tersebut hanya sebatas untuk mencari sumber ajar, seperti materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis android masih jarang ditemukan dalam pelaksanaannya.

Pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran SKI sangat bermanfaat karena siswa merasa terbantu dalam pelajaran yakni meningkatkan ketertarikan. Media yang hendak dikembangkan yakni media interaktif yang berbasis android. Alasan dari pengembangan media interaktif berbasis android, yakni demi mengikuti arus perkembangan teknologi yang sesuai dengan era globalisasi. Selain itu untuk memaksimalkan fasilitas yang diberikan oleh sekolah dan menambah wawasan pendidik serta siswa dalam media pembelajaran.

Pengembangan media berbasis android, didasarkan pada survei lembaga statistika pada bulan 2014 bahwa android mendominasi sistem operasi di Indonesia. Total pengguna telepon pintar dengan sistem android mencapai 59,91% dibanding dengan pengguna IOS yang hanya mendapatkan pengguna sebesar 3,85% dari total pengguna di Indonesia. Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2014 menyatakan bahwa sebanyak 240 juta unit gadget telah tersedia di Indonesia sementara jumlah penduduknya sekitar 230 juta dan membuktikan

bahwa jumlah penduduk di Indonesia lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah gadget yang berkembang.⁷

Menurut hasil penelitian dari Isma Ramadhani Lubis dan Jalin Ikhsan dalam jurnal yang telah mengembangkan media pembelajaran berbasis android dalam materi kimia untuk menambah motivasi belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, disebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan basis android termasuk dalam kelompok sangat tinggi dengan nilai rata-rata 4,3.

Sehingga peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di MAN 2 Magetan”. Alasan dari pemilihan media pembelajaran untuk platform android dikarenakan banyaknya pengguna dari android. Selain itu, penggunaan media ini disebut praktis untuk digunakan dan dapat digunakan siswa di waktu senggang. Media yang dikembangkan yaitu media aplikasi android tentang Daulah Umayyah. Harapan dari pengembangan media ini yakni dapat membantu membangun sistem pembelajaran yang berhasil, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat menambah motivasi belajar, pemahaman siswa dan menjadikan MAN 2 Magetan menjadi madrasah yang lebih baik dan unggul.

⁷ Bella Pratiwi K. P, Raafi Nur Ali, and Eka Sulistiyowati, “Pengembangan Media Pembelajaran Biodiversitas Berbasis Android,” *Journal of Tropical Chemistry Research and Education* 1, no. 1 (2019): 36, <https://doi.org/10.37079/jtcre.v1i1.21>.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pengembangan media berbasis android di MAN 2 Magetan?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media berbasis android di MAN 2 Magetan?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Magetan?

C. Tujuan Pengembangan

1. Menjelaskan perencanaan pengembangan media berbasis android di MAN 2 Magetan.
2. Menjelaskan prosedur pengembangan media berbasis android di MAN 2 Magetan.
3. Menjelaskan efektifitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Magetan.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini mempunyai dua manfaat, yakni manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dari pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat mendukung siswa dalam menguasai materi SKI dan menambah motivasi

belajar dan pemahaman mereka. Sementara manfaat praktis dari pengembangan media ini diantaranya:

1. Bagi lembaga pendidik

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan serta mutu lulusan.

2. Bagi Pendidik

Guru diharapkan dapat terbantu dalam menambah wawasan mengenai media pembelajaran interaktif dan bisa digunakan menjadi bahan ajar dengan hasil penelitian ini.

3. Bagi peserta didik

Hasil penelitian diharapkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman.

4. Bagi peneliti

Kajian ini merupakan perwujudan implementasi materi pendidikan berupa media pendidikan dan materi pendidikan yang diperoleh peneliti universitas.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media berbasis android untuk menambah motivasi belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Magetan mencakup beberapa asumsi dan batasan sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pendidikan berupa aplikasi android yang digunakan sebagai materi pendidikan dalam proses pendidikan.
 - b. Media pendidikan berupa aplikasi android membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa.
2. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada pengguna media pembelajaran yaitu siswa kelas X MAN 2 Magetan dan materi yang dimasukkan dalam media pembelajaran, yaitu mata pelajaran SKI dengan materi 'Daulah Umayyah'.

F. Spesifikasi Produk

Rincian dari pengembangan produk yaitu:

1. *Software* yang digunakan adalah *software* Kodular Creator dan produk yang dihasilkan berupa aplikasi android menjadi media ajar pada mata pelajaran SKI. Kodular Creator merupakan salah satu website yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi dengan tanpa *coding*.
2. Materi pelajaran SKI yang dikembangkan dalam media pembelajaran yakni Proses Lahirnya Daulah Umayyah di Damaskus. Kompetensi Inti (KI) dari materi ini yakni "Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan

prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah”. Adapun Kompetensi Dasar yakni “Menganalisis proses lahirnya Daulah Umayyah di Damaskus”.

G. Originalitas Penelitian

Perbedaan dan persamaan penelitian saat ini dengan penelitian terdahulu dapat diketahui melalui originalitas penelitian. Berikut hasil penelitian terdahulu:

1. Fera Kusumaningrum, 2020, “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Dengan Model Group Investigation Untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1 Mayahan*”. Penelitian memakai jenis penelitian *Research and Development* dengan model Waterfall. Media yang dihasilkan yakni media interaktif berbasis android dengan presentase ahli materi sebesar 87,50% dan persentase dari ahli media sebesar 97,50%.⁸
2. Nadia Hairul Nisa, 2021, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas VIII SMP*”. Penelitian memakai jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan model *Research and Development* menurut Sugiyono. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil validitas *expert* terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis android pada materi materi bangun datar kubus.

⁸ Fera Kusumaningrum, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Dengan Model Group Investigation Untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1 Mayahan,” 2020.

Hasil produk tercantum dalam golongan cukup valid dengan persentase rata-rata 82,97% setelah melalui tahap validasi ahli.⁹

3. Devi Yulida, 2019, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Smartphone Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Asam Basa di SMA Negeri 1 Pasie Raja*”. Penelitian memakai jeni penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi, aspek media diperoleh nilai rata-rata 91,07%, aspek materi diperoleh nilai rata-rata 95% dan aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata 87,5%.¹⁰
4. Kunto Wisnu Perdana, 2020, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA*”. Penelitian ini memakai jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk dipakai. Hasil validasi oleh validator I menunjukkan kriteria “Sangat Tinggi”, Validator II yaitu 2,85 dengan kriteria “Tinggi”, Validator III yaitu 3,13 dengan kriteria “Sangat Tinggi”, Validator IV yaitu 3,15 dengan kriteria “Sangat Tinggi”.¹¹

⁹ Nadia Hairul Nissa, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas VIII SMP,” 2021.

¹⁰ Devi Yulida, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Smartphone Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Asam Basa Di SMA Negeri 1 Pasie Raja,” *Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh*, 2019, :

¹¹ PK Kunto Perdana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas IX SMA,” 2020, 1–186.

5. Nurul Fany Syarima, 2020, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi Appypie Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang*”. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian R&D yang digunakan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Appypie* yang praktis, valid, dan berkhasiat. Desain pengembangan yang digunakan yaitu model DDD-E. Hasil dari validitas oleh ahli untuk media sebesar 0,94 termasuk dalam kategori validitas tinggi.¹²

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Fera Kusumaningrum, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Dengan Model Group Investigation Untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1 Mayahan”, Skripsi, 2020	Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android	Subjek penelitian, produk pengembangan.
2	Nadia Hairul Nissa, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi	Mengembangkan produk media pembelajaran berbasis android	Fokus tempat penelitian, bahan ajar yang dijadikan penelitian, software bantu yang digunakan

¹² Nurul Fany Syarima, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Berbantu Aplikasi Appypie Pembelajaran Fluida” 2, no. 1 (2020), <http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201.>

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun	Persamaan	Perbedaan
	Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas VIII SMP”, Skripsi, 2021		(Menggunakan android studio), hasil pengembangan.
3	Devi Yulida, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i> Pada <i>Smartphone</i> Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Asam Basa Di SMA Negeri 1 Pasie Raja”, Skripsi, 2019.	Pengembangan media pembelajaran	Fokus tempat penelitian, bahan ajar yang dijadikan penelitian, hasil pengembangan.
4	Kunto Wisnu Perdana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA”, Skripsi, 2020.	Pengembangan media pembelajaran berbasis android	Fokus tempat penelitian, bahan ajar yang dijadikan penelitian, hasil pengembangan.
5	Nurul Fany Syarima, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Berbantu Aplikasi <i>Appypie</i> Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang”, Skripsi, 2020	Pengembangan media pembelajaran berbasis android	Fokus tempat penelitian, bahan ajar yang dijadikan penelitian, software bantu yang digunakan (aplikasi <i>Appypie</i>), hasil pengembangan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka disimilaritas penelitian ini atas penelitian terdahulu yakni pada subjek penelitian, objek penelitian, serta hasil dari pengembangan. Subjek penelitian dari penelitian ini yaitu siswa MAN 2 Magetan, sementara objek dari penelitian ini yakni media interaktif berbasis android yang didalamnya membahas mengenai bani umayyah. Hasil dari

pengembangan tentunya memiliki perbedaan. Penelitian ini menggunakan bantuan *software* Kodular.

H. Definisi Istilah

Agar tidak ada kesalahan dalam penafsiran, akan dijelaskan pengertian yang bersangkutan dengan judul penelitian, sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Menurut Hamid, media pembelajaran bentuk penyampaian materi pembelajaran melalui medium dengan memuat pesan kepada siswa, dapat berupa alat, bahan atau orang.¹³

2. Motivasi

Motivasi merupakan keadaan yang dapat membantu individu untuk membangkitkan dan mempertahankan sikap atau perilaku dari masa ke masa.¹⁴

3. Pemahaman

Menurut W.S. Winkel, pemahaman merupakan mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.¹⁵

¹³ Darmawaty Tarigan and Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 5, <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>.

¹⁴ Yoga Prasetyo et al., "Seminar Nasional Pendidikan SAINS " Pengembangan Model Dan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi " Magister Pendidikan Sains Dan Doktor Pendidikan IPA FKIP UNS Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis AND," *Pengembangan Model Dan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*, no. November (2015): 10.

¹⁵ Emi Lilawati, M. Alvian Eko F., and M. Aliyul Wafa, "Strategi Pembelajaran Murder Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Pai Di Smk Ti Bahrul Ulum Jombang,"

4. SKI

Sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu materi yang membicarakan mengenai sejarah, kebudayaan dan tokoh Islam di kurun waktu dahulu.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari:

Bab I merupakan pendahuluan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan kajian pustaka yang memuat tinjauan pustaka dari penelitian. Pada bab ini dijelaskan mengenai konsep media pembelajaran, kriteria media berbasis android, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, dan kriteria peningkatan pemahaman siswa.

Bab III berisi metode penelitian, memuat jenis penelitian yang digunakan, model pengembangan dalam penelitian, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan analisa data.

Bab IV berisi hasil pengembangan. Pada bab ini dijelaskan mengenai proses pengembangan produk dimulai dari tahap *analysis (analisis)*, *design (desain)*, *development (pengembangan)*, *implementation (implementasi)*, dan *evaluation (evaluasi)*.

Bab V berisi pembahasan. Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dari penelitian dan menjawab rumusan masalah dari penelitian.

Bab VI berisi penutup. Berisi tentang kesimpulan, saran pemanfaatan, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran Secara Umum

Berdasarkan *Association of Education and Communication Technology* AECT, media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti ‘tengah’ dan menjadi bentuk jamak dari kata “*medium*”. Dalam Bahasa Indonesia, “*medium*” mempunyai makna ‘antara’ atau ‘sedang’. Kemudian pengertian media yaitu alat yang dipakai oleh penerima pesan untuk menerima pesan dari pengantar pesan.¹⁶ Menurut Rohani, media merupakan segala bentuk perantara berupa alat untuk menyebarkan ide agar dapat tersampaikan dengan baik kepada penerima.¹⁷

Selanjutnya istilah pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan pengertian belajar mengajar. Menurut Degeng, pengertian dari pembelajaran yaitu upaya membelajarkan siswa. Sedangkan Slavin mendefinisikan pembelajaran sebagai sebuah pengalaman yang menimbulkan tingkah laku individu berubah. Menurut Munif Chatib,

¹⁶ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, ed. Hendrizal, *Samudra Biru* (Penerbit Samudra Biru, 2018), 8.

¹⁷ Fikri and Madona, 8.

pembelajaran bentuk aktivitas yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dua arah (transfer ilmu).¹⁸

Menurut Kustandi dan Stjipto, alat yang dimanfaatkan untuk membantu proses transfer ilmu agar memperoleh tujuan pembelajaran merupakan pengertian dari media pembelajaran. Haryadi dan Widodo memberikan pendapat mengenai media pembelajaran yaitu sarana pembelajaran, baik bersifat tradisional, baik tradisional ataupun modern. Mashuri menjelaskan mengenai media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan materi pelajaran kepada siswa untuk menarik perhatian, merangsang pikiran, minat, perasaan dan perhatian siswa.¹⁹ Berdasarkan pemaparan, dapat diambil kesimpulan bahwa penafsiran dari media pembelajaran yaitu entitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran berupa alat atau instrumen yang dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran.

b. Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam

Kata media dalam linguistic Arab berasal dari kata *wasaa'il* jamak dari *wasilah* yang artinya penyampai atau pengantar. Makna dari kata penyampaian yaitu penghubung antara dua sisi yakni sisi pemberi amanah dan penerima amanah. Penyampai menjadi bagian penting dalam proses pemahaman pembelajaran. Dalam bukunya yang berjudul

¹⁸ Fikri and Madona, 23.

¹⁹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang, 2020, 10.

Muqaddimah Fi at-Tarbiyah, Nashir menjelaskan mengenai istilah tersebut sebagai berikut²⁰:

الوسائل التربوية هو كل ما يستخدم من وسائل حسية بغاية أدراك المعاني
بدقة وسرعة

“Kedudukan media dalam pembelajaran merupakan seluruh apa yang diberikan/disajikan dari maksud pembelajaran secara konkret dengan maksud agar pemahaman makna secara teliti dan cepat.”²¹

Kemudian Usman memberikan pendapat mengenai media. Bahwasanya media akan efektif apabila dapat merangsang pikiran, rasa ingin tahu dan ketertarikan dalam penggunaannya. Kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran dasarnya dapat ditemukan dalam Al-Quran, yakni QS. Al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“.. keterangan-keterangan dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.²²

²⁰ Gunawan Gunawan and Selamat Pasaribu, “Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah,” *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 91, <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.

²¹ Nashir, *Nashir Muqaddimati Fi Tarbiyah* (Aman: Ardan, 2003).

²² *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Mujamma'Al-Malik Fahd Li Thiba'at Al Mush Haf Asy Syarif, 1971).

Perkembangan jiwa keagamaan siswa menjadi unsur yang dituju oleh media pembelajaran, maka hal tersebut perlu diperhatikan oleh guru dalam penerapan media pembelajaran. Guru akan kesulitan untuk mencapai kesuksesan apabila tidak memperhatikan dan memahami perkembangan jiwa anak.²³

c. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pun mempunyai beberapa kegunaan. Menurut Sudjana, kegunaan dari media pembelajaran diantaranya: *Pertama*, sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu mewujudkan pembelajaran yang bermutu. *Kedua*, media pembelajaran menjadi bagian yang penting dari kelengkapan situasi mengajar karena dapat membantu dalam menciptakan kondisi yang kondusif; *Ketiga*, media pembelajaran sebagai bagian inti yang berhubungan dengan materi dan maksud pembelajaran; *Keempat*, media pembelajaran tidak hanya dijadikan alat dan pelengkap dalam pembelajaran, melainkan untuk menarik ketertarikan siswa; *Kelima*, penggunaan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami penjelasan guru dan mempercepat kegiatan pembelajaran; *Keenam*, penggunaan media pembelajaran

²³ Rahimi Rahimi, "Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 102, <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.

ditujukan untuk menjadikan kualitas belajar-mengajar menjadi lebih tinggi.²⁴

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Fetterman dan Gupta, media dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu berdasarkan waktu/ruang dan berdasarkan originalitas. Berdasarkan waktu/ruang dibedakan menjadi dua, pertama yaitu Discrete media (*space based*) yaitu informasi yang terbatas pada ruang misalnya foto, grafik, dan teks. Kedua yaitu Continuous media (*time based*) yaitu informasi yang terbatas oleh waktu misalnya video, suara, animasi. Berdasarkan originalitas, media dibagi menjadi dua. Pertama: *Captured media*, yakni tipe informasi yang berasal dari dunia nyata. Yang termasuk dalam kategori ini yaitu video, suara, dan foto. Kedua: *Synthesized media*, yakni tipe informasi yang berasal dari hasil sintesis oleh komputer. Yang termasuk dalam kategori ini yaitu suara, grafik, dan teks.²⁵

2. Kriteria Media Berbasis Android

a. Android

Menurut Nazaruddin, android maksudnya yaitu sistem operasi yang digunakan kepada telepon seluler dengan berdasarkan sistem *linux*. Dalam menciptakan aplikasi mereka sendiri, para pengembang dapat menggunakan android sebagai platform terbuka untuk dimanfaatkan

²⁴ Fikri and Madona, 13.

²⁵ Yulyani Arifin, Michael Yosep Ricky, *Digital Multimedia*, 5.

pada beragam piranti bergerak. Menurut Ableson, Android merupakan sebuah aplikasi program mobile yang *open source*.²⁶ Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwasanya android merupakan sistem operasi yang digunakan pada telephone seluler dengan basis *linux* yang menggunakan *system open source*.

Adapun perkembangan dari aplikasi android dari awal hingga sekarang, yaitu²⁷:

Versi	Nama Kode	Tanggal Rilis	Level
			API
10	10	03 September 2019	29
9.0	<i>Pie</i>	6 Agustus 2018	28
8.0	<i>Oreo</i>	21 Agustus 2017	26
7.0	<i>Nougat</i>	22 Agustus 2016	24
6.0	<i>Marsmallow</i>	19 Agustus 2015	23
5.1	<i>Lollipop</i>	9 Maret 2015	23
5.0		15 Oktober 2014	21
4.4.x	<i>Kitkat</i>	31 Oktober 2014	19
4.3.x	<i>Jelly Bean</i>	24 Juli 2013	18
4.2.x		13 November 2012	17
4.1.x		9 Juli 2012	16
4.0.3-4.0.4	<i>Ice Cream Sandwich</i>	16 Desember 2011	15
3.2	<i>Honeycomb</i>	15 Juli 2011	13
3.1		10 Mei 2011	12
2.3.3-2.3.7	<i>Gingerbread</i>	9 Februari 2011	10
2.3-2.3.2		6 Desember 2010	9
2.2	<i>Froyo</i>	20 Mei 2010	8
2.0-2.1	<i>Éclair</i>	26 Oktober 2009	7
1.6	<i>Donute</i>	15 September 2009	4
1.5	<i>Cupcake</i>	30 April 2009	3

Gambar 2. 1 Perkembangan Sistem Android

²⁶ I A Prabowo et al., *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan Dan Tugas Mandiri)* (Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro, 2021), 5, <https://books.google.co.id/books?id=M3QrEAAAQBAJ>.

²⁷ Prabowo et al., 7.

Kelebihan dari aplikasi android diantaranya²⁸: 1) *User Friendly*, maksudnya perangkat android sangat mudah untuk diaplikasikan. Hanya membutuhkan masa yang sedikit untuk mempelajari sistem android bagi pengguna baru. 2) Dengan men-*setting* akun yang dimiliki, pengguna bisa mendapatkan berbagai macam notifikasi dari smartphone untuk digunakan. 3) Sistem android memiliki tampilan yang tidak kalah bagus dengan iOS. Karena pada awalnya android mengusup konsep iOS. 4) Pengguna dapat mengembangkan sistem android miliknya sendiri karena memiliki konsep open source. 5) Berbagai aplikasi tersedia bagi pengguna dan dapat didapatkan melalui *google playstore*.

Terdapat kekurangan dari aplikasi android, yakni: 1) Update perangkat yang kurang efektif. Untuk update sistem, pengguna harus menunggu *update*-an dari sistem android dari masing-masing vendor. 2) Baterai yang cepat habis. Baterai akan cepat berkurang jika sering penggunaan widget yang berlebihan dan menyalakan paket data. 3) Beberapa perangkat akan mengalami *lag* atau lemot berdasarkan pada spesifikasi perangkat seluler masing-masing.²⁹

b. Multimedia Interaktif Berbasis Android

Secara etimologis, multimedia bersumber dari kata multi dan media. Multi memiliki makna banyak, sedangkan media mempunyai makna alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan seperti video, suara, teks

²⁸ Prabowo et al, Hlm. 8.

²⁹ Prabowo et al., 91.

atau gambar. Secara istilah, multimedia berarti alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan berasal dari himpunan berbagai media seperti suara, video, teks, gambar, dan suara. Ivers & Baron, multimedia merupakan penyajian informasi dengan menggunakan beberapa media, bisa berisi video, gambar, grafik, teks, dan animasi.³⁰

Multimedia dibagi dalam dua golongan, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier maksudnya multimedia yang dapat dioperasikan tanpa alat kontrol oleh pemakai, misalnya TV dan film. Sementara multimedia interaktif merupakan multimedia yang hanya bisa dioperasikan dengan menggunakan alat kontrol oleh pengguna sesuai dengan yang diinginkan, misalnya aplikasi game, multimedia pembelajaran interaktif, dan lain sebagainya.³¹

Multimedia interaktif berbasis android merupakan salah satu sistem operasi yang mendukung program aplikasi pembelajaran pada perangkat berjalan.³² Media interaktif berbasis aplikasi android mengacu pada aplikasi yang dikembangkan menggunakan sistem operasi Android Dengan konten multimedia. Konten tersebut dapat berupa teks, gambar, suara, video, dan elemen interaktif lainnya. Aplikasi ini mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih

³⁰ Gunawan Gunawan, Ahmad Harjono, and Sutrio Sutrio, "Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru," *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 1, no. 1 (2017): 10, <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>.

³¹ Gunawan, Harjono, and Sutrio, 9.

³² Diyan Fatmala and Upik Yelianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo," *Biodik* 2, no. 1 (2016): 3, <https://doi.org/10.22437/bio.v2i1.3356>.

menarik dan partisipatif dibandingkan dengan media konvensional. Media interaktif berbasis android memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a) **Interaktivitas:** Media interaktif berbasis android memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten secara langsung dan memberikan pengalaman yang lebih menarik dan personal.
- b) **Mobilitas:** Aplikasi android dapat diakses di perangkat *mobile*. Hal tersebut memungkinkan pengguna untuk mengakses dan berinteraksi dengan media interaktif kapan saja dan di mana saja.
- c) **Konten multimedia:** Media interaktif berbasis android memungkinkan pengguna untuk mengakses beragam jenis konten multimedia, termasuk gambar, suara, video, animasi, dan elemen interaktif.
- d) **Dukungan teknologi:** aplikasi android memiliki akses ke berbagai teknologi seperti GPS, kamera, dan lain sebagainya, yang memungkinkan pengembang untuk menciptakan pengalaman yang lebih inovatif dan interaktif.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi yaitu hasrat yang muncul dari dalam diri seseorang karena usaha mereka sehingga mampu melakukan suatu tindakan. Orang yang memiliki motivasi yang kuat akan melakukan berbagai usaha dan mewujudkan dalam berbagai bentuk. Menurut Sage, "*Motivation define*

as the process of arousal within an organism that helps direct and sustain behavior". Maksudnya yaitu motivasi memiliki peran dalam keberhasilan proses pembelajaran dan perkembangan penampilan siswa untuk mendapatkan prestasi.³³

Menurut Winkel, motivasi belajar yaitu penggerak psikis dalam diri individu yang memberikan tujuan dalam proses pembelajaran dan terjadinya kegiatan pembelajaran. Semangat belajar siswa akan dipengaruhi oleh motivasi belajar. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semangat belajar siswa semakin meningkat.³⁴

b. Jenis-jenis motivasi

Terdapat dua jenis motivasi yang turut mendukung seorang siswa berprestasi, yakni berasal dari luar diri siswa (ekstrinsik) dan dalam diri siswa (intrinsik). Sebagaimana pendapat dari Mc Cullagh, "*There are two forms of motivation: intrinsic and extrinsic motivation*".³⁵

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik bersumber dari dalam diri individu sehingga menyebabkan hasrat dalam diri. Akibat dari adanya kebutuhan dalam diri individu, menyebabkan motivasi muncul. Adapun jenis kebutuhan menurut Ibrahim yakni keperluan yang

³³ M P Ahmad Yani, *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. (Ahlimedia Book, 2021), 17, <https://books.google.co.id/books?id=V7YjEAAAQBAJ>.

³⁴ Sadijan, *Jurnal Pendidikan Dwija Utama: Edisi Mei 2017*, Jurnal Pendidikan (Sang Surya Media, 2018), 22, <https://books.google.co.id/books?id=DaWDDwAAQBAJ>.

³⁵ Ahmad Yani, *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*, 18.

bersifat fisiologis seperti makan dan minum; dan keperluan psikologis seperti rasa kasih sayang dan jalinan kemasyarakatan.³⁶

Menurut Hidayat terdapat ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi intrinsik, diantaranya: 1) Berorientasi pada kepuasan diri; 2) Siswa memiliki sifat tekun, bekerja keras, rajin, dan terampil dalam bekerja; 3) Siswa tidak mudah untuk bergantung pada orang lain; 4) Siswa mempunyai sifat yang matang, aktual, sportif, jujur, dan lain sebagainya; 5) Selalu melakukan kegiatan secara tetap.³⁷

Motivasi intrinsik tidak bergantung dorongan dari luar, oleh sebab itu motivasi intrinsik lebih lama bertahan dibandingkan motivasi ekstrinsik. Selain itu siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan lebih serius dalam menjalankan aktivitas sehingga mencapai prestasi yang optimal.³⁸

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan hasrat dalam diri seseorang yang bersumber dari luar individu yang bersangkutan. Menurut MC Neill:

“Whilst extrinsic motivation is defined as doing something as a means to an end, such as for monetary rewards or status recognition”.

Dorongan dari motivasi ekstrinsik dalam dunia pendidikan berasal dari teman, guru, orang tua, pemerintahan atau berasal dari

³⁶ Ahmad Yani, 19.

³⁷ Ahmad Yani, 20.

³⁸ Ahmad Yani, 19.

besarnya hadiah yang akan diberikan apabila yang bersangkutan dapat berprestasi dengan baik di sekolah. Motivasi ekstrinsik menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan prestasi siswa. Namun motivasi ekstrinsik akan lebih baik diberikan pada saat-saat yang tepat dan hendaknya diberikan secara terus menerus karena akan menyebabkan ketergantungan bagi siswa.³⁹

c. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar yaitu pergantian tingkah laku belajar dari siswa-siswa yang melalui dorongan internal dan eksternal dengan unsur-unsur atau dorongan yang mendukung serta memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran.⁴⁰

- 1) Keinginan dan hasrat untuk sukses;
- 2) Keinginan dan hasrat dalam belajar;
- 3) Cita-cita dan ambisi masa depan;
- 4) Perhargaan dalam belajar;
- 5) Aktivitas yang menarik dalam proses pembelajaran;
- 6) Lingkungan belajar yang mendukung.

Berdasarkan pendapat di atas, indeks yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran SKI; 2) Keingintahuan siswa terhadap penyampaian materi oleh guru; 3)

³⁹ Ahmad Yani, 20.

⁴⁰ H B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2021), 23, https://books.google.co.id/books?id=v%5C_crEAAAQBAJ.

Kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran; 4) Perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

d. Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam

Motivasi belajar yang tinggi memberikan dampak baik bagi orang yang memilikinya, yakni akan dimudahkan dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, memiliki motivasi belajar yang tinggi sangat dianjurkan dalam perspektif Islam. Sebagaimana dalam suatu hadits yang berbunyi

حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا حَفْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ شَنْظِيرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سِيرِينَ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَضِعُ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَلَّدِ الْخَنَازِيرِ الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ

“Telah menceritakan kepada kami Hisyam bin Ammar berkata; telah menceritakan kepada kami Hafsh bin Sulaiman berkata; telah menceritakan kepada kami Katsir bin Syinzhir dari Muhammad bin Sirin dari Anas bin Malik ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. Dan orang yang meletakkan ilmu bukan pada pada ahlinya, seperti seorang yang mengalungkan mutiara, intan dan emas ke leher babi."⁴¹

⁴¹ “Hadits Sunan Ibnu Majah No. 220,” hadits.id, n.d., <https://www.hadits.id/hadits/majah/220>.

Dalam hadits tersebut diketahui bahwa semangat belajar yang tinggi sangat ditekankan dalam agama Islam. Dalam hadits lain yang berbunyi:

حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ أَيُّوبَ وَقُتَيْبَةُ يَعْنِي ابْنَ سَعِيدٍ وَابْنُ حُجْرٍ قَالُوا حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ هُوَ ابْنُ جَعْفَرٍ عَنِ الْعَلَاءِ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ إِذَا مَاتَ الْإِنْسَانُ انْقَطَعَ عَنْهُ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثَةٍ إِلَّا مِنْ صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ أَوْ عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ

“Telah menceritakan kepada kami Yahya bin Ayyub dan Qutaibah -yaitu Ibnu Sa'id- dan Ibnu Hujr mereka berkata; telah menceritakan kepada kami Isma'il -yaitu Ibnu Ja'far- dari Al 'Ala' dari Ayahnya dari Abu Hurairah, bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Apabila salah seorang manusia meninggal dunia, maka terputuslah segala amalannya kecuali tiga perkara; sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat baginya dan anak shalih yang selalu mendoakannya."”⁴²

Hadits tersebut memuat bahwa seorang Muslim akan mendapatkan reward di dunia dan di akhirat jika ia memiliki ilmu pengetahuan dan memanfaatkan ilmu yang dia miliki.⁴³

⁴² “Amalan Yang Bisa Sampai Kepada Mayit Setelah Meninggal,” *hadits.id*, n.d., <https://www.hadits.id/hadits/muslim/3084>.

⁴³ Harmalis Harmalis, “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam,” *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, no. 1 (2019): 59, <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.377>.

Menurut Muhammad Athiyah al-Abrasyi Islam menghendaki seseorang untuk terus menerus melakukan pembahasan, penelitian dan pendidikan disamping belajar.

حَدَّثَنَا نَصْرُ بْنُ عَلِيٍّ قَالَ حَدَّثَنَا خَالِدُ بْنُ يَزِيدَ الْعَتَكِيُّ عَنْ أَبِي جَعْفَرِ الرَّازِيِّ
عَنْ الرَّبِيعِ بْنِ أَنَسٍ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا
حَدِيثٌ حَسَنٌ غَرِيبٌ وَرَوَاهُ بَعْضُهُمْ فَلَمْ يَرْفَعْهُ

“Telah bercerita kepada kami Nahsr bin Ali dia berkata, telah bercerita kepada kami Khalid bin Yazid Al Ataki dari Abu Ja'far Ar Razi dari Ar Rabi' bin Anas dari Anas bin Malik dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa keluar dalam rangka menuntut ilmu maka dia berada di jalan Allah sampai dia kembali." Abu Isa berkata; 'Hadits ini hasan gharib, sebagian perawi telah meriwayatkannya namun tidak merafa'kannya.’”⁴⁴

Ajaran Islam sebagai petunjuk sangat memuliakan dan mengutamakan orang-orang yang menuntut ilmu yang tercantum dalam firman Allah QS. Al-Mujadilah ayat 11:

⁴⁴ “Hadits Tirmidzi Nomor 2571,” ilmuislam.id, n.d., <https://ilmuislam.id/hadits/36981/hadits-tirmidzi-nomor-2571>.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”⁴⁵

Dari ayat tersebut diketahui bahwa sebagai individu yang beragama Islam hendaknya mempunyai motivasi belajar agar dapat memajukan kemampuan diri entah itu yang berkaitan dengan ilmu agama ataupun ilmu umum.⁴⁶

4. Indikator Pemahaman Siswa

a. Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.⁴⁷ Dalam hal ini tidak hanya menghafal secara verbal,

⁴⁵ *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*.

⁴⁶ Harmalis, "Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam," 60.

⁴⁷ Riska Sugiarto, Nurdyansyah, and Pandi Rais, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Halaqa* 3, no. 1 (2018): 206, <https://doi.org/10.21070/halaqa>.

namun juga memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan. Maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan dan mengambil keputusan. Menurut W.S. Winkel, pemahaman merupakan mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.⁴⁸

b. Kategori Pemahaman

Pemahaman sendiri dibedakan menjadi tiga, yaitu: 1) Pemahaman terjemahan, yaitu kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya; 2) Pemahaman penafsiran, misalnya dapat membedakan dua konsep yang berbeda; 3) Pemahaman ekstra polasi yaitu kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu dan memperluas wawasan.⁴⁹

Sudjana mengelompokkan pemahaman ke dalam tiga kategori, yaitu: 1) Tingkat terendah. Yang termasuk kategori tingkat terendah yaitu pemahaman terjemahan. 2) Tingkat kedua, yaitu pemahaman penafsiran yang merupakan penghubung bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya. 3) Tingkat ketiga, yaitu pemahaman

⁴⁸ Emi Lilawati, M. Alvian Eko F., and M. Aliyul Wafa, "Strategi Pembelajaran Murder Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Pai Di Smk Ti Bahrul Ulum Jombang," *DINAMIKA: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman* 6, no. 2 (2021): 75, <https://doi.org/10.32764/dinamika.v6i2.1971>.

⁴⁹ Tohirin, *Psikologi Belajar Mengajar* (Pekanbaru, 2001), 88.

eksplorasi. Dengan eksplorasi, diharapkan seorang mampu melihat balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.⁵⁰

5. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian sejarah kebudayaan islam

Menurut Ibnu Khaldun, sejarah merupakan peristiwa-peristiwa penting dan istimewa pada waktu dan bangsa tertentu. Terdapat banyak pengertian mengenai sejarah, namun sederhananya sejarah merupakan interpretasi atas kejadian yang terjadi di masa lalu dengan tidak hanya untuk memberikan informasi peristiwa masa lalu tetapi juga pelajaran sebab akibat. W.Bauer memberikan definisi sejarah yaitu ilmu pengetahuan yang berikhtiar untuk memberikan gambaran mengenai fenomena kehidupan yang pernah terjadi karena ada hubungan antara manusia dan masyarakat.⁵¹

Sementara itu, kebudayaan dalam pengertian umum adalah keseluruhan kebudayaan baik yang masih primitif dan dalam proses berkembang maupun yang sudah berkembang. Menurut Ki Hajar Dewantara, kebudayaan merupakan hasil usaha manusia terhadap alam dan zaman sebagai bukti kejayaan hidup manusia yang berfungsi untuk

⁵⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakraya, 2012), 24.

⁵¹ P D M Harun, Y Nofa, and P S Cendikia, *Sejarah Kebudayaan Islam Di Asia Barat Jilid I* (Sakata Cendikia, 2016), 3, <https://books.google.co.id/books?id=zpc9EAAAQBAJ>.

mencapai keselamatan dan kebahagiaan serta mengatasi rintangan dan kesukaran yang terjadi dalam kehidupan. Menurut Dr. H. Th. Fischer, factor yang mempengaruhi pertumbuhan kebudayaan diantaranya faktor geografis, faktor induk bangsa, dan factor saling kontak antar bangsa.⁵²

Islam merupakan agama samawi yang diberikan Allah melalui utusan-Nya untuk diberikan kepada umat manusia. Dalam menjalani kehidupan, penganut Islam akan menjadikan Al-Quran dan Hadis sebagai pedoman. Islam dapat diamati dari dua sisi. Pertama, Islam dalam definisi ajaran dasar (Al-Quran dan hadits). Dimana memuat ajaran yang perlu ditafsirkan dan sebagian tidak memerlukan penafsiran. Kedua, Islam dalam arti hasil penafsiran ulama, kaum intelektual Muslim dan sarjana terhadap teks-teks ajaran dasar Islam. Oleh karena itu, semua buku dalam Islam memuat dua faktor, yaitu terjemahan dasar dan hasil penafsiran terhadap ajaran dasar.⁵³

Dalam kurikulum MA, Sejarah kebudayaan islam menjadi bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dapat digunakan untuk menyiapkan siswa dalam memahami, mengenal dan menghayati

⁵² Suyuthi Pulungan, *Sejarah Peradaban Islam* (Amzah, 2022), 16, <https://books.google.co.id/books?id=Su9XEAAAQBAJ>.

⁵³ Pulungan, 18.

Sejarah Kebudayaan Islam untuk dimanfaatkan sebagai dasar pandangan hidupnya.⁵⁴

b. Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam

Kegunaan dari sejarah kebudayaan diantaranya fungsi keilmuan, transformasi, dan edukatif. Maksud fungsi edukatif yaitu memberikan penegasan kepada siswa mengenai keharusan dalam mendirikan prinsip, nilai, sikap hidup yang mulia dan islami dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi keilmuan yakni dengan mempelajari sejarah, maka siswa mampu mendapatkan pengetahuan tentang masa lalu kebudayaan Islam. Fungsi transformasi yaitu dalam merancang transformasi masyarakat, sejarah memiliki peran penting sebagai sumbernya.⁵⁵

c. Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Tujuan dari mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam diantaranya: 1) Agar memahami informasi tentang sejarah umat Islam pada masa lampau untuk dijadikan pelajaran; 2) Untuk membentuk kepribadian dan watak umat Islam dengan mempelajari tokoh-tokoh masa lampau; 3) Untuk membantu siswa memilih dan memilah sudut pandang sejarah yang perlu dikembangkan ataupun tidak; 4) untuk membantu siswa berpikir secara berurutan dan mempunyai pengetahuan mengenai masa lalu..

⁵⁴ Dadan Nurulhaq and Titin Supriastuti, *MANAJEMEN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM: Konsep Dan Strategi Dalam Meningkatkan Akhlak Peserta Didik* (Cendekia Press, 2020), 49, <https://books.google.co.id/books?id=-8wMEAAAQBAJ>.

⁵⁵ Nurulhaq and Supriastuti, 30.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teoritik, maka dapat diperoleh rujukan-rujukan konseptual mengenai penelitian yang akan dibuat. Berikut merupakan kerangka pemikiran yang disusun dengan memuat permasalahan yang terjadi, dampak ketika tidak dapat diatasi, apa yang akan dilakukan dan tujuan dari langkah yang diambil. Berikut ini merupakan bagan kerangka berpikir penelitian:



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan. Seals dan Richey menjelaskan mengenai penelitian pengembangan, sebagai berikut:

“Penelitian pengembangan merupakan prosedur atau langkah-langkah pengkajian secara sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis dan efektif”.⁵⁶

Penelitian ini memakai jenis penelitian pengembangan yang bermaksud untuk mewujudkan kreasi berupa media pembelajaran interaktif berbasis android untuk membantu menambah mutu kegiatan pembelajaran.

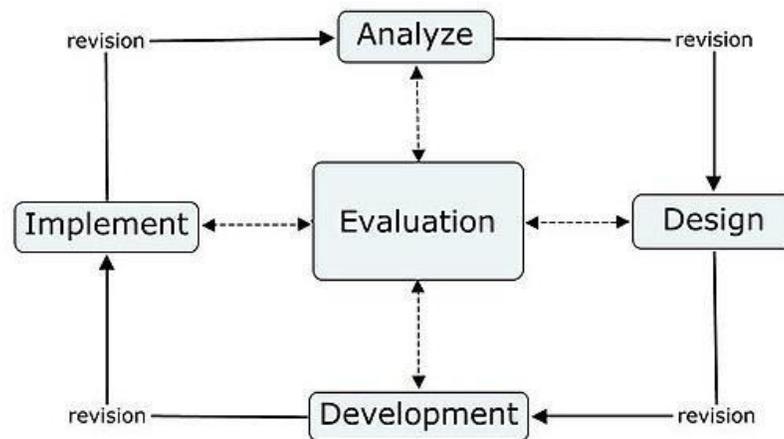
B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Pada tahun 1990-an Reiser dan Mollenda mengembangkan model ADDIE yang memiliki kegunaan sebagai petunjuk dalam menciptakan alat dan prasarana kegiatan pelatihan yang dinamis, bermanfaat dan mendukung kinerja dari pelatihan. Model ini memakai lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (analisa), *Design* (Desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).⁵⁷

⁵⁶ Achmad Noor Fatirul and Djoko Adi Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan)* (Banten: Pascal Books, 2022), 7.

⁵⁷ H. Nur Khoiri, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Ragam, Model, & Pendekatan)* (Semarang: Southeast Asian Publishing, 2018), 211.

Model ADDIE dibuat oleh skema Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 3 1 Model ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Proses atau langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini melalui lima tahap, 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (desain), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), 5) *Evaluation* (evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan analisis kebutuhan untuk memahami bagaimana kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Analisis kebutuhan yang dibutuhkan yakni 1) Analisis Kebutuhan Pengguna, 2) Analisis Konten atau Isi.

Analisis kebutuhan pengguna dilaksanakan kepada guru dan siswa guna mengetahui kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran berbasis android. Analisis konten dalam pengembangan media pembelajaran

berkaitan dengan materi yang sinkron dengan kompetensi dasar yang telah diputuskan.

2. *Design* (Desain)

Tahapan selanjutnya yaitu tahapan desain di mana pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran yang dipakai. Produk pengembangan yakni berupa media pembelajaran interaktif berbasis android. Langkah awal yakni penentuan faktor-faktor yang dimuat dalam media pembelajaran, kemudian menentukan desain tampilan dari media pembelajaran yang menarik hasrat belajar siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Hasil desain yang telah ditentukan dilaksanakan pada tahap ini. Desain gambar, ataupun ilustrasi dibuat dengan menggunakan bantuan Canva yang selanjutnya diolah menggunakan *software Kodular Creator* untuk pembuatan media pembelajaran.

Setelah pengembangan produk, hasil pengembangan ditinjau terlebih dahulu oleh dosen pembimbing untuk memastikan antara hasil dan rancangan produk telah sesuai. Kemudian produk melalui tahap validasi dari para ahli. Adapun penilaian yang dibutuhkan yaitu penilaian dari ahli konten, materi dan media.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini media yang telah dinyatakan layak diuji dan diimplementasikan kepada siswa kelas X. Instrumen yang digunakan dalam pengujian yaitu angket penelitian. Tujuan dari pengujian untuk memahami penggunaan media pembelajaran atas motivasi belajar dan pemahaman siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk mengetahui sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil, sesuai dengan keinginan atau tidak. Harapan awal dari penelitian ini yakni hasil produk yang dapat menambah motivasi belajar siswa. Kualitas, nilai dan kelayakan pengembangan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli dan angket siswa pada tahap uji coba.

D. Uji Produk

Langkah penting dalam penelitian pengembangan adalah uji produk. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a) Desain Uji Ahli

Tahap uji ahli ini akan melalui tahap validasi oleh para ahli. Para ahli tersebut terdiri dari tiga ahli. *Pertama*, ahli konten di mana akan menilai kesesuaian konten pada produk pengembangan; *kedua*, ahli media yang akan menilai terkait dengan desain dari produk

pengembangan; *ketiga* yaitu ahli materi yang menilai tentang kesamaan materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar yang digunakan.

b) Subjek Uji Ahli

Subjek uji coba ahli dalam pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut:

- Ahli konten/Materi. Ahli konten yang ditetapkan sebagai penguji kesesuaian materi Sejarah Kebudayaan Islam yaitu Ibu Faridatun Nikmah, M.Pd selaku dosen UIN Malang.
- Ahli desain pembelajaran (Media). Ahli desain pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain multimedia interaktif yaitu Ibu Ainatul Mardhiyah, S.Kom, M.Cs selaku dosen UIN Malang.
- Ahli materi. Ahli materi yang ditetapkan sebagai penguji desain materi yakni Bapak Huda Munawaroh, M.Pd.I. selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah (guru lapangan).

2. Uji Coba

a) Desain Uji Coba

Pada tahap ini uji coba produk, akan dilakukan *pre experimental designs* jenis *one group pretest-posttest design* kepada subjek penelitian untuk membandingkan keadaan sesudah dan sebelum diberi perlakuan sehingga mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah penggunaan aplikasi yang dikembangkan. Untuk mengetahui

keefektifan dari penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam menambah motivasi belajar siswa akan digunakan angket. Dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media untuk meningkatkan pemahaman siswa menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

b) Subjek Uji Coba

Subjek uji produk dari penelitian ini yakni kelas X MAN 2 Magetan. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel yaitu teknik random sampling dimana sampel diambil secara random atau tanpa pandang bulu.

E. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengumpulan data dari angket siswa mengenai motivasi belajar dengan bantuan media pembelajaran interaktif, wawancara dan observasi mengenai analisis kebutuhan yang berupa uraian serta tanggapan dari ahli validitas yang berupa hasil kritik dan saran dalam pengembangan produk.
2. Data Kuantitatif diperoleh dari penilaian produk dari ahli (angket skala likert) serta hasil pretes dan postes pelatihan skor berbentuk angka.

F. Instrumen Pengumpul Data

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket skala Likert, angket terbuka, alat pre-test dan pos-tes.

1. Angket skala likert digunakan untuk mengumpulkan data validasi konten, validasi media, dan validasi materi. Instrumen penelitian ini dibuat dalam bentuk *checklist*. Kisi-kisi angket dapat diketahui pada tabel berikut yang diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fany Syarima (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi *Appypie* Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang” yang telah melalui tahap validasi ahli.⁵⁸

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Lembar Validitas Aspek Media Pembelajaran

No	Desain Teknis Aspek	Indikator	Jumlah
1	Menetap	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran	4
		Ketepatan pemilihan jenis aplikasi <i>software/tools</i> untuk pengembangan.	
		Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).	
		Program pembelajaran terpadu dan mudah dalam penggunaan.	
2	Desain	Menetapkan judul media pembelajaran.	12
		Komunikatif	
		Kreatif dalam ide dan gagasan.	
		Sederhana dalam memikat.	
		Visualisasi bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.	
		Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks dan gambar.	
		Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	
		Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai.	
		Pemilihan posisi teks yang sesuai.	
		Pemilihan posisi gambar yang sesuai.	
Penggunaan warna per layar.			
3	Pengembangan	Gambar yang disajikan tidak rumit atau mudah dipahami.	7
		Gambar digunakan sebagai visualisasi konsep-konsep penting.	
		Pemilihan gambar yang sesuai.	

⁵⁸ Syarima, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Berbantu Aplikasi *Appypie* Pembelajaran Fluida.”

No	Desain Teknis Aspek	Indikator	Jumlah
		Animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	
		Animasi yang digunakan tidak mengalihkan perhatian peserta didik.	
		Suara mudah didengar atau jelas.	
		Suara jernih atau tidak pecah suara yang didengar menarik.	
Jumlah			23

Tabel 3. 2 Angket Lembar Validitas Aspek Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Materi Berbasis Media	Ketetapan konsep faktual.	13
		Kejelasan rumusan tujuan KS.	
		Relevansi tujuan dengan KS.	
		Kesesuaian materi dengan KD.	
		Kesesuaian materi dengan indikator.	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	
		Sistematis, runtut, dan alur logikan jelas.	
		Cakupan materi jelas	
		Kedalaman materi jelas.	
		Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik.	
		Pembahasan materi pada teks.	
		Kemudahan.	
2	Soal	Soal sesuai dengan KD.	9
		Soal sesuai dengan indikator.	
		Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.	
		Soal disesuaikan dengan peserta didik.	
		Ketepatan soal dengan materi ajar.	
		Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.	
		Konsistensi evaluasi terhadap KD.	
		Konsistensi evaluasi terhadap indikator.	
		Konsistensi evaluasi terhadap tujuan pembelajaran.	
3	Aspek Bahasa	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi sesuai dengan UEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).	10
		Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal sesuai dengan UEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).	
		Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik.	

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
		Bahasa yang digunakan dalam penyampaian soal sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik.	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	
		Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi.	
		Kesesuaian istilah yang digunakan pada soal.	
		Ketepatan penulisan tanda baca.	
		Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	
		Kebakuan istilah yang digunakan jelas dan mudah dipahami	
		Konsistensi penggunaan istilah.	
		Jumlah	32

2. Kisi-kisi angket motivasi siswa

Kisi-kisi angket motivasi belajar siswa diadaptasi dari penelitian Diyah Listiyani (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia *Prezi Desktop* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTsN Punung-Pacitan” yang telah melalui tahap validasi ahli.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa

No.	Indikator	Jumlah
1	Rasa tertarik peserta didik terhadap pelajaran SKI.	5
2	Rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi.	2
3	Rasa senang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.	5
4	Minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.	3
	Jumlah	15

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti memakai beberapa metode, yaitu: wawancara, observasi, angket atau kuesioner, dan tes.

1. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur yaitu wawancara yang pertanyaan dan jawaban telah tertulis dengan menggunakan lembar instrumen sebagai pedoman. Sementara wawancara tidak terstruktur yaitu jawaban tidak tertulis dalam lembar instrumen sebagai pedoman.

2. Observasi

Observasi dilakukan pada saat analisis kebutuhan materi atau isi yang sama dengan kompetensi dasar pada kurikulum yang digunakan di sekolah.

3. Angket atau kuesioner

Angket digunakan untuk menilai produk pengembangan oleh validator. Dalam penelitian ini terdapat dua angket yang diberikan kepada tim ahli dan pengguna produk.

4. Tes atau evaluasi

Tes yang digunakan yaitu tes pencapaian dimana dimanfaatkan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan memanfaatkan produk pengembangan media belajar interaktif.

H. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif, analisis isi dan analisis test T.

1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan mengetahui kebutuhan pembelajaran yang ada di sekolah dan bagaimana kondisi pra-penelitian. Hasil analisis ini

kemudian digunakan sebagai asas dalam mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Analisis Deskriptif

Analisis data secara deskriptif yaitu teknik analisis data yang dimanfaatkan dalam menganalisa data dengan membuat gambaran bahan-bahan yang terhimpun tanpa membuat penyamarataan dari hasil penelitian.⁵⁹ Penggunaan hasil analisis untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

a. Data validasi

Data validasi dari para ahli dianalisis dengan menggunakan rumus Aiken V.

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

V : indeks kesepakatan rater mengenai validasi butir

S : skor yang ditetapkan setiap rater dikurangkan skor terendah dalam kategori yang dipakai ($s = r - I_0$ dengan $r =$ skor kategori rater dan I_0 skor terendah dalam kategori penskoran)

n : banyaknya rater

c : banyaknya kategori yang dapat dipilih rater

⁵⁹ Nurdin and Hartati, Hal. 204.

Rumus Aiken V menggunakan kriteria validasi yang ditemukan dalam tabel berikut:

Rentang	Kevalidan
<0,4	Validitas rendah
0,4-0,8	Validitas sedang
>0,8	Validitas tinggi

Tabel 3. 4 Kriteria Validasi Rumus Aiken

b. Analisis data motivasi belajar dan respon siswa

Data dari angket dan respon siswa terhadap aplikasi pembelajaran dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal

100% = bilangan konstanta

Adapun kriteria dari tingkat motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran tersaji pada tabel berikut:

Tingkat Persentase	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
70-79%	Baik

60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
0-49%	Sangat Kurang

Tabel 3. 5 Kategori Motivasi Siswa

Adapun kriteria dari tingkat respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersaji pada tabel berikut:

Tingkat Persentase	Kriteria
$75 \leq R \leq 100\%$	Sangat Positif
$50 \leq R \leq 75\%$	Positif
$25\% \leq R < 50 \%$	Kurang Positif
$0\% \leq R < 25\%$	Negatif

Tabel 3. 6 Kriteria Respon Siswa

3. Analisis Uji T

Tingkat keefektifan produk pengembangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan analisis Uji T. Oleh karena itu dilakukan pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan dari sebelum pengaplikasian produk dan setelah penggunaan produk. Berikut rumus yang dipakai dengan tingkat kemaknaan 0,05%:

$$x = \frac{D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

T : Uji T

D : Different x^2-x^1

D^2 : Variansi

N : Jumlah Sampel

Hasil uji coba dibandingkan antara t_{tabel} dengan taraf 0,05 atau 5% untuk mengetahui disimilaritas antara sebelum dan setelah penggunaan produk.

H_1 : Ada perbedaan signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_1 ditolak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. *Analysis (Analisis)*

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan menjadi langkah dasar untuk mengetahui kebutuhan yang hendak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi android. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini analisis kebutuhan guru dan siswa.

a. Analisis Kebutuhan Guru

Untuk mengetahui kebutuhan guru dalam media pembelajaran, dilaksanakan wawancara dengan salah satu guru di MAN 2 Magetan yaitu Bapak Arief Suswanto, M.Pd..I selaku guru SKI. Diketahui bahwa dalam pembelajaran SKI, selalu menanamkan karakter pendidikan seperti rasa ingin tahu, jujur, kreatif, dan kerjasama. Sebagaimana yang beliau sampaikan:

Pendidikan karakter selalu ditanamkan kepada peserta didik.

[AS.AK.01]⁶⁰

Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa dalam pelaksanaannya, pembelajaran di MAN 2 Magetan selalu menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, khususnya SKI. Sebagaimana hal

⁶⁰ Arief Suswato, "Wawancara Analisis Kebutuhan Media," n.d.

tersebut telah menjadi suatu keharusan dalam penerapan kurikulum 2013.

Kemudian, guru menyampaikan tentang pemahaman guru mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media apa saja yang digunakan oleh guru selama rentang waktu saat ini, dan bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media tersebut:

Saya sangat memahami penggunaan media yang saya gunakan saat mengajar [AS.AK.02]. Media berbasis IT [AS.AK.02]. Tidak. Karena sudah disiapkan dengan sebaik-baiknya [AS.AK.04]. Tidak ada kesulitan dalam penggunaan media [AS.AK.05]. Tidak ada masalah. Siswa malah merasa senang dan enjoy [AS.AK.06].⁶¹

Selaras dengan pernyataan tersebut, dalam penggunaan media pembelajaran guru merasa tidak menemui kesulitan. Adapun media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu media berbasis IT, seperti *power point*. Tidak ada masalah yang perlu diatasi oleh guru karena tidak adanya kesulitan dalam penggunaan media. Siswa pun merasa senang dan nyaman dalam menggunakan media.

Kemudian guru memberikan pernyataan mengenai media berbasis ICT dan bagaimana cara untuk memperoleh media tersebut, juga respon siswa selama penggunaan media.

Ya. Saya juga menggunakan media ICT [AS.AK.07]. Untuk PPT dibuat sendiri. Untuk vidio menonton melalui Youtube [AS.AK.08]. Tidak. Malah memudahkan [AS.AK.09]. Ya. Antusiasnya

⁶¹ Suswato.

sangat tinggi [AS.AK.10]. Baik, nilainya sudah di atas KKM (B) [AS.AK.11].⁶²

Berdasarkan pemaparan tersebut, .diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, guru telah menggunakan ICT, seperti PPT yang merupakan hasil dari pengerjaan guru sendiri dan video yang didapatkan melalui platform Youtube. Penggunaan media tersebut memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran, dan memberikan antusias siswa terhadap pembelajaran SKI. Sehingga siswa memperoleh nilai lebih dari KKM.

Selanjutnya yaitu pernyataan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis android.

Perlu dalam menggunakan media berbasis ICT [AS.AK.12]. Ya. Media tersebut merupakan media yang menarik. di sini kami menggunakan media BUPIN [AS.AK.13]. Perlu. Media tersebut bisa membuat siswa tidak bosan dalam belajar [AS.AK.14]. Setuju sekali. Di sekolah ini untuk media pembelajaran berbasis android belum begitu banyak [AS.AK.15].⁶³

Berdasarkan pemaparan tersebut diketahui bahwa perlunya penggunaan ICT dalam proses pembelajaran, karena media tersebut merupakan media yang menarik. Pada sekolah tersebut juga terdapat media interaktif yaitu media BUPIN. Media tersebut berisi video pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa dengan melalui *scan barcode*. Begitu pula dengan penggunaan media berbasis android.

⁶² Suswato.

⁶³ Suswato.

Sangat diperlukan karena media tersebut sangat menarik. Guru memberikan pernyataan bahwa beliau setuju untuk pengembangan media pembelajaran berbasis android karena di madrasah masih sangat sedikit penggunaan media berbasis android.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

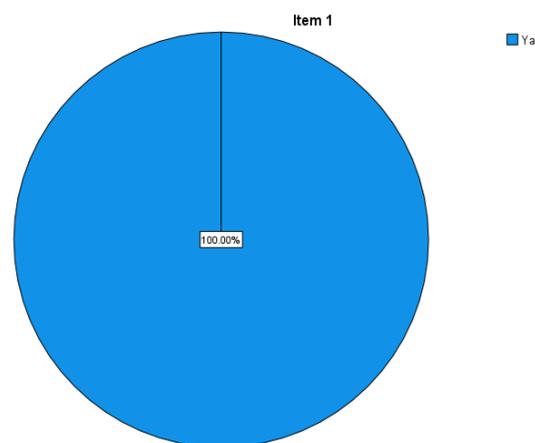
Untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, peneliti menggunakan kuosioner dalam pelaksanaannya. Tujuan dari penyebaran kuosioner dari penelitian yaitu untuk mengetahui hal yang diperlukan siswa terutama kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga peneliti dapat menghubungkan antara siswa dan kebutuhan mereka akan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran SKI.

Angket yang disebarkan berupa kuosioner dalam bentuk Google form dan dalam proses penyebarannya meminta bantuan guru lapangan dengan menggunakan platform WhatsApp. Subjek dari penelitian ini yakni kelas X di MAN 2 Magetan dan tidak ada kriteria khusus subjek penelitian yang diperbolehkan untuk mengisi kuosioner. Proses pengumpulan data berupa angket ini dibatasi yakni selama 3 hari. Adapun hasil dari penyebaran kuosioner kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android sebagai berikut:

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	4	22.2	22.2	22.2
	Perempuan	14	77.8	77.8	100.0
Total		18	100.0	100.0	

Tabel 4. 1 Jenis Kelamin

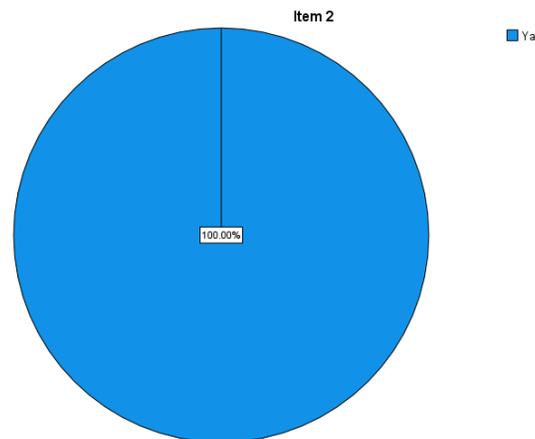
Berdasarkan tabel 4.1, diketahui siswa yang telah mengisi angket sebanyak 18 siswa dengan 4 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Angket yang disebarakan berisi 15 item pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah yang masing-masing akan dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Diagram Lingkaran Kepemilikan Smartphone

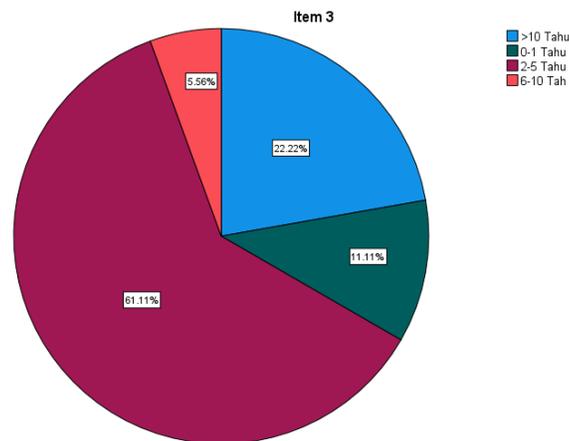
Gambar 4.1 merupakan item 1 yang berisi pertanyaan “Apakah anda memiliki *smartphone*?”. Berdasarkan gambar 4.1, dapat diketahui

bahwasanya sebanyak 100% atau 18 siswa memilih jawaban “ya”, maka dapat diketahui bahwa seluruh siswa memiliki *smartphone*.



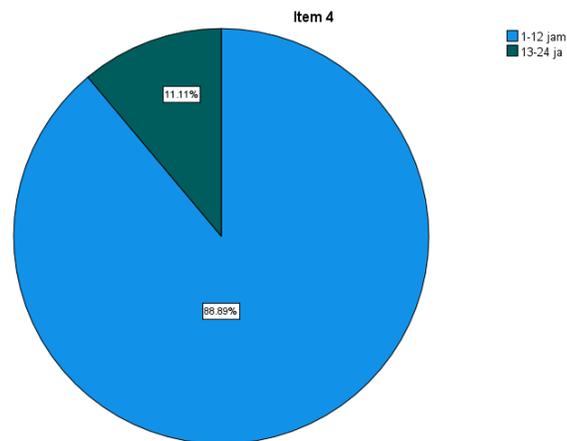
Gambar 4. 2 Diagram Lingkaran Penggunaan Smartphone Android

Pada item 2 memuat pertanyaan “apakah anda sering menggunakan *smartphone android*?”. Berdasarkan gambar 4.2 diketahui bahwasanya sebanyak 100% siswa memilih jawaban ya. Hal tersebut berarti bahwa siswa sering menggunakan *smartphone* android dalam kehidupan sehari-harinya.



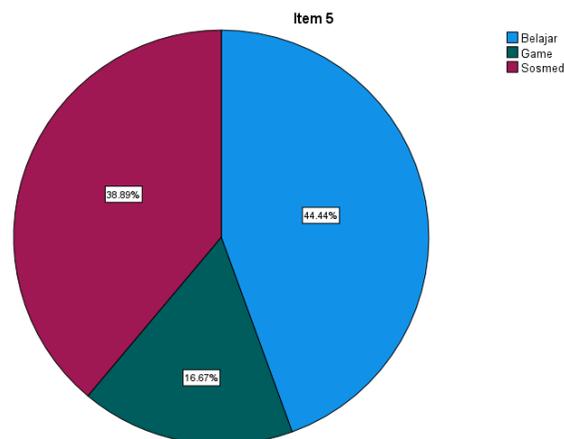
Gambar 4. 3 Diagram Lingkaran Lamanya Penggunaan Smartphone

Item 3 berisi pertanyaan “Sudah berapa lama anda menggunakan *smartphone* android?”. Berdasarkan gambar 4.3 dapat diketahui bahwa sebanyak 11,11% siswa menggunakan *smartphone* selama 0-1 tahun, sebanyak 61,11% siswa menggunakan *smartphone* selama 2-5 tahun, sebanyak 5,56% siswa menggunakan *smartphone* selama 6-10 tahun, dan sebanyak 22,22% siswa menggunakan *smartphone* selama lebih dari 10 tahun. Maka dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menggunakan *smartphone* selama 6-10 tahun.



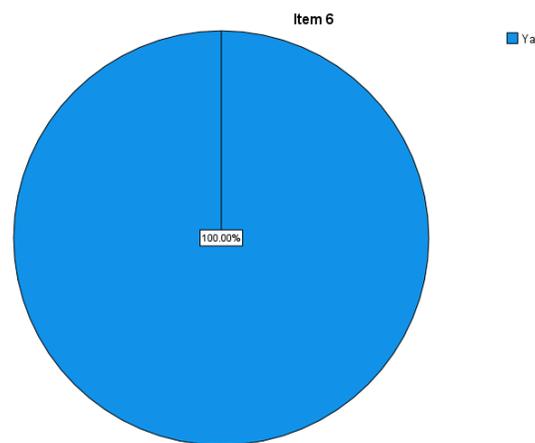
Gambar 4. 4 Diagram Lingkaran Penggunaan Smartphone Dalam Sehari

Item 4 memuat pertanyaan “berapa lama anda menggunakan *smartphone* android dalam sehari?”. Berdasarkan Gambar 4.4, dapat diketahui bahwa sebanyak 88,89% siswa menggunakan *smartphone* 1-12 jam dalam sehari dan sebanyak 11,11% siswa menggunakan *smartphone* selama 13-24 jam dalam sehari.



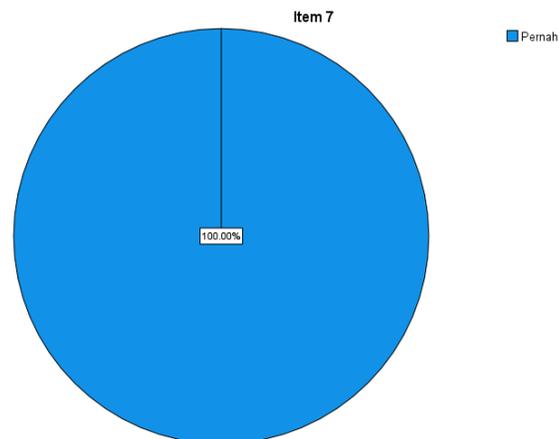
Gambar 4. 5 Diagram Lingkaran Keperluan Penggunaan Smartphone

Item 5 memuat pertanyaan “Untuk keperluan apa anda sering menggunakan *smartphone* android?”. Berdasarkan gambar 4.5, dapat diketahui sebanya 44,44% siswa menggunakan *smartphone* untuk belajar, sebanyak 16,67% siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain game, dan sebanyak 38,89% siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain sosial media.



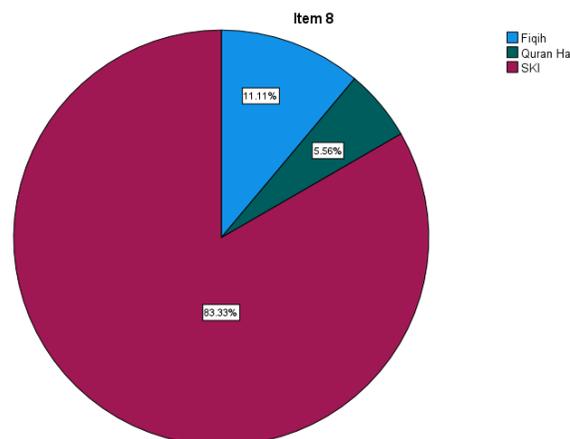
Gambar 4. 6 Diagram Lingkaran Kelengkapan WIFI Di Sekolah

Item 6 memuat pertanyaan “Apakah di sekolah dilengkapi jaringan sebagai penunjang (WIFI)?”. Berdasarkan 4.6, diketahui bahwa 100% siswa memilih jawaban ya. Maka dari itu dapat diketahui bahwa sekolah menyediakan jaringan *Wifi* untuk siswa guna membantu proses pembelajaran.



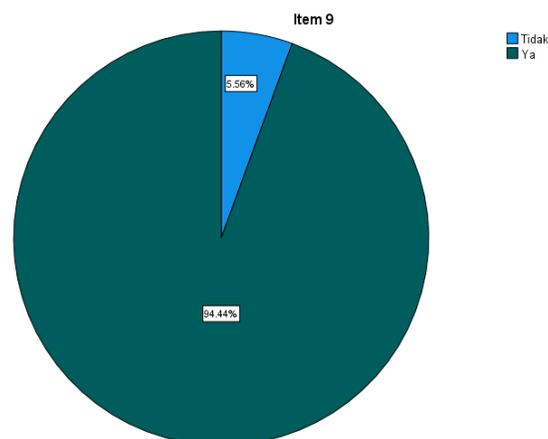
Gambar 4. 7 Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam Pembelajaran

Item 7 memuat pertanyaan “Pernahkah guru anda menggunakan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran?”. Berdasarkan gambar 4.7, diketahui bahwa sebanyak 100% memilih jawaban pernah. Maka diketahui bahwa dalam pembelajaran, guru telah menggunakan media pembelajaran berbasis android.



Gambar 4. 8 Diagram Lingkaran Pelajaran Yang Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

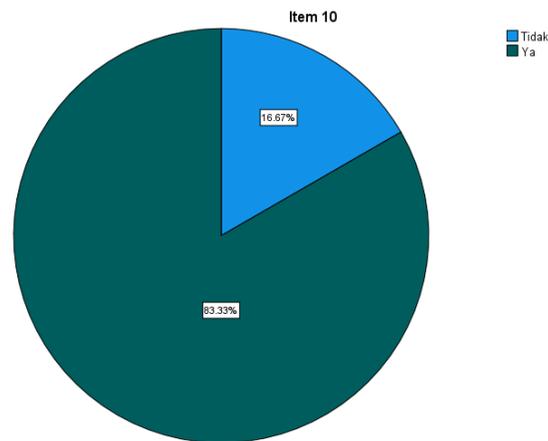
Item 8 memuat pertanyaan “Jika pernah, dalam mata pelajaran apa?”. Berdasarkan gambar 4.8, dapat diketahui bahwa sebanyak 11,11% siswa menjawab Fiqih, sebanyak 5,56% siswa memilih jawaban Quran Hadits, dan 83,33% siswa memilih jawaban SKI.



Gambar 4. 9 Diagram Lingkaran Pentingnya Penggunaan Smartphone Dalam Pendidikan

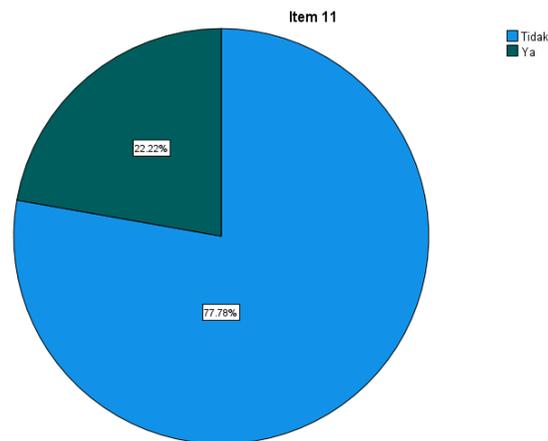
Item 9 memuat pertanyaan “Di tengah perkembangan teknologi saat ini, apakah penggunaan *smartphone* merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan anda dalam kebutuhan terutama dalam pembelajaran?”. Berdasarkan gambar 4.9, diketahui bahwa 5,56% memilih jawaban ‘ya’ dan sebanyak 94,44% memilih jawaban ‘tidak’.

Maka dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* merupakan hal yang dibutuhkan dalam kehidupan terutama dalam pembelajaran.



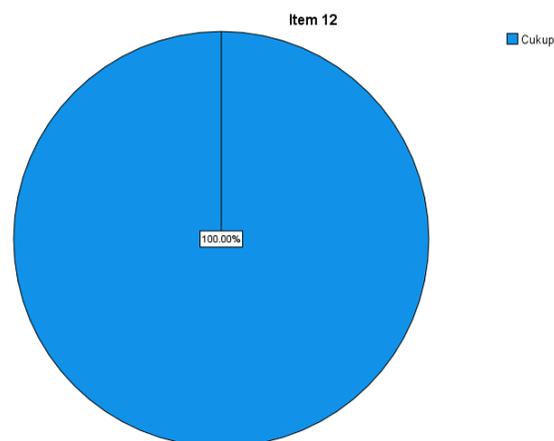
Gambar 4. 10 Diagram Lingkaran Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Yang Menyenangkan

Item 10 memuat pernyataan “Penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran akan membuat belajar lebih menyenangkan (tidak membosankan)”. Berdasarkan gambar 4.10 dapat diketahui bahwa sebanyak 83,33% siswa memilih jawaban ya dan sebanyak 16,67% siswa memilih jawaban tidak. Oleh karena itu, dapat diketahui apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android, maka pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.



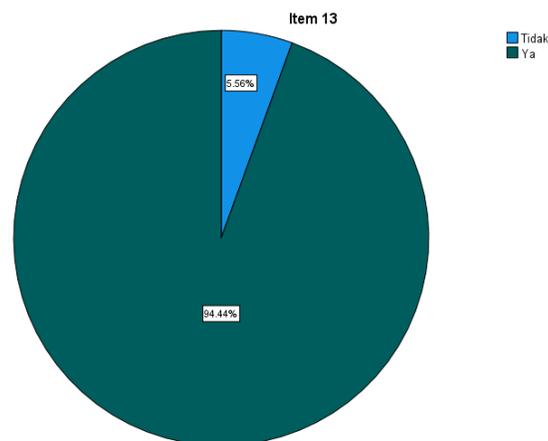
Gambar 4. 11 Diagram Lingkaran Kesulitan Mata Pelajaran SKI

Item 11 memuat pernyataan “Pembelajaran SKI merupakan pembelajaran yang sulit”. Berdasarkan gambar 4.11, dapat diketahui bahwa sebanyak 22,22% siswa memilih jawaban ‘tidak’ dan sebanyak 77,78% siswa memilih jawaban ‘ya’. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa siswa setuju jika pembelajaran SKI bukanlah pembelajaran yang sulit.



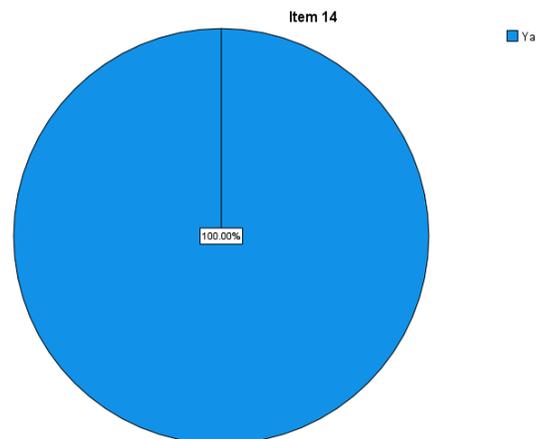
Gambar 4. 12 Diagram Lingkaran Pemahaman Penjelasan Guru SKI

Item 12 memuat pernyataan “Penjelasan guru dalam mata pelajaran SKI mudah dipahami”. Berdasarkan gambar 4.12, diketahui sebanyak 100% siswa memilih jawaban cukup. Oleh karena itu, penjelasan guru dalam pelajaran SKI dirasa cukup sehingga mudah dipahami oleh siswa.



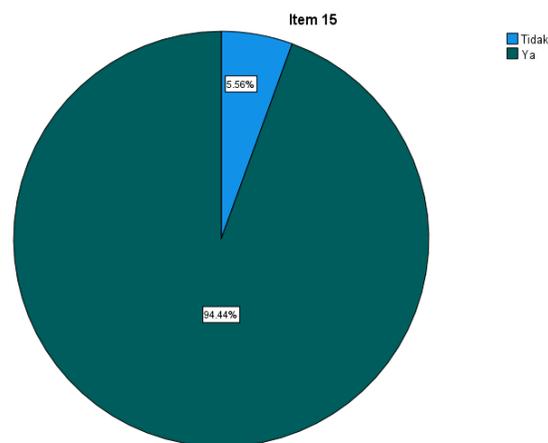
Gambar 4. 13 Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android

Item 13 memuat pernyataan “Perlunya penggunaan multimedia interaktif berbasis android untuk memahami mata pelajaran SKI”. Berdasarkan gambar 4.13, diketahui bahwa sebanyak 5,56% siswa memilih jawaban ‘tidak’ dan sebanyak 94,44% siswa memilih jawaban ‘ya’. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa setuju apabila diperlukan multimedia interaktif berbasis android untuk memahami mata pelajaran SKI.



Gambar 4. 14 Multimedia Interaktif Berbasis Android Merupakan Media Yang Menarik

Item 14 memuat pernyataan “Multimedia interaktif berbasis android merupakan media yang menarik”. Berdasarkan gambar 4.14, dapat diketahui bahwa sebanyak 100% siswa memilih jawaban ‘ya’. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa multimedia interaktif berbasis android merupakan media yang menarik.



Gambar 4. 15 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Item 15 memuat pertanyaan “Setujukah anda jika diadakan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran, sehingga bisa membantu dalam penguasaan materi pada mata pelajaran SKI?”. Berdasarkan gambar 4.15, diketahui bahwa sebanyak 5,56% siswa memilih jawaban ‘tidak’, dan sebanyak 94,44% siswa memilih jawaban ‘ya’. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwasanya sebagian besar siswa setuju apabila diadakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran SKI.

2. Analisis konten

Analisis konten berkaitan dengan isi dari aplikasi pembelajaran yang dikembangkan, yakni materi yang relevan dengan kompetensi dasar yang ditentukan. Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu materi Daulah Umayyah yang merupakan sub bab mata pelajaran SKI.

Untuk menyusun media pembelajaran Daulah Umayyah dibutuhkan kompetensi dasar dan tujuan/indikator yang sesuai dengan silabus. Adapun kompetensi dasar yang dijadikan sebagai dasar penyusunan media pembelajaran, yakni:

- 1) KD 3.10: Menganalisis proses lahirnya Daulah Umayyah di Damaskus.
- 2) KD 3.11: Mengevaluasi perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Umayyah di Damaskus.

- 3) KD 4.10: Menilai proses berdirinya Daulah Umayyah di Damaskus.
- 4) KD 4.11: Mengapresiasi perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Umayyah di Damaskus.

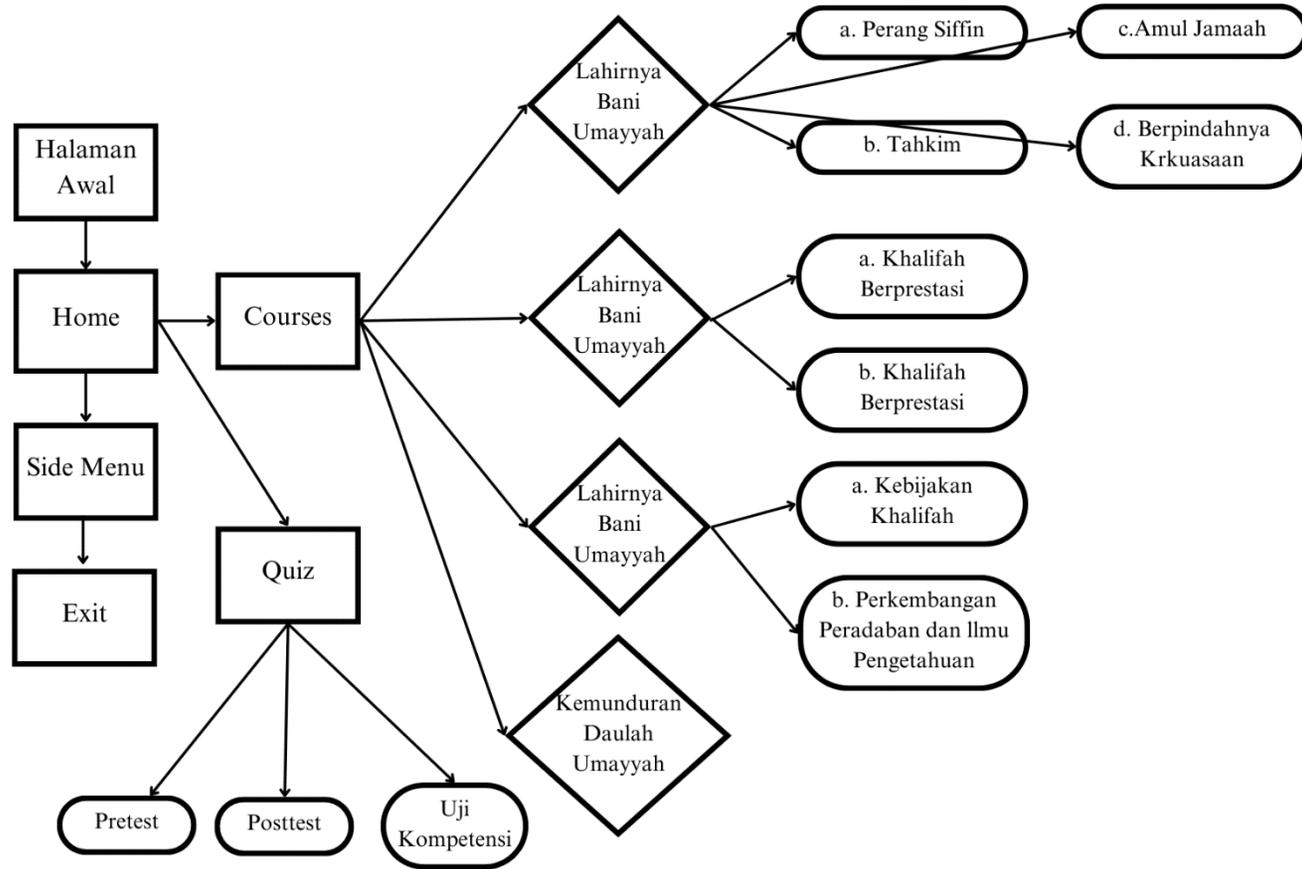
Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, adapun sub materi yang dimuat dalam media pembelajaran yakni Lahirnya Bani Umayyah di Damaskus, Khalifah Bani Umayyah di Damaskus, Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan, dan Kemunduran Daulah Umayyah di Damaskus.

B. Design (Desain)

Setelah melaksanakan analisis, selanjutnya peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis android. Pada tahap desain menghasilkan *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* memberikan gambaran mengenai urutan dan struktur media pembelajaran. *Flowchart* tersebut digunakan sebagai pedoman merancang *storyboard* yang sesuai dengan struktur media. *Storyboard* merupakan rancangan kasar dari tampilan media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Storyboard* meliputi apa saja isi dari media, tata letak, dan sebagian besar unsur yang dimasukkan di dalamnya.

Hasil pertama tahap desain adalah *flowchart* media pembelajaran yang dapat di gambarkan sebagai berikut:

Gambar 4. 16 Flowchart Desain Media Pembelajaran



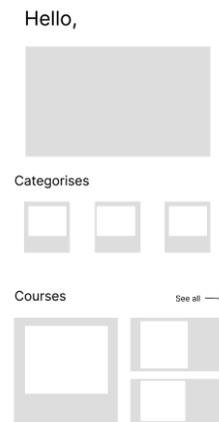
Setelah *flowchart* selesai dirancang, selanjutnya peneliti merancang *storyboard* yang di dalamnya memuat halaman awal, halaman menu, *side menu*, halaman *courses*, halaman tes, serta halaman penjelasan materi.

a. Desain *Storyboard* halaman awal



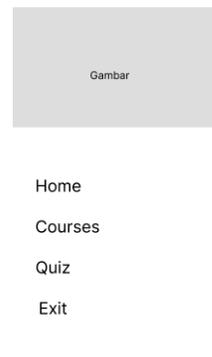
Gambar 4.17 Desain Storyboard Halaman Awal

b. Desain *storyboard* halaman menu



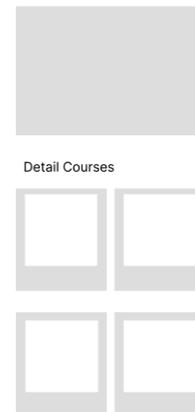
Gambar 4.18 Desain Storyboard Halaman Menu

c. Desain *storyboard side menu*



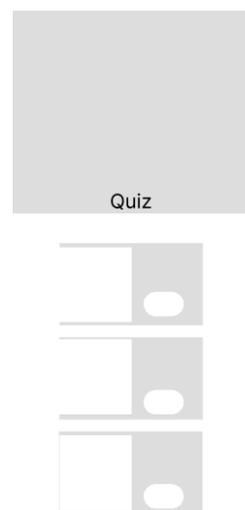
Gambar 4. 19 Desain Storyboard Side Menu

d. Desain *storyboard* halaman *courses*



Gambar 4. 20 Desain Storyboard Courses

e. Desain *storyboard* halaman quiz



Gambar 4. 21 Desain Storyboard Quiz

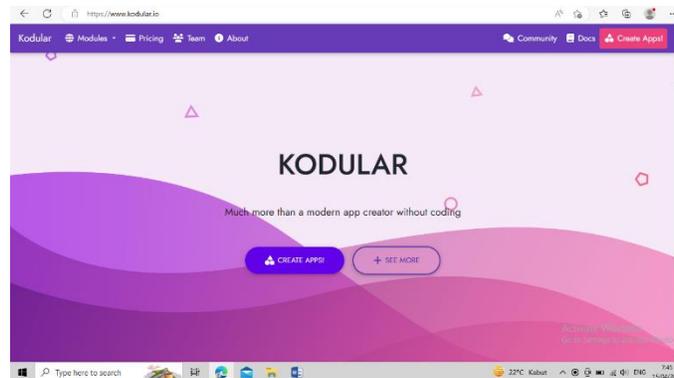
f. Desain *storyboard* halaman penjelasan materi



Gambar 4. 22 Desain Storyboard Penjelasan Materi

Untuk mengembangkan media pembelajaran, peneliti mempersiapkan beberapa alat yang digunakan untuk mengembangkan media interaktif berbasis android, sebagai berikut:

a. Kodular Creator



Gambar 4. 23 Tampilan Kodular Creator

Kodular Creator merupakan salah satu website yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi dengan tanpa *coding*. Dalam Kodular sendiri terdapat dua jenis yaitu Kodular tanpa berlangganan dan Kodular premium. Adapun langkah-langkah untuk membuat aplikasi di Kodular Creator diantaranya yaitu membuat akun.

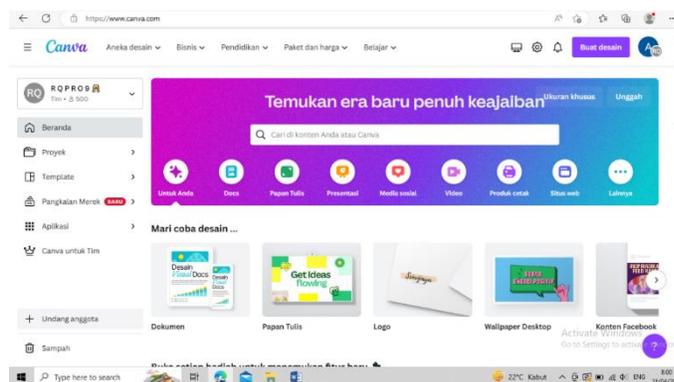
Untuk membuat akun, bisa dengan mengakses link <https://www.kodular.io>, selanjutnya klik *crate apps* dan *create account*. Untuk membuat akun baru, bisa langsung menggunakan akun google yang telah dimiliki.

Apabila telah memiliki akun, maka bisa masuk ke akun baru dengan klik *sign up*, kemudian akan menemui tampilan di mana bisa

membuat aplikasi. Untuk membuat *project baru*, bisa klik *create project* dan memberikan nama untuk *project* yang dikerjakan. Selanjutnya bisa menentukan tema bagi aplikasi kita dan kita bisa membuat aplikasi yang kita inginkan.

Adapun perbedaan Kodular premium dan kodular *non-premium* yaitu pada penyimpanannya. Kodular *non-premium* hanya dapat menyimpan data sebanyak 5 MB, dan Kodular premium dapat menyimpan data tanpa batas. Selain itu pada jumlah *project* yang dapat dibuat. Untuk kodular *non-premium*, jumlah *project* yang bisa dikerjakan maksimal 10 *project*, sementara pada Kodular premium tanpa batas. Jika ingin berlangganan *premium*, bisa membayar sebesar \$3.50/bulan atau \$35/tahun. Adapun pemilihan website ini untuk digunakan dalam penelitian yakni biayanya lebih sesuai dibandingkan website yang lainnya.

b. Canva



Gambar 4. 24 Tampilan Website Canva

Canva merupakan website yang dapat digunakan untuk membuat desain. Website canva sangat berguna untuk membuat berbagai macam desain, seperti desain logo, pamflet, poster, PPT (*power point*), video, dan lain sebagainya. Di dalam Canva juga terdapat berbagai template yang dapat digunakan. Ada berbagai gambar grafis, foto, icon, yang dapat digunakan untuk menyempurnakan desain yang kita buat.

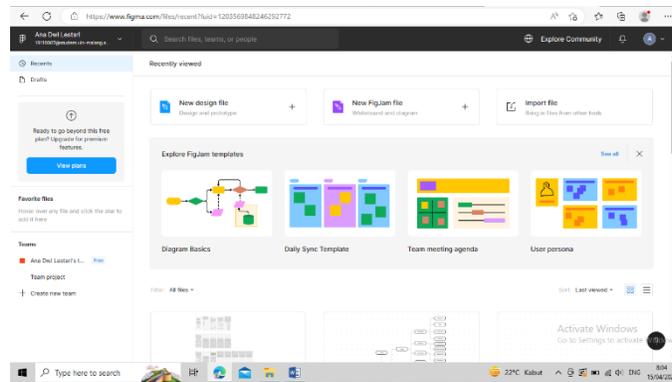
Sebagaimana website lainnya, untuk membuat desain di website Canva, bisa memulai untuk membuat akun terlebih dahulu. Untuk membuat akun, bisa masuk ke link <https://www.canva.com> dan *sign up* menggunakan akun google. Setelah masuk, akan menemukan tampilan sebagaimana gambar diatas dan mulai membuat desain yang diinginkan.

Canva tidak hanya menyediakan platform yang bisa diakses melalui website saja, melainkan juga terdapat aplikasi yang bisa diunduh melalui *Playstore* apabila menggunakan *smartphone* android. Canva sendiri juga terdapat dua jenis, yaitu *Canva free* dan *Canva pro*. Tentunya terdapat perbedaan antara *Canva free* dan *Canva pro*. Jika ingin mengakses lebih banyak gambar ataupun template, maka bisa berlangganan *Canva Pro*. Untuk berlangganan *Canva pro* bisa membayar \$149,99 CAD/tahun.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Canva Pro* untuk memperoleh gambar yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan

aplikasi. Selain itu, peneliti menggunakan Canva untuk membuat video yang nantinya dimasukkan pada aplikasi agar aplikasi menjadi lebih interaktif.

c. Figma



Gambar 4. 25 Tampilan Website Figma

Figma merupakan salah satu website yang dapat digunakan untuk mendesain aplikasi, situs website, ataupun komponen UI yang dapat digunakan dalam pembuatan proyek. Bahkan, Figma dapat digunakan oleh para desainer untuk berkolaborasi dengan desainer lainnya.

Dalam Figma terdapat berbagai fitur, diantaranya *modern pen tools* yang memberikan bantuan kepada desainer untuk menggambar arah dan bentuk yang berbeda dengan jerat vektor. Selanjutnya terdapat *Instan Arc* yang memberikan kemudahan bagi desainer untuk membuat lingkaran, diagram ataupun busur, sehingga gambar yang dihasilkan

akan lurus. Kemudian terdapat fitur *Open Type* untuk mengatur font yang diinginkan, dan sebagainya.

Figma sendiri memiliki banyak fungsi, diantaranya *wireframe* aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat rangka aplikasi. UI aplikasi dan website yang dapat membantu desainer untuk merancang dan mengimplementasikan dalam kode. *Prototype*, yang dapat digunakan untuk membantu desainer membuat cara kerja aplikasi dari satu halaman ke halaman lainnya. Penggunaan website Figma pada penelitian ini yakni untuk membuat desain *flowchart* dan desain *storyboard* media pembelajaran interaktif berbasis android.

C. *Development* (Pengembangan Produk)

Pengembangan produk dilaksanakan dengan berpacuan pada *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang pada tahap desain untuk membuat media pembelajaran. Bahan-bahan yang telah disiapkan, kemudian disusun pada platform Kodular Creator.

a. Halaman Awal



Gambar 4. 26 Tampilan Menu Awal

Tampilan menu awal merupakan tampilan awal ketika ikon aplikasi '*Daulah Umayyah*' di klik. Pada tampilan awal memuat judul aplikasi, gambar dan ikon *start learning*. Fungsi dari *start learning* yaitu untuk membantu pengguna menuju menu selanjutnya pada aplikasi pembelajaran.

b. Halaman Menu Utama



Gambar 4. 27 Tampilan Menu Utama/Home

Halaman menu utama atau *Home* merupakan halaman pertama setelah siswa klik "*start learning*" di bagian menu awal. Pada bagian *Home* memuat *Categories* dan *Courses*. *Categories* berfungsi untuk membantu siswa mengetahui apa saja menu yang ada pada aplikasi. Pada bagian *Categories* memuat *Home*, *Courses*, *Quiz*. Ketika pengguna mengklik menu *Courses*, maka pengguna akan masuk ke

halaman *Courses*. Ketika pengguna mengklik menu *Quiz*, maka siswa akan masuk ke halaman *Quiz*.

Sementara pada bagian *Courses* memuat sebagian kursus atau materi yang dapat dipelajari siswa pada aplikasi tersebut. Pada bagian *Courses*, setelahnya terdapat kalimat *see all*, yang apabila diklik maka siswa dapat masuk ke halaman *Courses*. Pada halaman *Home*, juga terdapat *side menu* yang dapat dipanggil dengan menggeser layar bagian kiri ke kanan.

c. Halaman *Courses*



Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Courses

Halaman *Courses* merupakan halaman yang di dalamnya memuat video dan materi yang dapat dipelajari oleh pengguna aplikasi. Video pada halaman *Courses* memuat berfungsi untuk menarik pengguna aplikasi agar tidak begitu merasa bosan. Adapun materi yang terdapat pada halaman *Courses* yang dapat dipelajari siswa diantaranya

Lahirnya Bani Umayyah di Damaskus, Khalifah Bani Umayyah, Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan Bani Umayyah, dan Kemunduran Daulah Umayyah di Damaskus. Adapun setiap halaman materi dapat dilihat pada gambar berikut:

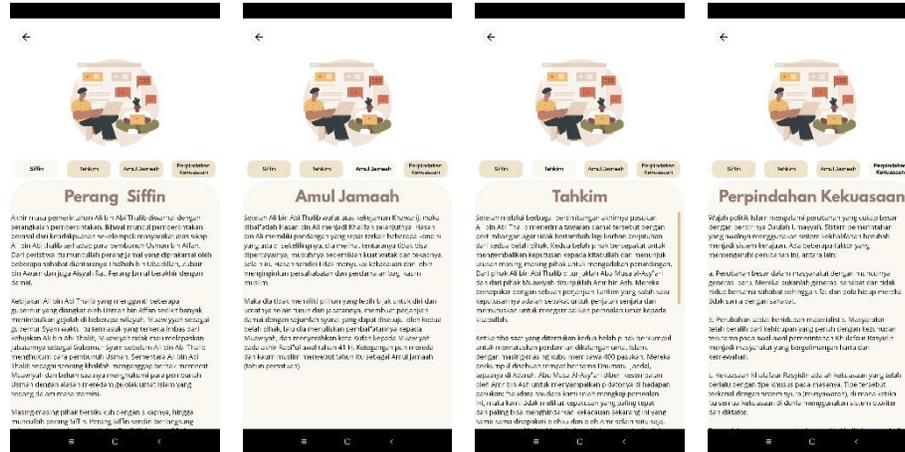
1) Lahirnya Bani Umayyah



Gambar 4. 29 Halaman materi Lahirnya Bani Umayyah di Damaskus

Gambar tersebut merupakan tampilan halaman materi Lahirnya Bani Umayyah di Damaskus. Memuat *back arrow*, video dan sub materi yang di dalamnya memberikan penjelasan mengenai lahirnya Bani Umayyah. *Back arrow* atau tanda panah berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, yaitu menu *Courses*. Video yang ada pada halaman ini memuat penjelasan materi yang dapat dipelajari pada halaman Lahirnya Bani Umayyah di Damaskus. Kemudian sub-materi yang

terdapat pada halaman ini berfungsi untuk memberikan penjelasan bagi pengguna.



Gambar 4. 30 Halaman penjelasan materi Lahirnya Bani Umayyah di Damaskus

Gambar di atas merupakan gambar setiap menu sub-materi yang terdapat pada halaman Lahirnya Bani Umayyah di Damaskus. Setiap halaman sub-materi memuat *back arrow*, gambar, menu, dan penjelasan. *Back arrow* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Gambar digunakan untuk menarik pengguna agar lebih tertarik pada penjelasan materi. Menu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi pengguna untuk berpindah dari penjelasan materi satu ke yang lainnya (dalam lingkup Lahirnya Bani Umayyah).

2) Khalifah Bani Umayyah



Gambar 4. 31 Halaman Khalifah pada Bani Umayyah di Damaskus



Gambar 4. 32 Halaman Khalifah Berprestasi Bani Umayyah di Damaskus

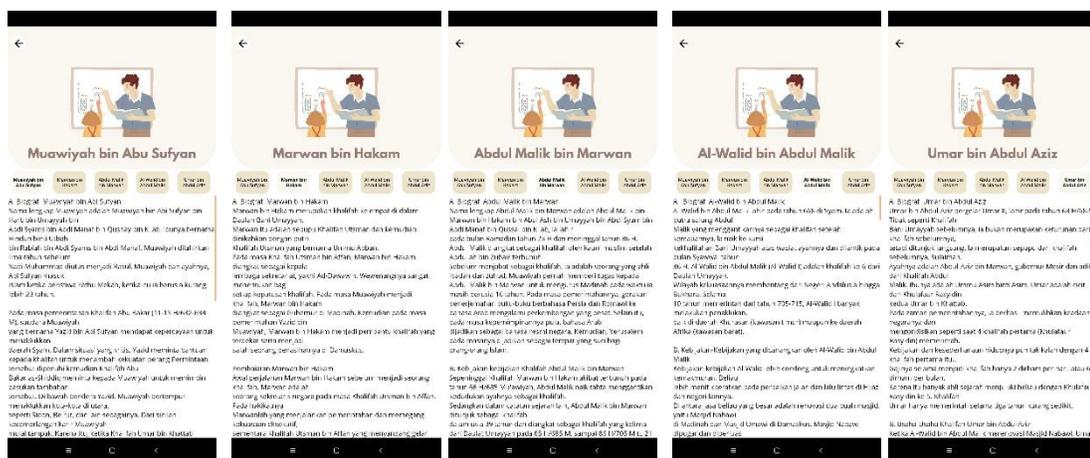


Gambar 4. 33 Halaman Penjelasan Materi Khalifah Yang Pernah Memimpin

Gambar 4.31 merupakan halaman dari materi Khalifah Bani Umayyah di Damaskus. Pada halaman Khalifah Bani Umayyah di Damaskus memuat *back arrow*, video, dan menu. Adapun *back arrow* berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman *Courses*. Video yang terletak pada halaman Khalifah Bani Umayyah memuat penjelasan singkat mengenai apa saja yang dapat dipelajari pada bagian tersebut. Adapun menu yang termuat pada halaman ini yaitu khalifah yang pernah memimpin pada masa Bani Umayyah dan khalifah berprestasi pada masa Bani Umayyah. Apabila menu ‘khalifah

yang pernah memimpin’ di klik, maka akan masuk ke tampilan sebagaimana pada gambar 4.33.

Kemudian apabila menu ‘khalifah berprestasi’ di klik, maka akan menampilkan halaman sebagaimana yang termuat pada gambar 4.32. Halaman tersebut memuat 5 menu. Hal ini dikarenakan Khalifah Berprestasi pada masa Bani Umayyah terdapat 5 khalifah. Maka masing-masing menu akan membantu pengguna untuk menuju halaman penjelasan materi. Adapun tampilan masing-masing menu dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Penjelasan Materi Khalifah Berprestasi Bani Umayyah

Gambar 4.34 merupakan tampilan penjelasan materi “Khalifah Berprestasi Pada Masa Bani Umayyah”. Pada halaman ini memuat *arrow back* yang berfungsi untuk kembali pada menu sebelumnya, yakni halaman Khalifah Berprestasi Pada Masa Bani Umayyah”. Selanjutnya gambar yang berfungsi untuk menarik perhatian pengguna

aplikasi. Selanjutnya menu-menu yang berfungsi untuk memudahkan pengguna menuju halaman yang diinginkan. Dan yang terakhir berisi tentang penjelasan sub materi.

3) Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan



Gambar 4. 35 Halaman Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan



Gambar 4. 36 Halaman Kebijakan Khalifah



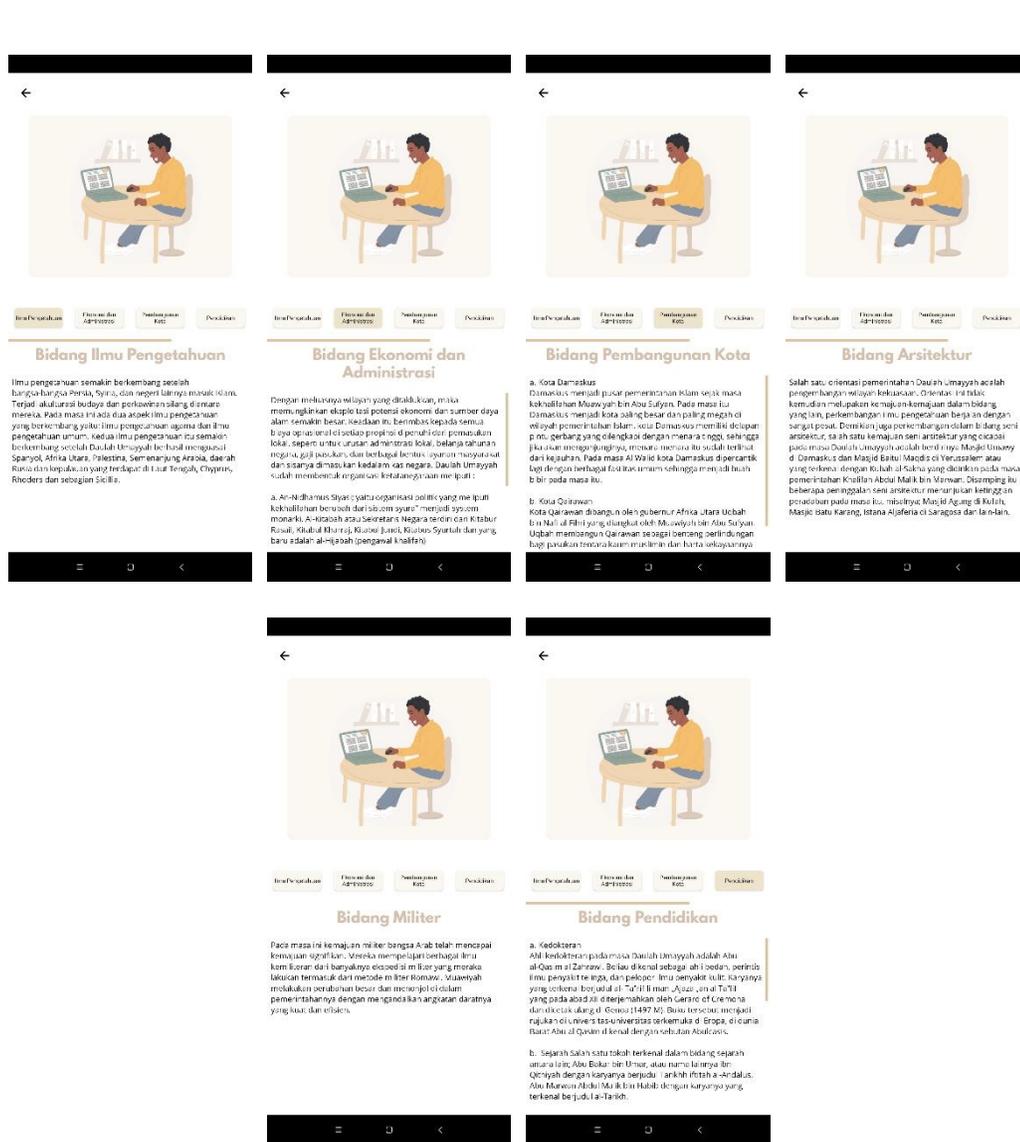
Gambar 4. 37 Halaman Perkembangan Peradaban

Gambar 4.35 merupakan tampilan halaman perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah. Di dalamnya memuat *back arrow* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Video yang memuat penjelasan singkat mengenai perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada

masa Bani Umayyah. Kemudian dua menu yang masing-masing akan membawa pengguna ke halaman yang mereka inginkan.

Gambar 4.36 merupakan tampilan halaman yang muncul setelah pengguna klik menu ‘Kebijakan Khalifah’ pada gambar 4.35. Gambar 4.36 memuat penjelasan mengenai kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan pada masa Bani Umayyah di Damaskus.

Gambar 4.37 merupakan tampilan halaman yang muncul setelah pengguna klik menu ‘Perkembangan Peradaban’ pada gambar 4.35. pada halaman ini memuat *back arrow* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya, yakni gambar 4.28. Gambar yang terdapat pada halaman ini berfungsi untuk membuat tertarik pengguna. Pada halaman ini berisi 6 menu yang dapat membawa pengguna menuju halaman yang diinginkan.



Gambar 4. 38 Halaman Penjelasan Materi Peradaban dan Ilmu Pengetahuan

Gambar 4.38 merupakan tampilan penjelasan materi peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah. Setiap halaman mengandung *back arrow* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Kemudian berisi gambar yang berfungsi untuk memberikan kesan pada siswa. Terdapat menu-menu yang dapat

membantu pengguna menuju penjelasan materi yang lainnya.

Kemudian terdapat penjelasan materi di bagian paling bawah.

4) Kemunduran Daulah Umayyah



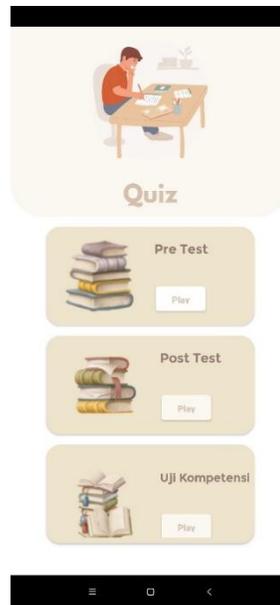
Gambar 4. 39 Kemunduran Daulah Umayyah di Damaskus

Gambar 4.39 merupakan tampilan penjelasan dari kemunduran Daulah Umayyah. Sub-materi ini hanya berisi satu halaman saja, dibandingkan dengan materi lainnya. Pada tampilan ini memuat *back arrow* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya, yaitu halaman *Courses*. Kemudian memuat video singkat mengenai hal-hal yang dapat dipelajari pada sub materi ini. Selanjutnya yaitu pembahasan mengenai kemunduran daulah Umayyah di Damaskus.

d. Halaman Tes

Pada halaman tes terdapat beberapa menu, yakni *pretest*, *posttest*, dan *quiz*. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan

awal pengguna sebelum diberikan pembelajaran. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan pengguna setelah diberikan pembelajaran. Uji kompetensi bertujuan agar pengguna dapat mengasah pengetahuan mereka pada materi terkait.

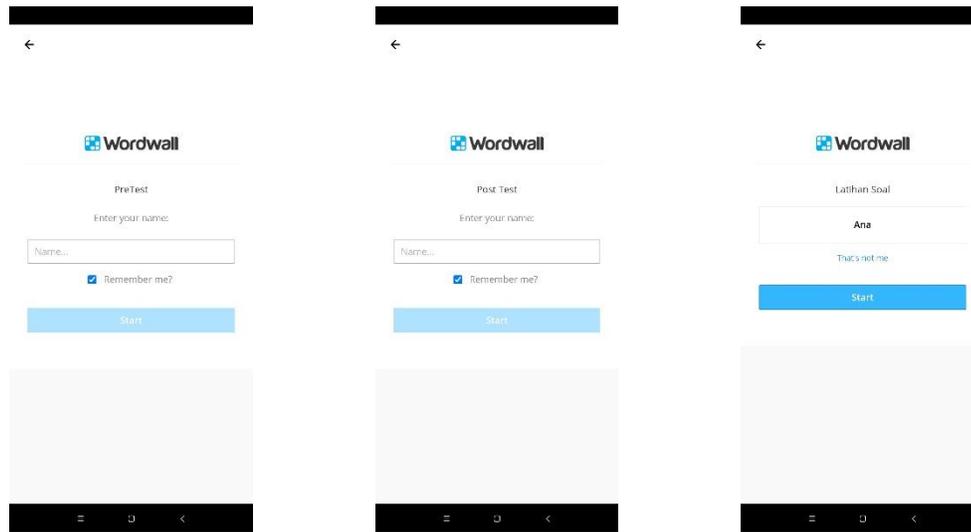


Gambar 4. 40 Tampilan Halaman Test

Gambar 4.40 merupakan tampilan halaman tes, yang di dalamnya memuat gambar, dan juga menu yang dapat diakses pengguna menuju halaman *pre-test*, *post-test*, dan uji kompetensi. *Pre-test*, *Post-test*, dan Uji Kompetensi dilakukan pada halaman Wordwall.

Tujuan dari penggunaan website ini untuk membantu pengguna agar dapat lebih tertarik pada pembelajaran. Dengan menggunakan website ini, pengguna dapat bermain sambil belajar, sehingga lebih

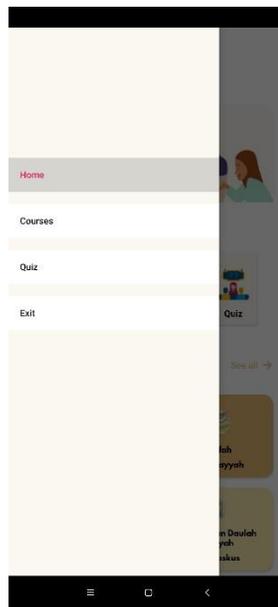
nyaman ketika mengerjakan. Adapun tampilan dari *pre-test*, *post-test*, dan uji kompetensi dapat dilihat pada gambar 4.41.



Gambar 4. 41 Tampilan Pre test, Post test, dan Uji Kompetensi

e. Tampilan *Side Menu*

Pada tampilan menu berisi tombol-tombol yang dapat mengarahkan siswa ke menu-menu lainnya. Adapun pada tampilan *side menu* memuat beberapa tombol, yaitu *home*, *courses*, *quiz*, dan *exit*. *Home* merupakan tombol yang dapat membantu pengguna menuju halaman *Home*. Tombol *Courses* membantu pengguna untuk menuju halaman *courses*. Tombol *quiz* membantu pengguna menuju halaman *quiz*. Tombol *exit* membantu pengguna untuk keluar dari aplikasi. Adapun untuk tampilan *side menu* dapat dilihat pada gambar 4.42.



Gambar 4. 42 Tampilan Side Menu

Setelah proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi, selanjutnya media tersebut diberikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan tampilan media pembelajaran berbasis aplikasi. Adapun aspek yang divalidasi yaitu aspek menetap, aspek desain, dan aspek pengembangan. Butir penilaian validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2. Kemudian untuk hasil dari validasi ahli media aspek menetapkan, dapat dilihat pada tabel 4.3. Hasil validasi dari ahli media aspek desain dapat dilihat pada tabel 4.4. Hasil validasi ahli media aspek pengembangan dapat dilihat pada tabel 4.5

Aspek	No. Butir	Penilaian
Menetapkan	1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran.
	2	Ketetapan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
	3	<i>Usabiliitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
	4	Tampilan menu mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa
Desain	1	Menetapkan judul media pembelajaran
	2	Urutan dan struktur media pembelajaran
	3	Komunikatif
	4	Kreatif dalam ide dan gagasan
	5	Sederhana dan memikat
	6	Visualisasi bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik
	7	Warna background serasi dengan warna teks dan gambar
	8	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai
	9	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai
	10	Pemilihan posisi teks yang sesuai
	11	Pemilihan posisi gambar yang sesuai
	12	Penggunaan warna per layar
Pengembangan	1	Gambar yang disajikan tidak rumit atau mudah dipahami
	2	Gambar digunakan sebagai visualisasi konsep-konsep penting
	3	Pemilihan gambar yang sesuai
	4	Animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran
	5	Animasi yang digunakan tidak mengalihkan perhatian peserta didik
	6	Suara mudah didengar atau jelas
	7	Suara jernih atau tidak pecah
	8	Suara yang didengar menarik

Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media

	Butir	C	$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
Aspek menetapkan	1	4	3	3	1	TINGGI
	2	4	3	3	1	TINGGI
	3	4	3	3	1	TINGGI
	4	4	3	3	1	TINGGI
JUMLAH			12	12	1	TINGGI

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Menetapkan

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.3 diperoleh hasil validitas ahli media aspek menetapkan yang terdiri dari 4 butir pernyataan memiliki indeks Aiken V dengan rerata 1. Nilai tersebut termasuk dalam rentan kevalidan $>0,80$ di mana memiliki tingkat validitas tinggi. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis android dikatakan valid dalam aspek menetapkan.

Komponen selanjutnya yang divalidasi yaitu aspek desain. Aspek ini terdiri dari 12 butir pernyataan. Berdasarkan validasi dari validator, diperoleh hasil sebagai berikut:

	Butir	c	$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
Desain	1	4	3	3	1	TINGGI
	2	4	3	3	1	TINGGI
	3	4	3	3	1	TINGGI
	4	4	3	3	1	TINGGI
	5	4	3	3	1	TINGGI
	6	4	3	3	1	TINGGI
	7	4	3	3	1	TINGGI
	8	4	3	3	1	TINGGI
	9	4	3	3	1	TINGGI
	10	3	2	3	0,666667	SEDANG
	11	3	2	3	0,666667	SEDANG
	12	4	3	3	1	TINGGI
JUMLAH			34	36	0,944444	TINGGI

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Desain

Aspek desain yang memiliki 12 butir indikator pernyataan memiliki nilai indeks Aiken V 0,94. Nilai tersebut berada pada rentang

kevalidan $>0,8$. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa aspek desain pada media pembelajaran berbasis android memiliki tingkat kevalidan tinggi.

Pada butir 10, mendapatkan validitas sedang dikarenakan pemilihan posisi teks yang kurang tepat pada halaman menu awal. Kemudian pada butir 11, mendapatkan validitas sedang dikarenakan pemilihan posisi gambar belum sesuai di beberapa halaman pada aplikasi. Adapun kekurangan-kekurangan tersebut masuk ke bagian yang direvisi pada aplikasi pembelajaran.

Aspek selanjutnya yaitu aspek pengembangan yang memiliki 8 butir pernyataan. Adapun hasil dari validasi ahli media pada aspek pengembangan sebagai berikut:

	Butir	C	$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
Pengembangan	1	4	3	3	1	TINGGI
	2	4	3	3	1	TINGGI
	3	3	2	3	0,666667	SEDANG
	4	3	2	3	0,666667	SEDANG
	5	4	3	3	1	TINGGI
	6	4	3	3	1	TINGGI
	7	4	3	3	1	TINGGI
	8	4	3	3	1	TINGGI
JUMLAH			22	24	0,916667	TINGGI

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pengembangan

Aspek pengembangan memiliki 8 butir pernyataan, memiliki indeks Aiken V dengan rerata 0,91. Hasil tersebut berada pada rentan kevalidan $>0,8$. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwasanya aspek

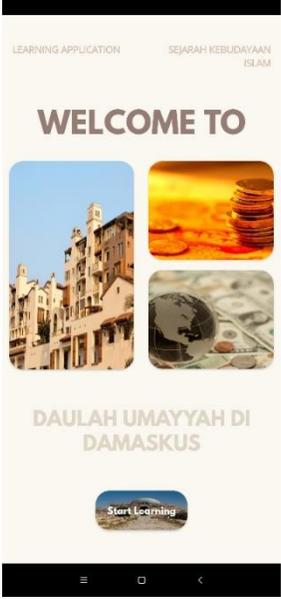
pengembangan pada media pembelajaran interaktif berbasis android memiliki tingkat kevalidan tinggi.

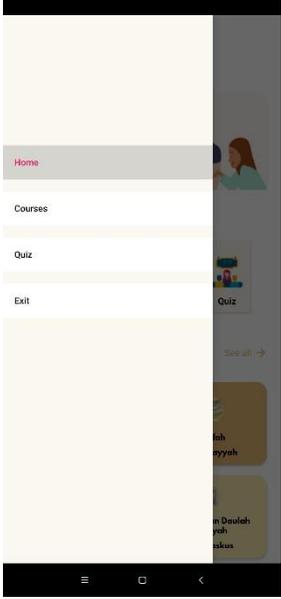
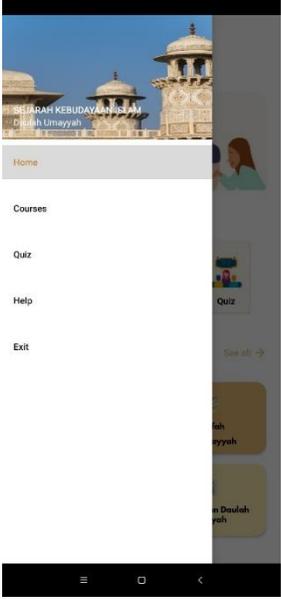
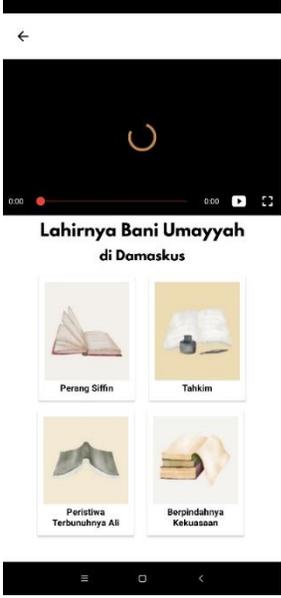
Butir 3 pada hasil validasi media aspek pengembangan mendapatkan validitas sedang. Hal ini dikarenakan dalam pemilihan gambar ada yang kurang sesuai. Butir 4 aspek pengembangan mendapatkan validitas sedang. Hal ini dikarenakan animasi yang digunakan kurang tepat untuk aplikasi yang dikembangkan. Adapun beberapa hal tersebut akan masuk ke bagian revisi produk media pembelajaran.

No.	Aspek Validasi	$\sum s$	V	Ket
1	Menetapkan	12	1	TINGGI
2	Design	34	0,94444	TINGGI
3	Mengembangkan	22	0,916667	TINGGI
JUMLAH		68	0,953702	TINGGI

Tabel 4. 6 Tabel Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Pada tabel hasil rekapitulasi validasi ahli media pada ketiga aspek penilaian (menetapkan, desain, dan pengembangan) diperoleh rerata keseluruhan validasi komponen media setelah dianalisis menggunakan rumus Aiken V adalah 0,95. Hasil tersebut berada pada rerata $>0,8$, sehingga dapat dikatakan bahwasanya komponen media berada pada kategori validasi tinggi. Meskipun begitu, validator ahli media memberikan beberapa saran untuk diimplementasikan kepada media pembelajaran. Adapun komentar dari validator media beserta hasil sebelum dan setelah direvisi sebagai berikut:

No.	Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Setelah Revisi	Bagian yang direvisi
1.			Tampilan halaman awal kurang menarik.
2.			Penambahan menu quiz pada halaman “Home”

No.	Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Setelah Revisi	Bagian yang direvisi
3.			<p>Penambahan “Help”, yang berfungsi untuk menjadi pedoman penggunaan aplikasi bagi pengguna.</p>
4.			<p>Mengganti beberapa gambar agar memiliki arti/mewakili sub materi yang dibahas.</p>

Tabel 4. 7 Revisi Produk Validasi Media

Tabel 4.7 merupakan tabel yang berisi tentang revisi produk dari penilaian ahli media. Pada tabel 4.7, nomor 1 memberikan informasi bahwa pada tampilan awal terdapat perubahan pada bagian gambar,

judul, dan beberapa gambar yang dapat membuat aplikasi lebih menarik. Pada tampilan sebelum revisi, diketahui bahwa tampilan pada halaman tersebut dikatakan kurang menarik dan tidak mengandung judul dari materi yang dimasukkan pada aplikasi. Oleh karena itu, peneliti mengganti gambar pada tampilan halaman awal, dan memberikan judul berupa “Daulah Umayyah” pada halaman awal.

Pada tabel 4.7, nomor 2 berisi tampilan menu *Home* sebelum dan sesudah di revisi. Revisi pada halaman ini sesuai dengan intruksi oleh ahli media, bahwasanya pada halaman *Home* hendaknya memuat menu yang ada pada *Quiz*, seperti *pre-test*, *post-test*, dan uji kompetensi. Hal ini diharapkan agar pengguna mengetahui apa saja yang termuat pada aplikasi.

Pada tabel 4.7, nomor 3 memuat halaman *side menu* sebelum dan setelah di revisi. Pada bagian *side menu*, ahli media memberikan saran untuk menambahkan *help* pada aplikasi. Hal ini dikarenakan menu tersebut dapat membantu pengguna untuk menjalankan aplikasi.

Pada tabel 4.7, nomor 4 memuat halaman gambar yang direvisi. Sebagaimana saran dari ahli media, bahwasanya gambar yang digunakan sebaiknya memiliki makna yang dapat mewakili materi yang dijelaskan. Sehingga, pengguna dapat mengetahui materi dengan hanya melihat gambar. Pada halaman sebelum revisi, bisa dilihat bahwa tampilan tersebut terlihat monoton. Kemudian pada halaman setelah

revisi, diketahui bahwa tampilan terlihat lebih menarik dengan bermacam warna.

b. Analisis Validasi Komponen Materi

Tahap validitas materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pada aplikasi pembelajaran. Untuk ahli materi terdapat 2 ahli, yaitu dosen yang sesuai dengan bidang keilmuannya, dan guru lapangan dari madrasah. Adapun aspek penilaian dari validitas materi yaitu aspek materi berbasis media, aspek soal, dan aspek bahasa. Untuk butir penilaian dapat dilihat pada tabel 4.8. Kemudian hasil validasi ahli materi aspek materi berbasis media dapat dilihat pada tabel 4.9, aspek soal dapat dilihat pada tabel 4.10, dan aspek bahasa dapat dilihat pada tabel 4.11.

Aspek	Butir	Penilaian
Materi berbasis media	1	Ketepatan konsep faktual
	2	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran
	3	Relevansi tujuan dengan KD
	4	Relevansi tujuan dengan indikator
	5	Kesesuaian materi dengan KD
	6	Kesesuaian materi dengan indikator
	7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	8	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas
	9	Cakupan materi jelas
	10	Kedalaman materi jelas
	11	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik
	12	Pembahasan materi pada teks
	13	Kemudahan
Soal	1	Soal sesuai dengan KD
	2	Soal sesuai dengan indikator
	3	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran
	4	Soal disesuaikan dengan materi ajar
	5	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

	6	Konsistensi evaluasi terhadap KD
	7	Konsistensi evaluasi terhadap indikator
	8	Konsistensi evaluasi terhadap tujuan pembelajaran
Bahasa	1	Bahasa yang digunakan untuk menguraikan materi sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)
	2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik
	3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	4	Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi
	5	Kesesuaian istilah yang digunakan pada soal
	6	Ketepatan penulisan tanda baca
	7	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami
	8	Kebakuan istilah yang digunakan jelas dan mudah dipahami
	9	Konsistensi penggunaan istilah

Tabel 4. 8 Tabel Butir Penilaian Ahli Materi

	Butir	Penilai 1	Penilai 2	s 1	s 2	$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
Materi	1	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	2	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	3	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	4	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	5	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	6	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	7	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	8	3	4	2	3	5	6	0,833333	TINGGI
	9	3	4	2	3	5	6	0,833333	TINGGI
	10	3	3	2	2	4	6	0,666667	SEDANG
	11	3	4	2	3	5	6	0,833333	TINGGI
	12	3	4	2	3	5	6	0,833333	TINGGI
	13	3	3	2	2	4	6	0,666667	SEDANG
JUMLAH						70	78	0,897436	TINGGI

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Materi Berbasis Media

Pada aspek materi berbasis media, terdapat 13 butir penilaian yang dinilai oleh ahli materi. Berdasarkan hasil dari validasi, rerata aspek materi berbasis media memiliki rerata rumus Aiken V sebesar 0,89. Hasil tersebut berada pada rentan $>0,8$ di mana diketahui masuk dalam kategori validitas tinggi.

Selanjutnya yaitu validasi ahli materi pada aspek soal. Pada aspek soal terdiri dari 8 butir penilaian yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

	Butir	Penilai 1	Penilai 2	S1	S2	$\sum s$	$n(c-1)$	V	Keterangan
Soal	1	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	2	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	3	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	4	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	5	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	6	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	7	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	8	3	4	2	3	5	6	0,833333	TINGGI
JUMLAH						47	48	0,979167	TINGGI

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Soal

Pada tabel 4.10, diketahui hasil dari validasi ahli materi aspek soal memiliki rerata rumus Aiken V 0,98. Hasil tersebut berada dalam kategori $>0,8$. Sehingga diketahui hasil dari validasi ahli materi aspek soal termasuk dalam kategori validitas tinggi.

Selanjutnya yaitu hasil validasi ahli materi pada aspek bahasa. Aspek bahasa terdiri dari 9 butir pernyataan yang hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Bahasa	Butir	Penilai 1	Penilai 2	s 1	s 2	$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
	1	3	4	2	3	5	6	0,833333	TINGGI
	2	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	3	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	4	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	5	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	6	3	4	2	3	5	6	0,833333	TINGGI
	7	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	8	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
	9	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
JUMLAH						52	54	0,962963	TINGGI

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Bahasa

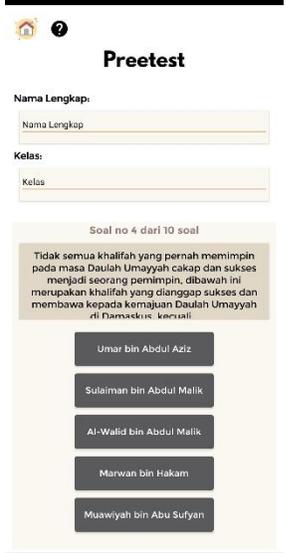
Pada aspek bahasa yang memuat 9 butir pernyataan, diketahui hasil rerata validasi materi yang dihitung dengan menggunakan rumus Aiken V yaitu 0,96. Hasil tersebut termasuk pada rerata $>0,8$. Sehingga dapat disimpulkan hasil validasi ahli materi aspek bahasa berada pada kategori validitas tinggi.

No.	Aspek	$\sum s$	V	Ket.
1.	Materi berbasis media	70	0,90	TINGGI
2.	Soal	47	0,98	TINGGI
3.	Bahasa	52	0,96	TINGGI
JUMLAH		169	0,95	TINGGI

Tabel 4. 12 Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil diatas merupakan rekapitulasi hasil validasi ahli materi yang terdiri dari 3 aspek, yaitu aspek materi berbasis media, aspek soal, dan aspek bahasa yang dianalisis dengan menggunakan rumus Aiken V. berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa rerata hasil validasi ahli materi memiliki nilai 0,95 yang berada pada rentang $>0,8$.

Berdasarkan kriteria kevalidan rumus Aiken V, hasil tersebut termasuk dalam kategori validitas tinggi. Meskipun begitu, terdapat beberapa saran dari para ahli materi yang dapat diimplementasikan pada media pembelajaran. Adapun saran dah hasil sebelum juga setelah revisi sebagai berikut:

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Bagian yang direvisi
1.			<p>Beberapa soal tidak dilengkapi dengan tanda tanya atau titik-titik yang menunjukkan bahwa kalimat tersebut merupakan pertanyaan/soal.</p>
2.			<p>Posisi/peletakan masing-masing komponen mulai dari pretest-materi-posttest bisa disesuaikan lagi.</p>

3.			Perbaiki pada paragraf penjelasan sub materi.
----	---	--	---

Tabel 4. 13 Revisi Ahli Materi

Tabel 4.13 merupakan tabel yang berisi tentang revisi dari ahli materi. Pada nomor 1, adalah tampilan sebelum dan sesudah revisi halaman *pre-test*. Revisi pada halaman ini dikarenakan ketika menggunakan *Wordwall* untuk melakukan tes, dibutuhkan sinyal internet yang baik agar tidak lama ketika memuat halaman. Maka dari itu, peneliti memilih untuk mengembangkan *pre-test* ataupun *post-test* dengan menggunakan website Kodular. Dengan begitu, pengguna dapat langsung melakukan tes tanpa menunggu lama.

Pada nomor 2, merupakan tampilan *Home* setelah dan sebelum direvisi. Hal ini disesuaikan dengan saran dari ahli media, bahwasanya urutan dari halaman tersebut hendaknya diperbaiki. Pada halaman sebelum revisi, halaman *pre-test* berada pada bagian *quiz*. Kemudian diberikan masukan oleh ahli materi agar ketika pengguna memulai menggunakan aplikasi,

pengguna dapat langsung mengakses halaman *pre-test*. Sehingga dapat diyakini jika pengguna tidak mempelajari materi terlebih dahulu sebelum melaksanakan *pre-test*.

Pada nomor 3 merupakan tampilan halaman penjelasan materi sebelum dan sesudah direvisi. Pada halaman sebelum direvisi, susunan paragraf terlihat berantakan. Kemudian setelah direvisi, susunan paragraf terlihat lebih rapi daripada sebelumnya.

D. Implementation (Implementasi)

Setelah media pembelajaran dinyatakan valid oleh para ahli, maka langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis android kepada siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan. Proses implementasi ini dilaksanakan dua kali pertemuan yang setiap satu pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran. Adapun penjelasan masing-masing pertemuan sebagai berikut:

Pertemuan pertama, dilaksanakan pada tanggal 29 Maret 2023 tepat pada bulan suci ramadhan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan 2 kegiatan, yaitu kegiatan pengenalan dan *pre-test*.

1. Kegiatan pengenalan

Kegiatan pengenalan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengenalkan siswa kepada media pembelajaran yang hendak digunakan pada aplikasi pembelajaran. Pada kegiatan ini dilakukan pengunduhan dan peng-*install*-an aplikasi oleh para siswa pada

smartphone mereka. Pada kegiatan pengunduhan dan install aplikasi dilaksanakan selama 15 menit dan untuk penjelasan penggunaan aplikasi dilaksanakan selama 15 menit. Adapun tahap pengunduhan dan *install* aplikasi dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Siswa mengunduh aplikasi melalui link Google Drive yang telah dibagikan oleh guru melalui aplikasi *WhatsApp*. Adapun link download aplikasi sebagai berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1gOWoeD2M0HhmTSRmStAq5Tu1n1sYg8gI?usp=drive_link
- b. Siswa meng-*install* aplikasi ‘Daulah Umayyah’ yang telah terdownload.
- c. Aplikasi telah terinstall.

Pada proses pengunduhan dan *install* aplikasi, terdapat sedikit masalah pada proses pengunduhan aplikasi. Terdapat siswa yang tidak memiliki data internet, ataupun jaringan wifi yang kurang baik sehingga membuat proses pengunduhan membutuhkan waktu yang lama. Sehingga peneliti membantu siswa memberikan *hotspot* seluler untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Setelah aplikasi berhasil di *install*, selanjutnya peneliti membantu menjelaskan secara singkat tentang aplikasi ‘Daulah Umayyah’. Bahwa aplikasi ‘Daulah Umayyah’ merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk membantu meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa. Kemudian menjelaskan setiap fungsi yang ada pada aplikasi ‘Dinasti Umayyah’ dari awal sampai akhir. Terdapat siswa yang merasa bingung dalam penggunaan aplikasi ini, namun dapat teratasi dengan cepat setelah peneliti memberikan penjelasan kepada siswa yang merasa kurang paham.

2. *Pre-test*

Pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi yang akan dipelajari. Pelaksanaan *pre-test* pada pertemuan ini dengan menggunakan lembar *pre-test*. *Pre-test* menggunakan lembaran kertas dikarenakan apabila menggunakan aplikasi ‘Daulah Umayyah’ akan membuat perbedaan pada hasil penelitian. *Pre-test* ini mengandung materi lahirnya Daulah Umayyah dan Khalifah Bani Umayyah yang hendak dijelaskan pada pertemuan selanjutnya. Untuk pengerjaan *pre-test* diberikan waktu selama 15 menit. Pertama, siswa dibagikan lembar kerja terlebih dahulu dan kemudian dapat mulai mengerjakan soal *pre-test*. Saat pengerjaan *pre-test*, siswa mengerjakan sendiri sesuai kemampuan mereka. Guru juga berkeliling untuk memastikan bahwa siswa mengerjakan soal *pre-test* tanpa bertanya kepada siswa lain atau melihat materi dari buku. Setelah waktu pengerjaan habis, siswa mengumpulkan hasil *pre-test* ke meja guru untuk dikoreksi setelah jam pelajaran selesai.

Pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 April 2023. Pada pertemuan kedua dilaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasa dengan menggunakan media pembelajaran ‘Daulah Umayyah’, pelaksanaan *post-test*, dan pengisian angket motivasi dan respon siswa. Sebagaimana pertemuan 1 yang satu jam pelajarannya 30 menit, pertemuan 2 juga dilaksanakan selama 2 jam pelajaran atau 60 menit. Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan 1 sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran

Materi yang dipelajari pada pertemuan 2 yaitu lahirnya Daulah Umayyah dan Khalifah Bani Umayyah. Pertemuan 2 dimulai dengan pembukaan oleh guru. Guru memberikan salam dan mengabsen kehadiran siswa. Kemudian bertanya terkait aplikasi yang telah di *install* siswa pada pertemuan pertama. Sebagian siswa mengaku jika telah mempelajari aplikasi Daulah Umayyah dan belajar dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Selanjutnya siswa diberikan waktu selama 15 menit untuk mempelajari materi mengenai lahirnya Bani Umayyah dan Khalifah Bani Umayyah dengan menggunakan aplikasi ‘Daulah Umayyah’. Selama 15 menit tersebut, sebagian besar siswa terlihat serius ketika membaca materi pada aplikasi ‘Daulah Umayyah’. Sementara guru terlihat berkeliling di ruang kelas untuk memastikan bahwa siswa benar-benar mempelajari materi pada aplikasi.

Setelah 15 menit awal selesai, guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi apa yang belum dipahami oleh siswa. Dikarenakan tidak ada pertanyaan dari siswa, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai lahirnya Bani Umayyah dan Khalifah Bani Umayyah dengan singkat dan jelas. Selama penjelasan materi, terkadang guru memberikan pertanyaan kepada siswa seperti ‘Apa itu tahkim?’ atau pertanyaan lainnya. Selama proses tanya jawab itu, sebagian siswa terlihat aktif menjawab pertanyaan, dan ada juga yang lebih memilih memperhatikan saja.

2. *Post-test*

Post-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan aplikasi ‘Daulah Umayyah’. Kegiatan *post-test* dilaksanakan selama 15 menit. Pertama, siswa diminta mengerjakan soal *post-test* melalui aplikasi Daulah Umayyah. Dalam pengerjaan soal *post-test*, siswa dilarang bekerja sama dengan teman ataupun membuka buku. Siswa bisa mengakses soal *post-test* dengan klik tombol *play* pada halaman tes. Setelah mengerjakan hingga soal terakhir, siswa bisa mengirimkan jawaban dan mengetahui hasil yang mereka dapatkan pada aplikasi.

3. Pengisian Angket

Angket yang diberikan kepada siswa untuk diisi yaitu angket respon siswa dan angket motivasi siswa. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui bahwa aplikasi ‘Daulah Umayyah’

memberikan dampak positif terhadap siswa. Angket motivasi siswa digunakan untuk mengetahui motivasi siswa setelah menggunakan aplikasi ‘Daulah Umayyah’ dalam pembelajaran. Proses pengisian angket dilaksanakan selama 15 menit. Dalam pengisian angket, siswa diharapkan untuk mengisi sesuai dengan yang mereka rasakan. Setelah selesai mengisi, siswa dapat mengumpulkan angket dan pembelajaran telah selesai.

E. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian para validator. Berikut hasil penilaian dari para validator:

No.	Validator	Nilai Rata-rata	Keterangan
1.	Ahli Media	0,95	Validitas Tinggi
2.	Ahli Materi	0,95	Validitas Tinggi

Tabel 4. 14 Penilaian Validator

Berdasarkan tabel 4.14, diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli media mendapatkan validitas tinggi dengan nilai Aiken V 0,95. Sementara menurut ahli materi, aplikasi yang dikembangkan mendapatkan validitas tinggi dengan nilai Aiken V 0,95.

Selanjutnya, pada tahap ini juga menggunakan angket respon siswa dan angket motivasi siswa untuk mengetahui pendapat dari siswa terkait dengan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa. Item dari angket motivasi siswa dapat dilihat pada tabel 4.16.

Kemudian untuk angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.17.

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan bahan evaluasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya keingintahuan siswa terhadap materi. Hal ini diketahui dari minimnya siswa yang bertanya terkait dengan materi yang dijelaskan.
- b. Perhatian siswa yang teralihkan perihal lainnya, seperti siswa membuka aplikasi lain selama proses pembelajaran.
- c. Kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan media, sehingga dibutuhkan waktu sedikit lama dalam proses pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teknik penilaian angket.

Angket yang digunakan sebagai berikut:

No. Item	Penilaian
1	Saya merasa senang belajar SKI setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.
2	Multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini membuat saya betah belajar SKI, karena suasana belajar menjadi tidak selalu tegang.
3	Ternyata pembelajaran SKI lebih menyenangkan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.
4	Saya menjadi lebih menyukai pelajaran SKI setelah adanya multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” dalam proses pembelajaran di kelas dari pada yang dahulu.
5	Menurut saya, multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” mampu menumbuhkan rasa ingin semangat yang tinggi untuk belajar.

No. Item	Penilaian
6	Saya menjadi lebih berani bertanya jika ada materi yang belum jelas setelah guru menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.
7	Saya tidak merasa cepat bosan dalam belajar SKI di kelas setelah guru menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.
8	Kemauan belajar saya meningkat setelah pembelajaran SKI menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.
9	Belajar dengan media interaktif “Daulah Umayyah” ini membuat perhatian saya lebih fokus untuk memahami materi.
10	Setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” dalam pembelajaran SKI ini saya berharap jam pelajaran ditambah lebih lama.
11	Menurut saya, multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini sangat menarik karena semua peserta didik menjadi banyak yang memperhatikan.
12	Dibanding dengan pembelajaran SKI yang lalu, multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini saya lebih tertarik.
13	Multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” sangat membantu saya dalam menguasai materi pada mata pelajaran SKI.
14	Kalau biasanya saya malas dan ribut, dengan adanya multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini saya lebih serius dalam belajar di kelas.
15	Multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” yang diterapkan sangat membantu saya untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. 15 Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket motivasi siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa setelah penggunaan aplikasi ‘Daulah Umayyah’ sebagai media pembelajaran. Penggunaan angket ini dikarenakan angket motivasi ini memiliki indikator yang dibutuhkan untuk mengetahui motivasi siswa. Indikator yang ada pada angket motivasi yaitu rasa tertarik siswa terhadap pelajaran SKI, rasa ingin tahu siswa terhadap materi, rasa senang siswa, serta minat dan perhatian siswa.

No. Item	Penilaian
1	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” mudah digunakan.
2	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” dapat digunakan di mana saja.
3	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” mempermudah untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang materi kekhalifahan Daulah Umayyah.
4	Saya merasa dengan adanya media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” dapat membantu saya untuk belajar secara aktif dan mandiri.
5	Saya merasa dengan adanya media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” yang dikembangkan dapat memudahkan saya memahami materi.
6	Saya merasa setelah adanya media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini, minat belajar saya menjadi lebih tinggi.
7	Saya merasa tampilan setiap menu Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.
8	Saya merasa Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” menggunakan bahas yang komunikatif sehingga mudah dipahami.
9	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini dapat memotivasi saya untuk belajar.
10	Saya merasa sangat mudah menemukan informasi yang saya butuhkan dalam media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini.
11	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.
12	Saya merasa tampilan media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” yang dibuat tergolong cukup menarik.
13	Saya merasa tata letak informasi yang terdapat di layar aplikasi terlihat jelas.
14	Saya merasa dengan adanya Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini dapat digunakan pada saat bersantai,
15	Saya merasa dengan adanya Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini dapat memahami materi Daulah Umayyah dalam waktu singkat.
16	Saya merasa belajar dengan Saya merasa dengan adanya Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini lebih singkat, padat, dan jelas.

Tabel 4. 16 Angket Respon Siswa

Tabel 4.16 berisi angket respon siswa. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap aplikasi ‘Daulah

Umayyah' yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan angket ini dikarenakan memuat indikator untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi 'Daulah Umayyah' berdampak positif atau tidak.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisa Data

1. Angket Motivasi Siswa

Angket motivasi siswa digunakan untuk mengetahui motivasi siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android. Angket motivasi siswa berisi 15 item pernyataan. Hasil dari analisis motivasi siswa sebagai berikut:

		Pernyataan1		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Setuju	11	55.0	55.0	55.0
	Sangat Setuju	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 1 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Item 1

Tabel 5.1 merupakan hasil analisis deskriptif angket motivasi belajar siswa. berdasarkan tabel 5.1, diketahui bahwa sebanyak 11 siswa atau 55% siswa memberikan penilaian setuju, dan sebanyak 9 siswa atau 45% siswa memberikan jawaban sangat setuju. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa merasa senang belajar SKI setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.

		Pernyataan2		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Tidak Setuju	2	10.0	10.0	10.0
	Setuju	7	35.0	35.0	45.0

Sangat Setuju	11	55.0	55.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 2 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 2

Berdasarkan tabel 5.2, dapat diketahui bahwa siswa yang memberikan penilaian tidak setuju sebanyak 2 siswa atau 10%. Siswa yang memberikan penilaian setuju yaitu 10 siswa atau 35%, dan siswa yang memberikan penilaian sangat setuju 11 siswa atau 55%. Maka dapat diketahui bahwa dalam penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah” terdapat siswa yang merasa betah untuk belajar SKI, dan ada juga yang tidak betah belajar SKI.

		Pernyataan3			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	9	45.0	45.0	45.0
	Sangat Setuju	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 3 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 3

Berdasarkan tabel 5.3, dapat diketahui bahwa sebanyak 9 siswa atau 45% siswa memberikan penilaian setuju, dan sebanyak 11 atau 55% siswa memberikan jawaban sangat setuju. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah”, pembelajaran SKI lebih menyenangkan.

		Pernyataan4		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Setuju	15	75.0	75.0	75.0
	Sangat Setuju	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 4 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa pernyataan 4

Berdasarkan tabel 5.4 dapat diketahui bahwa sebanyak 15 atau 75% siswa memberikan penilaian setuju dan sebanyak 5 siswa atau 25% siswa memberikan penilaian sangat setuju. Maka dari itu dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah”, siswa merasa lebih menyukai pelajaran SKI dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

		Pernyataan5		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Tidak Setuju	2	10.0	10.0	10.0
	Setuju	10	50.0	50.0	60.0
	Sangat Setuju	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 5 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 5

Berdasarkan tabel 5.5, diketahui sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan penilaian tidak setuju. Sebanyak 10 siswa atau 50% siswa memberikan penilaian setuju dan 8 siswa atau 40% siswa

memberikan penilaian sangat setuju. Maka dari itu dapat diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat menumbuhkan semangat yang tinggi bagi sebagian siswa untuk belajar, dan ada juga siswa yang merasa bahwa tidak ada perubahan setelah menggunakan media pembelajaran “Daulah Umayyah”.

		Pernyataan6		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Setuju	14	70.0	70.0	70.0
	Sangat Setuju	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 6 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 6

Berdasarkan tabel 5.6, diketahui bahwa sebanyak 14 siswa atau 70% memberikan penilaian setuju, dan sebanyak 6 siswa atau 30% siswa memberikan penilaian sangat setuju. Maka dari itu dapat diketahui bahwa setelah penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah”, siswa lebih berani bertanya dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah”.

		Pernyataan7		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Setuju	11	55.0	55.0	55.0
	Sangat Setuju	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 7 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 7

Berdasarkan tabel 5.7, diketahui sebanyak 11 siswa atau 55% siswa memberikan penilaian setuju dan sebanyak 9 siswa atau 45% siswa memberikan penilaian sangat setuju. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran “Daulah Umayyah”, siswa tidak merasa cepat bosan.

		Pernyataan8		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Tidak Setuju	2	10.0	10.0	10.0
	Setuju	12	60.0	60.0	70.0
	Sangat Setuju	6	30.0	30.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 8 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 8

Berdasarkan tabel 5.8, diketahui bahwa sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan penilaian tidak setuju. sebanyak 12 siswa atau 60% siswa memberikan penilaian setuju, dan sebanyak 6 siswa atau 30% siswa memberikan penilaian sangat setuju. Maka dari itu dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat memberikan peningkatan kemauan belajar sebagian siswa.

		Pernyataan9		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Setuju	6	30.0	30.0	30.0
	Sangat Setuju	14	70.0	70.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 9 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 9

Berdasarkan tabel 5.9, diketahui bahwa sebanyak 6 siswa atau 30% siswa memberikan pernyataan setuju, dan sebanyak 14 siswa atau 70% siswa memberikan pernyataan sangat setuju. Maka dari itu dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat membuat siswa lebih fokus terhadap pemahaman materi pembelajaran.

		Pernyataan10		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Tidak Setuju	5	25.0	25.0	25.0
	Setuju	12	60.0	60.0	85.0
	Sangat Setuju	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 10 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 10

Berdasarkan tabel 5.10, diketahui sebanyak 5 siswa memberikan penilaian tidak setuju. sebanyak 12 siswa atau 60% siswa memberikan penilaian setuju, dan sebanyak 3 siswa atau 15% siswa memberikan penilaian sangat setuju. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa meskipun menggunakan media pembelajaran “Daulah Umayyah”, sebagian siswa merasa kurang setuju jika menambah jam pelajaran SKI dan sebagian siswa setuju jika terdapat penambahan jam pelajaran SKI.

		Pernyataan11		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Setuju	8	40.0	40.0	40.0
	Sangat Setuju	12	60.0	60.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 11 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 11

Berdasarkan tabel 5.11, diketahui bahwa sebanyak 8 siswa atau 40% siswa memberikan penilaian setuju dan sebanyak 12 siswa atau 60% siswa memberikan penilaian sangat setuju. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” sangatlah menarik.

		Pernyataan12		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Setuju	9	45.0	45.0	45.0
	Sangat Setuju	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 12 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 12

Berdasarkan tabel 5.12, diketahui bahwa sebanyak 9 siswa atau 45% siswa memberikan penilaian setuju dan sebanyak 11 siswa atau 55% siswa memberikan penilaian sangat setuju. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat diketahui bahwa siswa lebih tertarik kepada media pembelajaran “Daulah Umayyah” dibandingkan dengan pembelajaran SKI.

		Pernyataan13		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Setuju	12	60.0	60.0	60.0
	Sangat Setuju	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 13 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 13

Berdasarkan tabel 5.13, diketahui bahwa sebanyak 12 siswa atau 60% siswa memberikan penilaian setuju, dan sebanyak 8 siswa atau 40% siswa memberikan penilaian sangat setuju. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat membantu siswa dalam menguasai materi SKI.

		Pernyataan14		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Setuju	8	40.0	40.0	40.0
	Sangat Setuju	12	60.0	60.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 14 Analisis Deskriptif Angket Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 14

Berdasarkan tabel 5.14, diketahui bahwa sebanyak 8 siswa atau 40% siswa memberikan penilaian setuju dan sebanyak 12 siswa atau 60% siswa memberikan penilaian sangat setuju. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” membuat siswa lebih serius dalam belajar di kelas.

		Pernyataan15		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Tidak Setuju	2	10.0	10.0	10.0
	Setuju	6	30.0	30.0	40.0
	Sangat Setuju	12	60.0	60.0	100.0

Total	20	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Tabel 5. 15 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Pernyataan 15

Berdasarkan tabel 5.15, diketahui bahwa sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan penilaian tidak setuju. sebanyak 6 siswa atau 30% siswa memberikan pernyataan setuju dan sebanyak 12 siswa atau 60% siswa memberikan pernyataan sangat setuju. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi ada juga siswa yang merasa bahwa mereka tidak aktif selama proses pembelajaran.

RESPONDEN	JUMLAH	N	%	% Rata2
1	56	60	93,3	85,33
2	51	60	85	
3	54	60	90	
4	48	60	80	
5	54	60	90	
6	55	60	91,7	
7	45	60	75	
8	54	60	90	
9	60	60	100	
10	52	60	86,7	
11	52	60	86,7	
12	56	60	93,3	
13	55	60	91,7	
14	49	60	81,7	
15	42	60	70	
16	50	60	83,3	
17	48	60	80	
18	53	60	88,3	
19	42	60	70	
20	48	60	80	

Tabel 5. 16 Analisis Motivasi Belajar Per Responden

Berdasarkan tabel 5.16, diketahui persentase per responden. Terdapat dua siswa dengan persentase 70%, satu siswa dengan persentase 75%, tiga siswa dengan persentase 80%, dua siswa dengan persentase 83,3%, satu siswa dengan persentase 85%, dua siswa dengan persentase 86,7%, satu siswa dengan persentase 88,3%, tiga siswa dengan persentase 90%, dua siswa dengan persentase 91,7%, dua siswa dengan persentase 93,3%, dan satu siswa dengan persentase 100%.

Aspek	Pernyataan	Jumlah	N	Presentase	Rata2
Rasa Tertarik Siswa	1	69	80	86,25	85,62
	2	69	80	86,25	
	3	71	80	88,75	
	4	65	80	81,25	
Rasa Ingin Tahu	5	66	80	82,5	82,5
	6	66	80	82,5	
Rasa Senang	7	69	80	86,25	86,25
Minat dan Perhatian Siswa	8	64	80	80	85,78
	9	74	80	92,5	
	10	58	80	72,5	
	11	72	80	90	
	12	71	80	88,75	

Aspek	Pernyataan	Jumlah	N	Presentase	Rata2
	13	68	80	85	
	14	72	80	90	
	15	70	80	87,5	

Tabel 5. 17 Analisis Motivasi Belajar Siswa Per Item

Berdasarkan tabel 5.17 diketahui bahwa satu item pernyataan yang mendapatkan nilai persentase 72,5%. Terdapat satu item pernyataan yang mendapatkan nilai persentase 80%. Terdapat satu item pernyataan yang mendapatkan nilai persentase 81,25%. Terdapat dua item pernyataan yang mendapat 82,5%. Terdapat satu item pernyataan dengan persentase 85%. Terdapat tiga item pernyataan yang mendapatkan nilai persentase 86,25%. Terdapat satu item pernyataan yang mendapatkan nilai persentase 87,5%. Terdapat dua item pernyataan yang mendapatkan nilai persentase 88,75%. Terdapat dua item pernyataan dengan persentase sebesar 90%.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, item pernyataan yang mendapatkan nilai terendah yaitu item 10 dengan pernyataan ‘Setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” dalam pembelajaran SKI ini saya berharap jam pelajaran ditambah lebih lama.’ Kemudian item yang mendapatkan nilai persentase tertinggi yaitu item nomor 11 dengan pernyataan ‘Menurut saya, multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini sangat menarik karena semua peserta didik menjadi banyak yang memperhatikan.’ Dan

item nomor 14 dengan pernyataan ‘Kalau biasanya saya malas dan ribut, dengan adanya multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini saya lebih serius dalam belajar di kelas.’

Berdasarkan hasil dari analisis motivasi siswa, diketahui bahwa persentase rata-rata dari angket motivasi siswa yaitu 85,33%. Apabila dilihat pada kriteria motivasi siswa, itu masuk kategori sangat baik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” dalam meningkatkan motivasi siswa sangat baik.

Pada tabel 5.17 juga dipaparkan persentase setiap aspek angket motivasi siswa. angket motivasi siswa terdiri dari 4 aspek, yaitu ketertarikan siswa terhadap pelajaran SKI, rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran, rasa senang siswa, serta minat dan perhatian siswa pada pelajaran SKI. Adapun hasil persentase dari aspek ketertarikan siswa yaitu 85,62% yang terdiri dari butir nomor 1, 2, 3, dan 4. Hasil persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

Aspek selanjutnya yaitu aspek rasa ingin tahu yang terdapat pada butir nomor 5 dan 6 dengan jumlah persentase sebesar 82,5%. Hasil tersebut termasuk pada kategori sangat baik. Selanjutnya yaitu aspek rasa senang siswa yang terdapat pada butir nomor 7. Aspek rasa senang mendapatkan persentase sebesar 86,25% dan termasuk pada kategori sangat baik.

Aspek selanjutnya yaitu aspek minat dan perhatian siswa. Yang termasuk ke dalam aspek ini yaitu butir nomor 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,

dan 15. Aspek minat dan perhatian siswa mendapatkan rata-rata persentase sebesar 85,7% dan termasuk pada kategori sangat baik.

2. Angket Respon Siswa

Respon siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap materi yang dikembangkan. Angket respon siswa terdiri dari 16 item pernyataan yang dapat dinilai siswa dengan 4 kategori nilai. Hasil dari angket respon siswa dapat dilihat sebagai berikut:

		Pernyataan1		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Sesuai	11	55.0	55.0	55.0
	Sangat Sesuai	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 18 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 1

Berdasarkan tabel 5.18, dapat diketahui bahwa sebanyak 11 siswa atau 55% siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 9 siswa atau 45% siswa memberikan penilaian sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tabel 5.18, diketahui bahwa siswa merasa bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” mudah untuk digunakan.

		Pernyataan2		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Cukup Sesuai	2	10.0	10.0	10.0
	Sesuai	1	5.0	5.0	15.0
	Sangat Sesuai	17	85.0	85.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 19 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 2

Berdasarkan tabel 5.19, diketahui sebanyak 2 siswa memberikan jawaban cukup sesuai. Sebanyak 1 siswa atau 5% siswa memberikan jawaban sesuai, dan sebanyak 17 siswa atau 85% siswa memberikan jawaban sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis data tersebut diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat digunakan di mana saja.

		Pernyataan3		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Sesuai	8	40.0	40.0	40.0
	Sangat Sesuai	12	60.0	60.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 20 Analisis Respon Siswa Pernyataan 3

Berdasarkan tabel 5.20, diketahui sebanyak 8 siswa atau 40% siswa memberikan penilaian sesuai dan sebanyak 12 siswa atau 60% siswa memberikan jawaban sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat mempermudah siswa untuk menambah pengetahuan.

		Pernyataan4		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Sesuai	7	35.0	35.0	35.0
	Sangat Sesuai	13	65.0	65.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 21 Analisis Respon Siswa Pernyataan 4

Berdasarkan tabel 5.12, diketahui bahwa sebanyak 7 siswa atau 35% siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 13 siswa atau 65% siswa memberikan penilaian sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat membantu siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

		Pernyataan5		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Sesuai	8	40.0	40.0	40.0
	Sangat Sesuai	12	60.0	60.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 22 Analisis Respon Siswa Pernyataan 5

Berdasarkan tabel 5.22, diketahui sebanyak 8 siswa atau 40%siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 12 siswa atau 60%siswa memberikan pernyataan sangat sesuai. Berdasarkan hasil dari analisis tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” memberikan kemudahan siswa untuk memahami materi.

		Pernyataan6		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Cukup Sesuai	2	10.0	10.0	10.0
	Sesuai	10	50.0	50.0	60.0
	Sangat Sesuai	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 23 Analisis Respon Siswa Pernyataan 6

Berdasarkan tabel 5.23, diketahui sebanyak 2 siswa atau 10 siswa memberikan penilaian cukup sesuai. Sebanyak 10 siswa atau 50% siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 8 siswa atau 40% siswa memberikan penilaian sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa sebagian siswa merasa penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah membantu untuk meningkatkan minat belajar.

		Pernyataan7		Valid Percent	Cumulative Percent
		Frequency	Percent		
Valid	Cukup Sesuai	2	10.0	10.0	10.0
	Sesuai	10	50.0	50.0	60.0
	Sangat Sesuai	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 24 Analisis Deskriptif Respon Siswa Item 7

Berdasarkan tabel 5.24, diketahui sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan penilaian cukup sesuai. Sebanyak 10 siswa atau 50% siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 8 siswa atau 40% siswa memberikan penilaian sangat sesuai. Hal tersebut diketahui bahwa pada media pembelajaran “Daulah Umayyah”, sebagian siswa merasa bahwa komposisi gambar dan warna sudah sesuai. Akan tetapi, untuk sebagian siswa yang lain, merasa bahwa komposisi gambar dan warna pada media pembelajaran terdapat yang kurang sesuai.

		Pernyataan8		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Cukup Sesuai	2	10.0	10.0	10.0
	Sesuai	2	10.0	10.0	20.0
	Sangat Sesuai	16	80.0	80.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 25 Analisis Deskriptif Respon siswa Pernyataan 8

Berdasarkan tabel 5.25, diketahui sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan penilaian sesuai. Sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 16 siswa atau 80% siswa memberikan penilaian sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa dalam media pembelajaran “Daulah Umayyah”, sebagian siswa setuju jika dalam media pembelajaran telah menggunakan bahasa yang komunikatif. Sebagian siswa lainnya merasa bahwa dalam media pembelajar “Daulah Umayyah”, kurang menggunakan bahasa yang komunikatif.

		Pernyataan9		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Cukup Sesuai	2	10.0	10.0	10.0
	Sesuai	9	45.0	45.0	55.0
	Sangat Sesuai	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 26 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 9

Berdasarkan tabel 5.26, diketahui sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan penilaian cukup sesuai. Sebanyak 9 siswa atau 45% siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 9 siswa atau 45% siswa

memberikan penilaian sanga sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” memberikan motivasi sebagian siswa untuk belajar.

		Pernyataan10		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Sesuai	13	65.0	65.0	65.0
	Sangat Sesuai	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 27 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 10

Berdasarkan tabel 5.27, diketahui sebanyak 13 siswa atau 65% siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 7 siswa atau 35% siswa memberikan penilaian sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” memberikan kemudahan bagi siswa untuk menemukan informasi yang dibutuhkan.

		Pernyataan11		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Cukup Sesuai	2	10.0	10.0	10.0
	Sesuai	5	25.0	25.0	35.0
	Sangat Sesuai	13	65.0	65.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 28 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 11

Berdasarkan tabel 5.28, diketahui bahwa sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan pernyataan cukup sesuai. Sebanyak 5 siswa atau 25% siswa memberikan pernyataan sesuai, dan sebanyak 13 siswa atau

65% siswa memberikan penilaian sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” menumbuhkan rasa ingin tahu kepada siswa.

		Pernyataan12			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sesuai	11	55.0	55.0	55.0
	Sangat Sesuai	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 29 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 12

Berdasarkan tabel 5.29, diketahui bahwa sebanyak 11 siswa atau 55% siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 9 siswa atau 45% siswa memberikan penilaian sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” merupakan media pembelajaran yang tergolong menarik.

		Pernyataan13			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Sesuai	2	10.0	10.0	10.0
	Sesuai	9	45.0	45.0	55.0
	Sangat Sesuai	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 30 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 13

Berdasarkan tabel 5.30, diketahui bahwa sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan pernyataan cukup sesuai. Sebanyak 9 siswa atau 45% siswa memberikan pernyataan sesuai, dan sebanyak 9 siswa atau 45% siswa memberikan pernyataan sangat sesuai. Maka dari itu,

dapat diketahui bahwa siswa merasa tata letak informasi yang terdapat pada layar aplikasi jelas.

		Pernyataan14		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Sesuai	4	20.0	20.0	20.0
	Sangat Sesuai	16	80.0	80.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 31 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 14

Berdasarkan tabel 5.31, diketahui bahwa sebanyak 4 siswa atau 20% siswa memberikan penilaian sesuai, dan sebanyak 16 siswa atau 80% siswa memberikan penilaian sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat digunakan saat bersantai.

		Pernyataan15		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Cukup Sesuai	2	10.0	10.0	10.0
	Sesuai	6	30.0	30.0	40.0
	Sangat Sesuai	12	60.0	60.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 32 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 15

Berdasarkan tabel 5.32, diketahui bahwa sebanyak 2 siswa atau 10% siswa memberikan penilaian cukup sesuai. Sebanyak 6 siswa atau 30% siswa memberikan pernyataan sesuai, dan sebanyak 12 siswa memberikan pernyataan sangat sesuai. Maka dari itu dapat diketahui

bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cukup singkat.

		Pernyataan16		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Sesuai	7	35.0	35.0	35.0
	Sangat Sesuai	13	65.0	65.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Tabel 5. 33 Analisis Deskriptif Respon Siswa Pernyataan 16

Berdasarkan tabel 5.33, diketahui sebanyak 7 siswa atau 35% siswa memberikan pernyataan sesuai, dan sebanyak 13 siswa atau 65% siswa memberikan pernyataan sangat sesuai. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa menurut siswa media pembelajaran “Daulah Umayyah” lebih singkat, padat, dan jelas.

Responden	Jumlah	Skor Maks	%	% Rata2
1	62	64	96,9	88,05
2	47	64	73,4	
3	55	64	85,9	
4	48	64	75,0	
5	56	64	87,5	
6	56	64	87,5	
7	55	64	85,9	
8	61	64	95,3	
9	64	64	100,0	
10	62	64	96,9	
11	59	64	92,2	
12	60	64	93,8	
13	58	64	90,6	
14	61	64	95,3	
15	56	64	87,5	

Responden	Jumlah	Skor Maks	%	% Rata2
16	58	64	90,6	
17	48	64	75,0	
18	55	64	85,9	
19	46	64	71,9	
20	60	64	93,8	

Tabel 5. 34 Analisis Respon Siswa Per Responden

Berdasarkan tabel hasil analisis respon siswa, diketahui persentase dari respon siswa. Terdapat satu orang siswa dengan persentase 71,9%, satu siswa dengan persentase 73,4%, dua siswa dengan persentase 75%, tiga siswa dengan persentase 85,9%, tiga siswa dengan persentase 87,5%, dua siswa dengan persentase 90,6%, satu siswa dengan persentase 92,2%, dua siswa dengan persentase 98,8%, dua siswa dengan persentase 95,3%, dua siswa dengan persentase 96,9%, dan satu siswa dengan persentase sebesar 100%.

Pernyataan	Jumlah	Skor maks	%	% Rata2
1	69	80	86,25	88,04688
2	75	80	93,75	
3	72	80	90	
4	73	80	91,25	
5	72	80	90	
6	66	80	82,5	
7	66	80	82,5	
8	74	80	92,5	
9	67	80	83,75	
10	67	80	83,75	
11	71	80	88,75	
12	69	80	86,25	
13	67	80	83,75	
14	76	80	95	
15	70	80	87,5	

Pernyataan	Jumlah	Skor maks	%	% Rata2
16	73	80	91,25	

Tabel 5. 35 Analisis Responden Siswa Per-Item

Berdasarkan tabel analisis respon siswa per-Item, diketahui bawa sebanyak 2 item mendapatkan skor persentase 82,5. Sebanyak 3 item mendapatkan persentase 83,75%. Sebanyak 2 item, mendapatkan persentase sebesar 86,25%. Sebanyak 1 item mendapatkan nilai persentase sebanyak 87,5%. Sebanyak 1 item pernyataan mendapatkan persentase sebanyak 88,75%. Sebanyak 2 item mendapatkan persentase sebanyak 90%. Sebanyak 2 item mendapatkan persentase sebanyak 91,5%. Sebanyak 1 item mendapatkan persentase 92,5%. Sebanyak satu item mendapatkan persentase sebanyak 93,75%. Sebanyak 1 item mendapatkan persentase sebanyak 95%. Maka diketahui nilai persentase terendah yaitu item 6 dan 7 dengan persentase 82,5%. Dan item tertinggi yaitu item 14 dengan persentase 95%. Berdasarkan hasil analisis pada tabel, diketahui jumlah rata-rata respon siswa yaitu 88,04%. Jika dilihat pada kriteria respon siswa, maka hasil tersebut memenuhi kriteria sangat positif. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah” memberikan dampak yang sangat positif bagi siswa.

Aspek	Nomor Item	Jumlah	Skor Maks	%	% per aspek
Kualitas Isi	5	72	80	90	86,87
	10	67	80	83,75	
Alokasi Waktu	14	76	80	95	91,25

Aspek	Nomor Item	Jumlah	Skor Maks	%	% per aspek
	15	70	80	87,5	
	16	73	80	91,25	
Karakter	3	72	80	90	86,67
	12	69	80	86,25	
	13	67	80	83,75	
Evaluasi	1	69	80	86,25	90,31
	2	75	80	93,75	
	3	72	80	90	
	4	73	80	91,25	
Tata Bahasa	8	74	80	92,5	92,5
Minat dan Motivasi	6	66	80	82,5	85
	9	67	80	83,75	
	11	71	80	88,75	

Tabel 5. 36 Analisis Respon Siswa per Aspek

Berdasarkan tabel 5.36, diketahui bahwa terdapat 6 aspek pada angket respon siswa. aspek pertama yaitu aspek kualitas isi. Adapun butir pernyataan yang termasuk dalam aspek ini yaitu butir nomor 5 dan 6 yang diketahui hasil rata-rata persentase aspek tersebut sebesar 86,87%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kategori sangat positif.

Selanjutnya yaitu aspek alokasi waktu yang terdapat pada butir 14, 15, dan 16. Adapun hasil dari rata-rata persentase aspek alokasi waktu yaitu sebesar 91,25%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat positif.

Selanjutnya yaitu aspek karakter yang termuat pada butir 3, 12, dan 13. Adapun hasil dari rata-rata persentase aspek karakter yaitu 85,67%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat positif.

Selanjutnya yaitu aspek evaluasi yang termuat dalam butir nomor 1,2, 3, dan 4. Adapun hasil persentase aspek evaluasi yaitu 90,31%. Hasil

persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat positif. Selanjutnya yaitu aspek tata bahasa yang termuat pada butir nomor 8 dengan persentase sebesar 92,5% dan termasuk pada kategori sangat positif.

Aspek selanjutnya yaitu aspek minat dan motivasi yang termuat pada butir 6,9, dan 11. Aspek minat dan motivasi mendapatkan persentase sebesar 85%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat positif.

3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test dan *post-test* pada penelitian digunakan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Untuk mengetahui dilakukan uji normalitas dan uji *paired sample test* pada data *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil analisis *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal ataukah tidak. Dikarenakan subjek penelitian berjumlah <30, maka diperlukan pembuktian. Data dikatakan normal apabila tidak memiliki perbedaan yang signifikan atau yang baku dibandingkan dengan normal baku. Hasil dari uji normalitas sebagai berikut:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.196	20	.043	.918	20	.093
Post-Test	.213	20	.018	.909	20	.060

Tabel 5. 37 Uji Normalitas

Berdasarkan tabel 4.1, diketahui nilai *df* dari *pre-test* dan *post-test* sebesar 20. Dikarenakan jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50, maka digunakan teknik *Shapiro-wik* untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian. Pada tabel 4.1, diketahui nilai signifikan pada kelompok *pre-test* sebesar 0,93 dan nilai signifikan pada kelompok *post-test* sebesar 0,60. Dikarenakan nilai *sig* untuk kedua kelompok tersebut $>0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa adalah berdistribusi normal.

b. Uji *Paired Sample Test*

Uji paired sample test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berhubungan atau berpasangan.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	45.5000	20	17.00619	3.80270
	Post-Test	72.5000	20	13.32785	2.98020

Tabel 5. 38 Paired Samples Statistics

Pada tabel 5.38 diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti, yaitu nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada nilai *pre-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 45,50. Sedangkan nilai *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 72,50. Jumlah siswa yang

digunakan untuk penelitian 20 orang siswa. Nilai standar deviasi pada *pre-test* sebesar 17, dan pada *pre-test* yaitu 13,3. *Standar error mean* yang didapatkan dari nilai *pre-test* yaitu 3,80 dan pada *post-test* sebesar 2,98. Dikarenakan nilai rata-rata dari *pre-test* $45,50 < post\ test\ 72,50$, maka dapat diartikan secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test*.

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre-Test & Post-Test	20	.075	.752

Tabel 5. 39 Paired Samples Correlations

Tabel 5.39 menunjukkan hasil uji korelasi antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Berdasarkan tabel 3.39, nilai korelasi sebesar 0,75 an nilai signifikansi 0,752. Dikarenakan nilai sig. $0,752 > probabilitas\ 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Paired Samples Test

Paired Differences			
	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Mean			

Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-27.00000	20.79980	4.65098	-36.73460
--------	----------------------	-----------	----------	---------	-----------

Paired Samples Test

Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Upper				
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-17.26540		-5.805	19	.000

Tabel 5. 40 Paired Samples Test

Pada tabel 5.40 diketahui rata-rata dari nilai *pre-test* dan *post-test* adalah -27,000. nilai tersebut menunjukkan selisih antara *pre-test* dan *post-test* yakni $45,5000-72,5000=-27,000$ dan selisih perbedaan pada hasil *pre-test* dan *post-test* antara -36,734 sampai dengan -17,265 (95% *confidence Interval of the Difference Lower dan Upper*). Berdasarkan tabel 5.40 diketahui nilai t-hitungnya yaitu -5,805.

B. Temuan Penelitian

1. Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Android

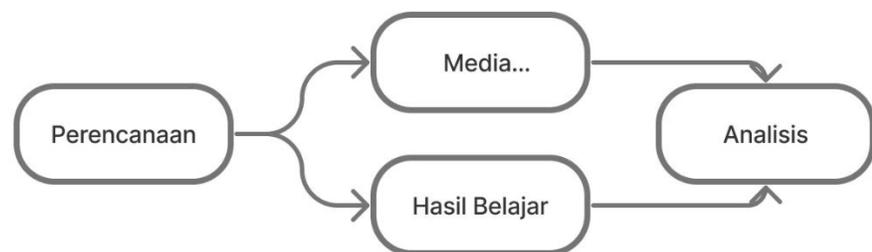
Proses pembelajaran yang dilaksanakan di MAN 2 Magetan tepatnya pada materi SKI, masih menggunakan media pembelajaran tradisional, seperti papan tulis, majalah, dan *power point*. Menurut

peneliti di tengah perkembangan teknologi yang pesat, hendaknya bidang pendidikan mulai mengikuti alur perkembangan teknologi. Selain itu, sebagaimana hasil penelitian dari ahli psikologi, bahwasanya setiap individu memiliki tingkat pemahaman dalam berkomunikasi yang berbeda-beda, seperti komunikasi melalui teks hanya dapat dipahami oleh individu sebanyak 7%, melalui audio dapat dipahami 38%, dan melalui visual dapat dipahami sebanyak 55%. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran akan memberikan pengaruh yang besar bagi bidang pendidikan. Selain itu MAN 2 Magetan telah dikenal dengan madrasah yang berbasis teknologi dan telah memenangkan beberapa penghargaan perlombaan bidang teknologi.

Peneliti juga melakukan observasi pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tradisional, motivasi siswa cenderung rendah. Siswa terlihat tidak tertarik pada penjelasan guru, minat belajar siswa pada pelajaran SKI juga rendah. Hal ini juga dibuktikan pada hasil belajar siswa pada Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester yang sebagian siswa belum mencapai nilai KKM. Sehingga peneliti memiliki gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar mereka.

Adapun perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android, yaitu dengan melaksanakan analisis. Perencanaan

dapat diartikan sebagai proses membuat rencana untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga dalam membuat rencana dibutuhkan analisis untuk menghasilkan rencana yang matang. Adapun analisis yang dilakukan untuk membuat perencanaan pengembangan media pembelajaran yaitu analisis kebutuhan dan analisis konten atau materi. Pada analisis kebutuhan, peneliti membutuhkan bantuan guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Kemudian analisis konten atau materi dibutuhkan untuk mengetahui materi yang hendak dimasukkan dalam media pembelajaran yang dikembangkan dan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Setelah proses analisis selesai, barulah peneliti menentukan model pengembangan yang digunakan dan prosedur apa saja yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun alur perencanaan digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 5. 1 Flowchart Perencanaan

2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yakni metode pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

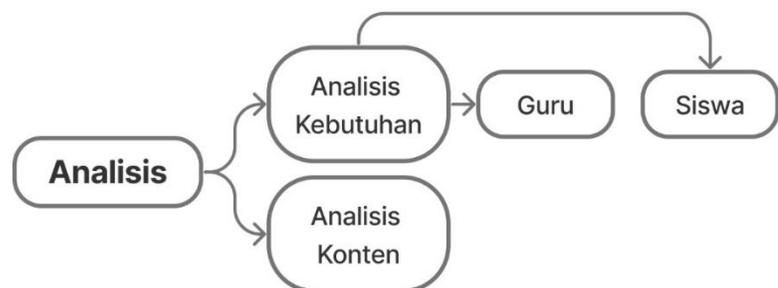
a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap *analysis* (analisis) terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis konten. Untuk analisis kebutuhan, peneliti mewawancarai salah satu guru dan menyebarkan angket kebutuhan siswa. Peneliti mendapatkan informasi dari wawancara kepada guru ajar SKI yaitu Bapak Arief Suswanto, M.Pd.I bahwasanya dalam pelaksanaan proses pembelajaran telah menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu menggunakan buku LKS Bupin. Buku Bupin memuat *barcode* yang ketika di-*scan* bisa melihat video yang berkaitan dengan materi. Meskipun hal tersebut memberikan hasil belajar sesuai dengan KKM, namun dalam pelaksanaannya siswa terlihat mudah bosan dan sering tidak memperhatikan guru meskipun mereka terlihat *enjoy* saat pembelajaran. Selain itu, Buku Interaktif Bupin tidak efektif untuk dibawa ke mana saja.

Selanjutnya hasil dari angket kebutuhan yang disebarakan kepada siswa kelas X secara acak, peneliti mendapatkan informasi bahwa seluruh siswa memiliki *smartphone* dalam waktu lama dalam rentan 1-10 tahun. Akan tetapi, dalam penggunaan ponsel belum dimaksimalkan untuk belajar. Siswa

cenderung bermain game ataupun bermain *social media* dalam kesehariannya, padahal di madrasah telah diberikan fasilitas *Wifi*. Berdasarkan data analisis kebutuhan yang telah didapatkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android yang di dalamnya memuat gambar, teks, suara, video, dan dapat digunakan di mana saja dan kapan saja oleh siswa. Selain itu diharapkan juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa.

Selanjutnya yaitu analisis konten. Pada analisis konten, peneliti mencoba mengobservasi kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan pada proses pembelajaran. Adapun materi yang dipilih yaitu Daulah Umayyah. Dalam proses pengumpulan materi yang akan diimplementasikan pada media pembelajaran, dikumpulkan dengan mengobservasi berbagai sumber pembelajaran.



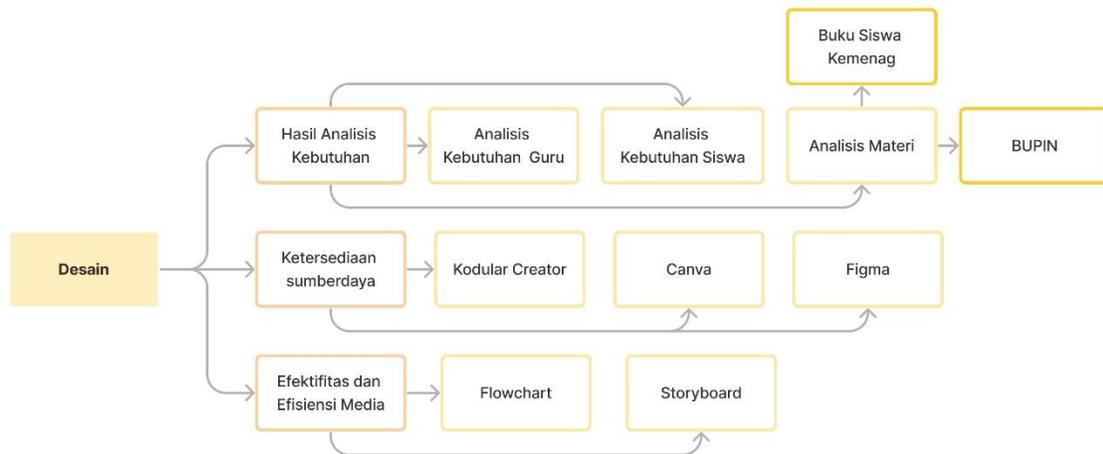
Gambar 5. 2 Flowchart Analisis

b. *Design* (Desain)

Prosedur selanjutnya yang dilakukan yaitu desain (*design*). Desain merupakan pelaksanaan perencanaan penelitian produk media pembelajaran interaktif berbasis android. Dalam tahap ini peneliti melaksanakan beberapa langkah, diantaranya:

- 1) Mengumpulkan sumber-sumber pembelajaran dan alat-alat yang hendak digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Adapun sumber pembelajaran yang digunakan yaitu buku siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia kurikulum 2013 dan buku pembelajaran interaktif Bupin. Adapun alat yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android yaitu *Kodular Creator* sebagai alat utama. Untuk alat pembantu yang digunakan dalam pengembangan yaitu Canva dan Figma.
- 2) Membuat *flowchart* dan *design storyboard* untuk diimplementasikan pada media pembelajaran interaktif berbasis android. *Flowchart* digunakan untuk memberikan gambaran alur media pembelajaran. Sedangkan *storyboard* dibuat untuk mendeskripsikan setiap slide yang meliputi tampilan gambar, teks, atau keterangan lain yang diperlukan.

Tahap desain digambarkan pada gambar berikut:



Gambar 5. 3 Flowchart Desain

c. *Development* (Pengembangan)

Selanjutnya yaitu tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini dilaksanakan pengimplementasian desain *flowchart* dan *storyboard* menjadi tampilan yang nyata. Kemudian dilaksanakan tahap validasi oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun hasil validasi dari ahli media yaitu hasil rerata dari tiga aspek penilaian yaitu 0,95 termasuk dalam kategori validasi tinggi dan dilaksanakan sedikit revisi. Berdasarkan validasi dari ahli media, terdapat beberapa hal yang perlu untuk direvisi, diantaranya:

- 1) Tampilan awal yang kurang menarik. Sebelum direvisi, tampilan dari halaman ini begitu sederhana dan terkesan kurang menarik perhatian siswa. begitupula dengan judul yang ada pada halaman ini. Sehingga, peneliti merevisi tampilan ini dengan menambahkan beberapa kalimat seperti ‘Sejarah Kebudayaan Islam’, ‘Welcome to’, dan ‘Daulah Umayyah di Damaskus’. Tujuan penambahan

kalimat tersebut agar siswa dapat mengetahui isi dari aplikasi membahas mengenai apa atau bisa dikatakan dengan memberikan informasi kepada siswa tentang aplikasi. Selanjutnya peneliti memasukkan beberapa gambar. Hal ini ditujukan agar penampilan lebih menarik siswa untuk belajar.

- 2) Penambahan menu *Quiz* pada halaman *Home*. Sebelum halaman ini direvisi, tampilan ini hanya memuat *courses* saja. Sehingga, ahli media memberikan saran untuk memasukan bagian dari halaman *quiz* ke dalam halaman ini, agar siswa lebih mudah mengakses dan siswa dapat mengetahui secara keseluruhan dari aplikasi pembelajaran “Daulah Umayyah”.
- 3) Penambahan menu *Help* pada *side menu*. Setiap aplikasi tentunya memiliki struktur yang berbeda antara aplikasi satu dengan yang lainnya. Sehingga ahli media memberikan saran kepada peneliti untuk menambahkan pedoman penggunaan aplikasi yang diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami bagaimana cara penggunaannya.
- 4) Mengganti beberapa gambar agar memiliki arti/mewakili sub materi yang dibahas. Sebelum diperbaiki, tampilan dari beberapa halaman aplikasi berisi gambar buku. Ketika dinilai dalam keindahan, hal ini memang cukup baik. Akan tetapi, karena tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa, maka akan lebih baiknya lagi apabila gambar yang digunakan dapat mewakili sub materi yang dibahas.

Selanjutnya yaitu hasil validasi dari ahli materi dan pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi dengan jumlah rerata 0,95 dan dilaksanakan sedikit revisi sesuai dengan saran yang diberikan. Adapun beberapa hal yang direvisi berdasarkan saran dari ahli materi, diantaranya:

1) *Pre-test* dan *post-test*.

Dari beberapa pertanyaan yang ada di *pre-test* dan *post-test* terdapat soal yang belum dilengkapi dengan tanda tanya ataupun titik-titik yang menjelaskan bahwa kalimat itu kalimat tanya. Adapun perubahan pada halaman ini yakni pada awalnya menggunakan bantuan *Worldwall* untuk menciptakan tes yang interaktif.

Akan tetapi, penggunaan website tersebut membutuhkan sinyal internet yang cukup kuat. Sehingga dikhawatirkan jika akan menghabiskan waktu yang lebih banyak ketika diimplementasikan ke dalam aplikasi. Dengan begitu, peneliti menggunakan fitur di Kodular untuk membuat halaman *pre-test* dan *post-test* agar bisa diakses dengan mudah oleh siswa, dan tidak menghabiskan waktu banyak untuk mengerjakannya.

Selain itu, siswa dapat melihat hasil dari pengerjaan *pre-test* dan *post-test* mereka setelah mengerjakan.

Untuk halaman uji kompetensi, peneliti tetap menggunakan *Wordwall*. Hal ini dikarenakan penggunaan website ini dapat menciptakan tes yang interaktif dan dilengkapi dengan musik yang dapat membantu siswa mengatasi kebosanan mereka.

2) Peletakan Komponen

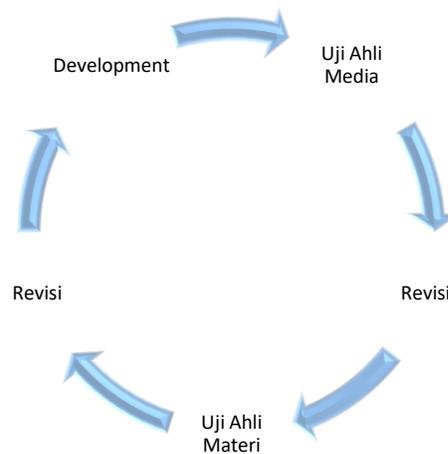
Posisi peletakan komponen pada halaman *Home* dirasa kurang tepat. Pada halaman yang belum direvisi, susunannya yaitu *Categories*, *Courses*, dan *Quiz*. Kurangnya tata letak itu dikarenakan halaman *pre-test* terletak di bagian akhir dari halaman *Home*. Sehingga ditakutkan siswa akan mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan *pre-test*. Kemudian, pada halaman setelah direvisi, susunan dari halaman tersebut yaitu *Categories*, *Courses*, *Post-test*, *Quiz*, dan Uji Kompetensi. Letak dari halaman *pre-test* yaitu ketika siswa mulai klik '*start learning*' di bagian halaman awal aplikasi.

3) Perbaikan Paragraf

Paragraf pada beberapa halaman aplikasi terlihat kurang rapi. Sehingga peneliti merevisi setiap paragraf yang kurang rapi pada halaman aplikasi. Meskipun begitu, paragraf yang dihasilkan dari aplikasi tidak dapat rapi kanan-kiri. Hal ini

dikarenakan belum adanya fitur yang mendukung pada *Kodular Creator*.

Tahap development digambarkan pada gambar berikut:



Gambar 5. 4 Flowchart Tahap Development

d. Implementation (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada siswa. Subjek dari uji coba ini yaitu salah satu kelas dengan jumlah 20 siswa. Tahap implementasi yang dilakukan yaitu 2 kali pertemuan. Dikarenakan pada saat itu sedang berada di bulan ramadan, jadi satu jam pelajaran hanya 30 menit. Maka dari itu, untuk 1 kali pertemuan 2x30 menit. Dikarenakan waktu pembelajaran yang terpotong, maka percobaan dilakukan dengan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

Pertemuan pertama, dilaksanakan pengunduhan dan install aplikasi, pengenalan aplikasi, pemberian *pre-test* kepada siswa. Adapun proses pengunduhan aplikasi melalui Google Drive dengan link yang disebarakan melalui WhatsApp. Kemudian siswa melakukan install aplikasi ke dalam *smartphone* mereka. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses pengunduhan dan proses install aplikasi. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki ukuran kurang dari 25 MB. Sehingga *smartphone* yang memiliki *RAM* kecil tetap dapat menyimpan dan menggunakan aplikasi.

Setelah proses install aplikasi selesai, selanjutnya siswa diberikan lembaran *pre-test*. Adapun maksud diberikan lembar *pre-test* yaitu untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan penjelasan tentang materi dengan menggunakan aplikasi pembelajaran. Karena tujuan penelitian untuk mengetahui keefektifan aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka *pre-test* tidak menggunakan aplikasi yang telah dikembangkan. Apabila *pre-test* menggunakan aplikasi yang telah dikembangkan, dikhawatirkan akan membuat hasil yang tidak sesuai. Selanjutnya, hasil dari *pre-test* dikumpulkan untuk nantinya dilihat hasilnya.

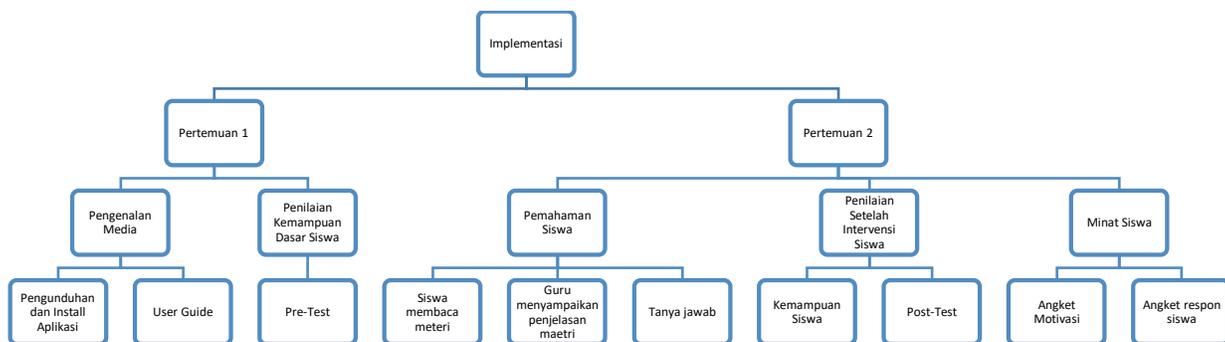
Selanjutnya yaitu penyampaian pedoman aplikasi. Penyampaian pedoman aplikasi disampaikan oleh peneliti sendiri. Hal ini dikarenakan yang paling paham aplikasi yang dikembangkan adalah peneliti. Dalam

penyampaian pedoman penggunaan aplikasi, peneliti menyampaikan penjelasan dengan hati-hati agar mudah untuk dipahami oleh siswa.

Pertemuan kedua, dilaksanakan pembelajaran seperti biasa oleh guru. Materi yang dipelajari pada pertemuan kedua yaitu Daulah Umayyah dengan sub-materi lahirnya Bani Umayyah dan Khalifah Bani Umayyah di Damaskus. Langkah pertama dalam pembelajaran yang dilaksanakan yaitu pembukaan. Pada tahap pembukaan, guru memberikan salam kepada siswa, mengabsen kehadiran siswa, dan memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi yang akan dipelajari untuk merangsang siswa.

Selanjutnya yaitu tahap inti, yaitu guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi dengan membaca materi yang ada di aplikasi pembelajaran. Setelah itu, siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan kepada guru terkait hal yang belum dipahami. Kemudian guru menjelaskan materi mengenai Daulah Umayyah kepada siswa. Tahap terakhir yaitu tahap penutup. Pada tahap ini terlebih dahulu dilaksanakan *post-test* menggunakan aplikasi. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyampaikan angket motivasi dan angket respon siswa terkait dengan aplikasi pembelajaran.

Tahap implementasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. 5 Flowchart Tahap Implementasi

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Prosedur selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, apakah telah sesuai dengan tujuan pengembangan atau belum sesuai. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran yaitu untuk membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Tahap evaluasi ini dapat dilihat dari hasil validitas oleh para ahli dan angket respon siswa.

Validasi ahli. Adapun hasil validitas ahli media mencapai validitas tinggi, begitu pula dengan hasil validitas ahli materi. Hasil validasi ahli media mendapatkan rata-rata Aiken V 0,95, dan Ahli materi mendapatkan rata-rata Aiken V 0,95. Berdasarkan hasil validasi, maka dinyatakan media ini layak untuk digunakan.

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah

dikembangkan. Angket respon siswa memuat beberapa aspek yaitu kualitas isi, alokasi waktu, karakter, evaluasi, dan tata bahasa.

Pada aspek kualitas isi mendapatkan rata-rata persentase sebesar 86,87% dan termasuk dalam kategori sangat positif. Berdasarkan analisis aspek kualitas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah” berdampak positif bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran dan memberikan kemudahan siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Selanjutnya yaitu aspek alokasi waktu yang mendapatkan persentase sebesar 91,25% dan termasuk dalam kategori sangat positif. Berdasarkan analisis aspek alokasi waktu, diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” berdampak positif bagi siswa, karena dapat digunakan pada saat bersantai, dapat meminimalisir waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi Daulah Umayyah.

Selanjutnya yaitu aspek karakter yang mendapatkan rata-rata persentase sebesar 86,67% dan termasuk dalam kategori sangat positif. Maka penggunaan aplikasi “Daulah Umayyah” ini memberikan dampak positif bagi siswa karena memiliki karakter tersendiri, diantaranya yaitu memiliki tampilan yang cukup menarik dan tata letak yang ada pada aplikasi dapat terlihat dengan jelas.

Aspek selanjutnya adalah evaluasi yang mendapatkan rata-rata persentase sebesar 90,31% dan termasuk dalam kategori sangat positif. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

dikarenakan media pembelajaran ini mudah untuk digunakan, dapat digunakan di mana saja, memberikan kemudahan siswa memahami materi, dan membantu siswa untuk menjadi lebih aktif lagi.

Aspek selanjutnya yaitu aspek tata bahasa yang mendapatkan rata-rata persentase 92,5% dan termasuk dalam kategori sangat positif. Media ini di dalamnya memuat bahasa yang komunikatif, sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. selanjutnya yaitu aspek minat dan motivasi siswa yang mendapatkan rata-rata persentase 85% dan termasuk dalam kategori sangat positif. Media pembelajaran ini memberikan dampak positif bagi siswa dalam hal menambah minat belajar, motivasi belajar, dan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran.

Maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan membawa pengaruh yang sangat positif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Karena rata-rata persentase pada angket respon siswa mendapatkan 88,05% yang termasuk pada kategori sangat positif.

Selain itu, peneliti sadar akan kekurangan dari aplikasi yang dikembangkan setelah dilakukan tahap uji coba, diantaranya:

- 1) Tampilan aplikasi hanya dapat dilihat pada *smartphone* yang tidak mengaktifkan mode gelap untuk *smartphone*-nya. Ketika siswa mengaktifkan mode gelap, maka *background*

pada aplikasi tidak akan terlihat, dan warna aplikasi tidak sesuai dengan *smartphone* yang tidak mengaktifkan mode gelap.

- 2) Untuk tampilan *side menu*. Pada aplikasi yang telah dikembangkan, *side menu* dapat muncul ketika pengguna aplikasi menarik ujung *smartphone* bagian kiri ke kanan. Ketika dilaksanakan uji coba, ternyata terdapat beberapa *smartphone* yang menerapkan *back arrow* dengan menggeser layar ke kanan. Dengan begitu, *side menu* yang ada pada aplikasi perlu untuk direvisi agar dapat berfungsi di semua *smartphone*.
- 3) Pada tahap *pre-test* dan *post-test*, guru hanya dapat mengetahui nilai dari siswa dan tidak tahu bagian mana saja yang jawabannya kurang tepat. Hal ini tentunya akan memberikan kesulitan pada saat dilakukan evaluasi pembelajaran. Kemungkinan besar guru akan kesulitan untuk mengetahui materi yang belum dipahami oleh siswa.

Selain terdapat beberapa kekurangan pada media pembelajaran “Daulah Umayyah”, media ini juga memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Fleksibilitas.

Sebagaimana *smartphone* yang dapat dibawa ke mana saja dan kapan saja, penggunaan aplikasi ini tidak dibatasi oleh tempat dan waktu. Siswa dapat dengan mudah mengakses aplikasi “Daulah Umayyah” yang telah *install* di *smartphone* mereka.

2) *User Friendly*.

Jika beberapa aplikasi pembelajaran memiliki ukuran yang besar ketika di-*install* di *smartphone*, aplikasi ini memberikan kenyamanan bagi pengguna dengan memiliki ukuran aplikasi yang kecil. Hal ini dimaksudkan agar *smartphone* siswa tidak terbebani oleh aplikasi dan tidak membuat *lag*.

No.	Kekurangan	Kelebihan
1	<i>Background</i> pada mode gelap	Fleksibilitas
2	Tampilan <i>side menu</i>	<i>User Friendly</i>
3	<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	

Tabel 5. 41 Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi

Pada tahap evaluasi, siswa yang menjadi subjek uji coba juga memberikan komentar kepada peneliti bahwasanya aplikasi yang dikembangkan sudah cukup menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil *pre-test* dan *post-test* juga dapat diketahui oleh siswa dan itu sangatlah menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan tahap pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap sebagai berikut:

Tahapan	Kesimpulan
Analisis	Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif dan menganalisis materi yang sesuai dengan kurikulum.
Desain	Mengumpulkan ketersediaan sumber daya dan membuat <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> .
Development	Melakukan pengembangan desain aplikasi, melakukan uji coba ahli, dan merevisi saran ahli.
Implementasi	Melakukan uji coba produk pada siswa kelas X di MAN 2 Magetan.
Evaluasi	Menilai produk yang dikembangkan apakah telah sesuai dengan tujuan atau belum.

Tabel 4. 17 Tahapan ADDIE

C. Efektivitas media pembelajaran dengan motivasi belajar

Efektivitas merupakan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam penelitian ini, tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Untuk mengetahui hasil dari penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat diketahui melalui angket motivasi siswa. Sementara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi.

1. Angket Motivasi Belajar

Pada angket motivasi siswa memuat beberapa aspek yaitu rasa tertarik siswa terhadap pelajaran SKI yang mendapatkan persentase 85,62%. Rata-rata termasuk termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa merasa senang saat menggunakan media pembelajaran “Daulah Umayyah” pada

pembelajaran SKI karena media tersebut dapat mencairkan suasana pembelajaran dan lebih menyenangkan setelah penggunaan aplikasi dibandingkan dengan sebelum penggunaan aplikasi.

Selanjutnya memuat aspek rasa ingin tahu siswa yang mendapatkan persentase sebesar 82,5%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Setelah penggunaan aplikasi, mereka memiliki semangat yang tinggi dalam pembelajaran sehingga mereka berani bertanya kepada guru terkait dengan materi pembelajaran. Aspek selanjutnya yaitu rasa senang mendapat persentase sebesar 86,25%. Dengan penggunaan media pembelajaran “Daulah Umayyah”, siswa merasa tidak cepat bosan karena media yang memuat beberapa hal, seperti gambar, video/suara, dan teks.

Aspek selanjutnya yaitu minat dan perhatian siswa yang mendapatkan persentase sebesar 85,78% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Melalui penilaian aspek ini, dapat diketahui bahwa kemauan belajar siswa, perhatian siswa terhadap materi pelajaran, kemudahan siswa dalam memahami materi, keseriusan siswa dalam pembelajaran, dan keaktifan selama pembelajaran di kelas menjadi bertambah.

Aspek rasa ingin tahu siswa mendapatkan nilai terendah dibandingkan yang lain. Hal ini kemungkinan berhubungan dengan keberanian siswa untuk bertanya kepada guru ketika mengajar. Keberanian memang berasal dari siswa sendiri dan bagaimana guru mengolah proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Pre-test dan *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Daulah Umayyah.

Hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 5.41

No.	Nilai	
	PreTest	PostTest
1	50	90
2	20	70
3	40	70
4	20	90
5	50	80
6	40	70
7	50	50
8	30	80
9	80	80
10	30	60
11	80	80
12	40	70
13	40	60
14	50	80
15	40	90
16	60	80
17	30	70
18	50	80
19	40	40
20	70	60
Jumlah	910	1450
Rata-rata	45,5	72,5

Tabel 5. 42 Hasil Pre-test dan Post-test

Berdasarkan tabel 5.43 diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* siswa 45,5, dan rata-rata nilai *post-test* siswa 72,5. Berdasarkan tabel 5.43 dapat disimpulkan bahwa hasil nilai siswa mengalami kenaikan setelah menggunakan aplikasi Daulah Umayyah dalam pembelajaran. Maka dari itu, dapat diketahui

bahwa aplikasi Daulah Umayyah dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Analisis *pre-test* dan *post-test* menggunakan 2 teknik analisis. **Uji normalitas**, didapatkan untuk hasil *pre-test* sebesar 0,93 dan nilai signifikan pada kelompok *post-test* sebesar 0,60. Berdasarkan data data tersebut, diketahui bahwa nilai sig. dari *pre-test* dan *post-test* lebih besar dibandingkan dengan 0,05.

Dikarenakan hasil uji normalitas dengan teknik *Shapiro-wik* menghasilkan nilai signifikan $> 0,05$, yakni $0,93 > 0,05$ dan $0,60 > 0,05$. Maka dapat dipastikan bahwa data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal.

Uji paired samples test (Uji T). Penggunaan teknik uji coba ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang berhubungan. Berdasarkan hasil analisis uji coba, diketahui rata-rata nilai *pre-test* yaitu 45,50. Sedangkan *post-test* mendapatkan rata-rata sebesar 72,50. Diantara rata-rata hasil penilaian tersebut, diketahui selisihnya yaitu -27,00 dan mendapatkan nilai t hitung - 5,805 dan signifikan 2 tailed 0,00.

Dalam pengujian hipotesis uji paired sample terdapat dua cara pengujian, yaitu dengan menggunakan perbandingan nilai signifikan dengan probabilitas 0,05 membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel. **Perbandingan nilai sig**, Berdasarkan pendapat Singgih Santoso, pedoman pengambilan keputusan uji paired t-test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) yaitu 1) jika nilai

Sig, (2-tailed) $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. 2) jika nilai Sig. (2 tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima, dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *post-test* didapatkan hasil bahwa nilai sig. 2 tailed $0,000 >$ nilai probabilitas $0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media ‘Daulah Umayyah’ terhadap pemahaman siswa.

Perbandingan nilai t-hitung. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan uji paired test perbandingan t-hitung, yaitu 1) jika nilai t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. 2) jika nilai t hitung $<$ t tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil analisis uji t didapatkan hasil t hitung sebesar $-5,805$. Untuk mengetahui nilai t tabel, dapat dilihat pada tabel nilai-nilai distribusi t. untuk df 19 dengan taraf signifikan $0,05$, maka dapat diketahui nilai t-tabel yaitu $1,729$. Sehingga dapat diketahui jika t-hitung $-5,805 <$ t tabel $1,729$. Maka dapat disimpulkan jika media pembelajaran ‘Daulah Umayyah’ dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil dari nilai t hitung adalah $0,000$. Sementara nilai taraf signifikan adalah $0,05$. Apabila nilai t-hitung $<$ taraf signifikan, maka berarti terdapat perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*. Maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dikatakan H_1 apabila terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media “Daulah Umayyah”. H_0 diterima jika tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media “Daulah Umayyah”. Karena hasil dari uji t menunjukkan perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media “Daulah Umayyah”, maka H_1

diterima dan H_0 ditolak. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Daulah Umayyah” efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan aplikasi materi Daulah Umayyah kelas X MAN 2 Magetan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pengembangan media pembelajaran diawali dengan melakukan observasi media pembelajaran yang digunakan oleh madrasah saat pembelajaran dan melihat hasil belajar siswa yaitu nilai UTS dan UAS semester 1. Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran seperti *power point*, majalah, papan tulis. Kemudian hasil belajar siswa pada nilai UTS dan UAS sebagian besar belum memenuhi KKM. Sehingga terpikirkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android yang digunakan untuk menambah motivasi belajar siswa.
2. Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian yaitu model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahap. Tahap pertama adalah tahap analisis di mana dilaksanakan analisis kebutuhan dan materi/konten untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran bagi guru dan siswa. Tahap kedua adalah tahap desain di mana dilaksanakan perencanaan desain aplikasi yang dikembangkan. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan di mana dilaksanakan pengembangan aplikasi yang telah dirancang dengan menggunakan Kodular *Creator* sebagai *software* utama dan dilaksanakan proses validitas ahli. Tahap keempat adalah tahap implementasi ahli di

mana dilaksanakan uji coba produk di lapangan. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi dengan dilakukan *pre-test*, *post test*, angket motivasi dan respon siswa untuk mengetahui hasil dari produk yang telah dikembangkan.

3. Hasil dari pengembangan aplikasi Daulah Umayyah setelah diuji cobakan kepada siswa kelas X MAN 2 Magetan, dapat disimpulkan bahwasanya rata-rata persentase angket motivasi belajar siswa yaitu 85,33% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media aplikasi pada materi 'Daulah Umayyah' efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya hasil dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada analisis uji t diperoleh T hitung sebesar -5,805 dengan nilai t tabel 1,729. Sehingga didapatkan $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$. Maka penggunaan media aplikasi pada materi 'Daulah Umayyah' efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

B. SARAN

Berdasarkan pengembangan serta kajian penelitian di atas, terdapat beberapa saran bagi peneliti dan pihak tertentu dalam proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, yaitu:

1. Bagi madrasah, peneliti berharap madrasah senantiasa mendukung segala kebutuhan dan fasilitas pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar di kelas.
2. Bagi siswa, peneliti berharap bahwa siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang baik dan bijak guna meningkatkan pengetahuan siswa.

3. Bagi guru, peneliti berharap bahwa guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang inovatif.
4. Bagi pengembang, peneliti berharap dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti berharap tidak hanya dapat mengembangkan salah satu materi saja, melainkan juga dapat mengembangkan aplikasi untuk materi lainnya dan mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yani, M P. *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Ahlimedia Book, 2021.
<https://books.google.co.id/books?id=V7YjEAAAQBAJ>.
- Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Mujamma'Al-Malik Fahd Li Thiba'at Al Mush Haf Asy Syarif, 1971.
- “Amalan Yang Bisa Sampai Kepada Mayit Setelah Meninggal.” [hadits.id](https://www.hadits.id/hadits/muslim/3084), n.d.
<https://www.hadits.id/hadits/muslim/3084>.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang, 2020.
- Fatirul, Achmad Noor, and Djoko Adi Walujo. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan)*. Banten: Pascal Books, 2022.
- Fatmala, Diyan, and Upik Yelianti. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo.” *Biodik* 2, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.22437/bio.v2i1.3356>.
- Fikri, Hasnul, and Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Edited by Hendrizal. *Samudra Biru*. Penerbit Samudra Biru, 2018.
- Firmadani, Fifit. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi

- Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
- Gunawan, Gunawan, Ahmad Harjono, and Sutrio Sutrio. “Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru.” *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 1, no. 1 (2017): 9–14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>.
- Gunawan, Gunawan, and Selamat Pasaribu. “Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah.” *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.
- “Hadits Sunan Ibnu Majah No. 220.” *hadits.id*, n.d. <https://www.hadits.id/hadits/majah/220>.
- “Hadits Tirmidzi Nomor 2571.” *ilmuislam.id*, n.d. <https://ilmuislam.id/hadits/36981/hadits-tirmidzi-nomor-2571>.
- Harmalis, Harmalis. “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam.” *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, no. 1 (2019): 51–61. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.377>.
- Harun, P D M, Y Nofa, and P S Cendikia. *Sejarah Kebudayaan Islam Di Asia Barat Jilid I*. Sakata Cendikia, 2016. <https://books.google.co.id/books?id=zpc9EAAAQBAJ>.
- Khoiri, H. Nur. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Ragam, Model, & Pendekatan)*. Semarang: Southeast Asian Publishing, 2018.

Kusumaningrum, Fera. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Dengan Model Group Investigation Untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas III SDN 1 Mayahan,” 2020.

Lilawati, Emi, M. Alvian Eko F., and M. Aliyul Wafa. “Strategi Pembelajaran Murder Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Pai Di Smk Ti Bahrul Ulum Jombang.” *DINAMIKA : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman* 6, no. 2 (2021): 69–82. <https://doi.org/10.32764/dinamika.v6i2.1971>.

Nashir. *Nashir Muqaddimati Fi Tarbiyah*. Aman: Ardan, 2003.

Nissa, Nadia Hairul. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas VIII SMP,” 2021.

Novitasari, Dian. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 2, no. 2 (2016): 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.

Nurdin, Ismail, and Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cindekia, 2019.

Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.

Nurulhaq, Dadan, and Titin Supriastuti. *MANAJEMEN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM: Konsep Dan Strategi Dalam Meningkatkan Akhlak Peserta Didik*. Cendekia Press, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=->

8wMEAAAQBAJ.

P, Bella Pratiwi K., Raafi Nur Ali, and Eka Sulistiyowati. "Pengembangan Media Pembelajaran Biodiversitas Berbasis Android." *Journal of Tropical Chemistry Research and Education* 1, no. 1 (2019): 36–42. <https://doi.org/10.37079/jtcre.v1i1.21>.

"Pelajar Indonesia Jadi Salah Satu Pengguna Teknologi Tertinggi Di Dunia." 11 Desember, 2018. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-46500293>.

Perdana, PK Kunto. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas IX SMA," 2020, 1–186.

Prabowo, I A, H Wijayanto, B W Yudanto, and S Nugroho. *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan Dan Tugas Mandiri)*. Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=M3QrEAAAQBAJ>.

Prasetyo, Yoga, Resti Yektyastuti, Attus Solihah, Jaslin Ikhsan, and Kristian Sugiyarto. "Seminar Nasional Pendidikan SAINS " Pengembangan Model Dan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi " Magister Pendidikan Sains Dan Doktor Pendidikan IPA FKIP UNS Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis AND." *Pengembangan Model Dan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*, no. November (2015): 252–58.

Pulungan, Suyuthi. *Sejarah Peradaban Islam*. Amzah, 2022.

<https://books.google.co.id/books?id=Su9XEAAAQBAJ>.

Rahimi, Rahimi. “Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran.” *Ilmuna:*

Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam 3, no. 2 (2021): 87–101.

<https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.

Riska Sugiarto, Nurdyansyah, and Pandi Rais. “Pengembangan Buku Ajar Berbasis

Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.” *Halaqa*

3, no. 1 (2018): 201–12. <https://doi.org/10.21070/halaqa>.

Sadijan. *Jurnal Pendidikan Dwija Utama: Edisi Mei 2017*. Jurnal Pendidikan. Sang

Surya Media, 2018. <https://books.google.co.id/books?id=DaWDDwAAQBAJ>.

Safitri, Alvira Oktavia, Vioreza Dwi Yuniarti, and Deti Rostika. “Upaya Peningkatan

Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable

Development Goals (SDGs).” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7096–7106.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja

Rosdakraya, 2012.

Sunaengsih, Cucun. “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran

Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A” 3, no. 2 (2016): 177–84.

<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>.

Suswato, Arief. “Wawancara Analisis Kebutuhan Media,” n.d.

- Syarima, Nurul Fany. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Berbantu Aplikasi Appypie Pembelajaran Fluida” 2, no. 1 (2020). <http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201.>
- Syurgawi, Amalia, and Muhammad Yusuf. “Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Maharot : Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2020): 175. <https://doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433>.
- Tarigan, Darmawaty, and Sahat Siagian. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>.
- Tohirin. *Psikologi Belajar Mengajar*. Pekanbaru, 2001.
- Uno, H B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, 2021. https://books.google.co.id/books?id=v%5C_crEAAAQBAJ.
- Yulida, Devi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Smartphone Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Asam Basa Di SMA Negeri 1 Pasie Raja.” *Skripsi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh*, 2019, :
- Yulyani Arifin, Michael Yosep Ricky, Violitta Yesmana. *Digital Multimedia*. Edited

by Ariyanto. *Multimedia Technologies*. I. Jakarta Barat: PT Widia Inovasi Nusantara, 2011. <https://doi.org/10.4018/9781599049533.ch002>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH 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

Nomor : 2585/Un.03.1/TL.00.1/12/2022 30 Desember 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MAN 2 Magetan
di
Magetan

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 : Ana Dwi Lestari
NIM : 19110007
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan**
Lama Penelitian : **Januari 2023** sampai dengan **Maret 2023** (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.

An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademi

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MAGETAN
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 MAGETAN
Alamat Desa Purwosari, Kec. Magetan Kab. Magetan
Telp. (0351) 894253 Fax. (0351) 8198192 Kode Pos 63351, E-mail : [man.lemboro@yahoo.co.id](mailto:man lemboro@yahoo.co.id)

Nomor : B-119/Ma.13.14.02/PP.00.6/03/2023
Lampiran : -
Hal : Surat Balasan Izin Penelitian

20 Maret 2023

Kepada

Yth. Kepala Prodi Pendidikan Agama Islam

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Tempat

Berdasarkan Surat ijin penelitian skripsi permohonan data Nomor : 2585/Un.03.1/TL.00.1/12/2022 Tanggal 30 Desember 2022 tentang Izin Penelitian di MAN 2 Magetan, maka kami memberikan izin kepada :

Nama : Ana Dwi Lestari

NIM : 19110007

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Untuk melakukan penelitian di MAN 2 Magetan yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan"** pada bulan Januari 2023 sampai dengan Maret 2023.

Dengan surat ini kami sampaikan atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Kepala Madrasah

ROFIA ANNA ZUHRIYAH NURANY
NIP. 196702031990032005

Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Ahli Media

Hal : Permohonan Validasi Ahli Media

Malang, 28 Februari 2023

Lampiran : -

Yth,

Ibu Ainatul Mardhiyah, S.Kom, M.Cs

Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamualaikum 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, saya:

Nama : Ana Dwi Lestari

NIM : 19110007

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Semester - Tahun Akademik : Genap -2022/2023

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan

Memohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap desain dalam media pembelajaran pada penelitian tugas akhir yang telah saya susun.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP.199005282018012003

Pemohon



Ana Dwi Lestari
NIM. 19110007

Lampiran 4. Surat Permohonan Ahli Materi

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi
Lampiran : -

Malang, 28 Februari 2023

Yth,
Bapak Abdul Fattah, M.Th.I
Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamualaikum 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, saya:

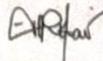
Nama : Ana Dwi Lestari
NIM : 19110007
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester - Tahun Akademik : Genap -2022/2023
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan

Memohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap materi dalam media pembelajaran pada penelitian tugas akhir yang telah saya susun.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP.199005282018012003

Pemohon



Ana Dwi Lestari
NIM. 19110007

Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK MEDIA

Satuan Pendidikan : MAN 2 Magetan
Kelas/Semester : X/Genap
Pokok Bahasan : Kekhalifahan Bani Umayyah di Damaskus
Penyusun : Ana Dwi Lestari
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan
Pembimbing : Dr. Laily Nur Arifa, M.PdI
Validator :
Pekerjaan :

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

1 : Berarti “Tidak Sesuai”

2 : Berarti “Cukup Sesuai”

3 : Berarti “sesuai”

4 : berarti “sangat sesuai”

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aspek Menetapkan				
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran				
	Ketetapan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan				
	<i>Usability</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)				
	Tampilan menu mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa				
2	Aspek Design				
	Menetapkan judul media pembelajaran				
	Urutan dan struktur media pembelajaran				
	Komunikatif				
	Kreatif dalam ide dan gagasan				
	Sederhana dan memikat				
	Visualisasi bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik				
	Warna background serasi dengan warna teks dan gambar				
	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai				
	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai				
	Pemilihan posisi teks yang sesuai				
	Pemilihan posisi gambar yang sesuai				
	Penggunaan warna per layar				
3	Aspek Pengembangan				
	Gambar yang disajikan tidak rumit atau mudah dipahami				
	Gambar digunakan sebagai visualisasi konsep-konsep penting				
	Pemilihan gambar yang sesuai				
	Animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				

	Animasi yang digunakan tidak mengalihkan perhatian peserta didik				
	Suara mudah didengar atau jelas				
	Suara jernih atau tidak pecah				
	Suara yang didengar menarik				

C. Penilaian Umum

Secara umum media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek bahasa:

- 1 : Tidak valid, sehingga belum dapat dipakai.
- 2 : Kurang valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi.
- 3 : Cukup valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
- 4 : Valid, dapat dipakai tanpa revisi.

D. Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, Maret 2023
 Validator/Penilai



Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK MATERI

Satuan Pendidikan : MAN 2 Magetan

Kelas/Semester : X/Genap

Pokok Bahasan : Kekhalifahan Bani Umayyah di Damaskus

Penyusun : Ana Dwi Lestari

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan

Pembimbing : Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

Validator :

Pekerjaan :

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

1 : Berarti “Tidak Sesuai”

2 : Berarti “Cukup Sesuai”

3 : Berarti “Sesuai”

4 : berarti “Sangat sesuai”

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi Berbasis Media				
	Ketepatan konsep faktual				
	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				
	Relevansi tujuan dengan KD				
	Relevansi tujuan dengan indikator				
	Kesesuaian materi dengan KD				
	Kesesuaian materi dengan indikator				
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas				
	Cakupan materi jelas				
	Kedalaman materi jelas				
	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik				
	Pembahasan materi pada teks				
	Kemudahan				
2	Soal				
	Soal sesuai dengan KD				
	Soal sesuai dengan indikator				
	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				
	Soal disesuaikan dengan materi ajar				
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				
	Konsistensi evaluasi terhadap KD				
	Konsistensi evaluasi terhadap indikator				
	Konsistensi evaluasi terhadap tujuan pembelajaran				
3	Aspek Bahasa				
	Bahasa yang digunakan untuk menguraikan materi sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)				
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik				

	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
	Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi				
	Kesesuaian istilah yang digunakan pada soal				
	Ketepatan penulisan tanda baca				
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami				
	Kebakuan istilah yang digunakan jelas dan mudah dipahami				
	Konsistensi penggunaan istilah				

C. Penilaian Umum

Secara umum media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek bahasa:

- 1 : Tidak valid, sehingga belum dapat dipakai.
- 2 : Kurang valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi.
- 3 : Cukup valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
- 4 : Valid, dapat dipakai tanpa revisi.

D. Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah:

.....

.....

.....

.....

Malang, Maret 2023
Validator/Penilai

Lampiran 7. Lembar Validasi Respon Siswa

**LEMBAR VALIDASI
RESPON SISWA (UJI COBA)**

Satuan Pendidikan : MAN 2 Magetan
Kelas/Semester : X/Genap
Pokok Bahasan : Kekhalifahan Bani Umayyah di Damaskus
Penyusun : Ana Dwi Lestari
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan
Pembimbing : Dr. Laily Nur Arifa, M.PdI
Validator :
Pekerjaan :

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

1 : Berarti “Tidak Sesuai”

2 : Berarti “Cukup Sesuai”

3 : Berarti “sesuai”

4 : berarti “sangat sesuai”

B. Tabel Penilaian

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” mudah digunakan.				
2	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” dapat digunakan di mana saja.				
3	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” mempermudah untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang materi kekhalfahan Daulah Umayyah.				
4	Saya merasa dengan adanya media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” dapat membantu saya untuk belajar secara aktif dan mandiri.				
5	Saya merasa dengan adanya media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” yang dikembangkan dapat memudahkan saya memahami materi.				
6	Saya merasa setelah adanya media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini, minat belajar saya menjadi lebih tinggi.				
7	Saya merasa tampilan setiap menu Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.				
8	Saya merasa Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” menggunakan bahas yang komunikatif sehingga mudah dipahami.				
9	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini dapat memotivasi saya untuk belajar.				
10	Saya merasa sangat mudah menemukan informasi yang saya butuhkan dalam media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini.				
11	Saya merasa media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.				
12	Saya merasa tampilan media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” yang dibuat tergolong cukup menarik.				
13	Saya merasa tata letak informasi yang terdapat di layar aplikasi terlihat jelas.				

14	Saya merasa dengan adanya Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini dapat digunakan pada saat bersantai,				
15	Saya merasa dengan adanya Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini dapat memahami materi Daulah Umayyah dalam waktu singkat.				
16	Saya merasa belajar dengan Saya merasa dengan adanya Media interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini lebih singkat, padat, dan jelas.				

C. Penilaian Umum

Secara umum media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek bahasa:

- 1 : Tidak valid, sehingga belum dapat dipakai.
- 2 : Kurang valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi.
- 3 : Cukup valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
- 4 : Valid, dapat dipakai tanpa revisi.

D. Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah:

.....

.....

.....

.....

Magetan, Maret 2023
Validator/Penilai

Lampiran 8. Lembar Angket Motivasi Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :
Kelas :
Sekolah :

A. Petunjuk

1. Tuliskan nama dan nomor absen
2. Isilah kolom dengan tanda *checks list* (V)
3. Centanglah pada kolom dengan skor:
4 = SS (Sangat Setuju)
3 = S (Setuju)
2 = TS (Tidak Setuju)
1 = STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Satu soal hanya satu jawaban
5. Semua pertanyaan berkaitan dengan media “Daulah Umayyah” yang diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Tabel

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya merasa senang belajar SKI setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.				
2	Multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini membuat saya betah belajar SKI, karena suasana belajar menjadi tidak selalu tegang.				
3	Ternyata pembelajaran SKI lebih menyenangkan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.				
4	Saya menjadi lebih menyukai pelajaran SKI setelah adanya multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” dalam proses pembelajaran di kelas dari pada yang dahulu.				
5	Menurut saya, multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” mampu menumbuhkan rasa ingin semangat yang tinggi untuk belajar.				

6	Saya menjadi lebih berani bertanya jika ada materi yang belum jelas setelah guru menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.				
7	Saya tidak merasa cepat bosan dalam belajar SKI di kelas setelah guru menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.				
8	Kemauan belajar saya meningkat setelah pembelajaran SKI menggunakan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah”.				
9	Belajar dengan media interaktif “Daulah Umayyah” ini membuat perhatian saya lebih fokus untuk memahami materi.				
10	Setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” dalam pembelajaran SKI ini saya berharap jam pelajaran ditambah lebih lama.				
11	Menurut saya, multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini sangat menarik karena semua peserta didik menjadi banyak yang memperhatikan.				
12	Dibanding dengan pembelajaran SKI yang lalu, multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini saya lebih tertarik.				
13	Multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” sangat membantu saya dalam menguasai materi pada mata pelajaran SKI.				
14	Kalau biasanya saya malas dan ribut, dengan adanya multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” ini saya lebih serius dalam belajar di kelas.				
15	Multimedia interaktif berbasis android “Daulah Umayyah” yang diterapkan sangat membantu saya untuk aktif dalam proses pembelajaran.				

Magetan, Maret 2023

Responden

Lampiran 8. Soal Pre-test dan Post-test

PRETEST DAN POSTTEST

1. Perang yang terjadi antara Ali bin Abi Thalib dan Muawiyah bin Abi Sufyan disebut dengan perang...
 - a. Badar
 - b. Jamal
 - c. Siffin**
 - d. Kandaq
 - e. Uhud
2. Tahkim merupakan sebuah perjanjian kesepakatan antara pihak Ali bin Abi Thalib dan Abu Musa al-Asy'ari yang di dalamnya sepakat untuk gencatan senjata dan memutuskan untuk mengembalikan persoalan umat kepada kitabullah. Pada perjanjian tersebut, pihak Muawiyah di wakikan oleh....
 - a. Abu Musa al-Asy'ari
 - b. Amr bin Ash**
 - c. Musailamah Al-Kadzab
 - d. Yazid bin Abu Sufyan
 - e. Umar bin Khattab
3. Kekuasaan Daulah Umayyah berlangsung kurang lebih 90 tahun, selama kurun waktu itu Daulah Umayyah dipimpin khalifah sebanyak..
 - a. 18 orang
 - b. 17 orang
 - c. 16 orang
 - d. 15 orang
 - e. 14 orang**
4. Tidak semua khalifah yang pernah memimpin pada masa Daulah Umayyah cakap dan sukses menjadi seorang pemimpin, dibawah ini merupakan khalifah yang dianggap sukses dan membawa kepada kemajuan Daulah Umayyah di Damaskus, kecuali...
 - a. Umar bin Abdul Aziz
 - b. Sulaiman bin Abdul Malik**
 - c. Al-Walid bin Abdul Malik
 - d. Marwan bin Hakam
 - e. Muawiyah bin Abu Sufyan
5. Sebelum diangkat menjadi khalifah, Muawiyah bin Abi Sufyan menjabat sebagai...
 - a. Panglima perang
 - b. Gubernur**
 - c. Penasihat khalifah

- d. Pemimpin perang
 - e. Raja
6. Bani Umayyah masih memiliki hubungan kerabat dengan Rasulullah saw dari kakeknya yang bernama...
- a. Abdul Muthalib
 - b. Abu Thalib
 - c. Abdu Syam
 - d. Abdul Manaf**
 - e. Abu Hasyim
7. Daulah Umayyah mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan...
- a. Umar bin Abdul Aziz**
 - b. Muawiyah bin Abu Sufyan
 - c. Marwan bin Hakam
 - d. Abdul Malik bin Marwan
 - e. Al-Walid bin Abdul Malik
8. Daulah Umayyah menjadikan kota Damaskus sebagai pusat pemerintahannya. Pada saat ini, Damaskus menjadi ibu kota negara...
- a. Syam
 - b. Andalusia
 - c. Suriah**
 - d. Iran
 - e. Yordania
9. Pada masa pemerintah Muawiyah, Marwan bin Hakam menjabat sebagai Gubernur. Beliau merupakan Gubernur di Kota...
- a. Mekah
 - b. Madinah**
 - c. Syiria
 - d. Kordoba
 - e. Syam
10. Bani Umayyah di Damaskus merupakan kekhalifahan pertama Islam setelah masa Khulafaur Rasyidin. Bani Umayyah didirikan oleh khalifah...
- a. Marwan bin Hakam
 - b. Muawiyah bin Abu Sufyan**
 - c. Abdul Malik bin Marwan
 - d. Al-Walid bin Abdul Malik
 - e. Umar bin Abdul Aziz

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Guru

Nama : Arief Suswanto, M.Pd.I

Jabatan: Guru

Waktu : 28 Januari 2023

Tempat : MAN 2 Magetan

Pertanyaan	Jawaban	Koding/Reduksi
Apakah dalam pembelajaran SKI selalu menanamkan karakter pendidikan seperti rasa ingin tahu, jujur, kreatif, kerjasama dan lain-lain?	“Ya. Pendidikan karakter selalu ditanamkan kepada peserta didik.” Itu memanglah salah satu visi dari kurikulum 2013 yang harus diterapkan pada sekolah.	[AS.AK.01] “Pendidikan karakter selalu ditanamkan kepada peserta didik.”
Sejauh mana pemahaman bapak/ibu mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?	“Saya sangat memahami penggunaan media yang saya gunakan saat mengajar.”	[AS.AK.02] “Saya sangat memahami penggunaan media yang saya gunakan saat mengajar.”
Media pembelajaran apa yang sering bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Saya menggunakan “media berbasis IT”	[AS.AK.03] “Media berbasis IT”
Apakah bapak/ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran yang telah bapak atau ibu siapkan?	“Tidak, karena sudah di siapkan dengan sebaik-baiknya.”	[AS.AK.04] ““Tidak, karena sudah di siapkan dengan sebaik-baiknya.”
Jika iya, bagaimana bapak/ibu mengatasi kesulitan tersebut?	Saya “Tidak ada kesulitan dalam penggunaan media.”	“Tidak ada kesulitan dalam penggunaan media.”
Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran yang telah bapak/ibu siapkan?	“Tidak ada masalah. Siswa malah merasa senang dan enjoy.”	[AS.AK.06] “Tidak ada masalah. Siswa malah merasa senang dan enjoy.”
Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media ICT (<i>Information Communication Technology</i>) dalam proses pembelajaran?	“Ya. Saya juga menggunakan media ICT. Tapi ya yang masih sederhana saja.”	[AS.AK.07] “Ya. Saya juga menggunakan media ICT.”

Jika pernah, bagaimana cara bapak/ibu memperoleh media berbasis ICT tersebut?	“Untuk PPT dibuat sendiri. Untuk vidio menonton melalui Youtube”	[AS.AK.08] “Untuk PPT dibuat sendiri. Untuk vidio menonton melalui Youtube”
Apakah bapak/ibu mengalami kesulitan dalam menggunakan media berbasis ICT?	“Tidak. Malah memudahkan”	[AS.AK.09] “Tidak. Malah memudahkan”
Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti pelajaran SKI?	“Ya. Antusiasnya sangat tinggi.	[AS.AK.10] “Ya. Antusiasnya sangat tinggi.
Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI?	“Baik, nilainya sudah di atas KKM (B).”	[AS.AK.11] “Baik, nilainya sudah di atas KKM (B).”
Menurut bapak/ibu, perlukah penggunaan media pembelajaran berbasis ICT?	“Perlu dalam menggunakan media berbasis ICT”	[AS.AK.12] “Perlu dalam menggunakan media berbasis ICT”
Menurut bapak/ibu, multimedia interaktif berbasis android apakah merupakan media yang menarik?	“Ya. Media tersebut merupakan media yang menarik. di sini kami menggunakan media BUPIN”. Buku ini di dalamnya berisi video. Jadi kalau ingin mengakses, tinggal di scan barcode-nya.	[AS.AK.13] “Ya. Media tersebut merupakan media yang menarik. di sini kami menggunakan media BUPIN”.
Menurut bapak/ibu, perlukah penggunaan multimedia interaktif berbasis android dalam proses pembelajaran?	“Perlu. Media tersebut bisa membuat siswa tidak bosan dalam belajar.”	[AS.AK.14] “Perlu. Media tersebut bisa membuat siswa tidak bosan dalam belajar.”
Apakah bapak/ibu setuju jika perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran SKI?	“Setuju sekali. Di sekolah ini untuk media pembelajaran berbasis android belum begitu banyak.”	[AS.AK.15] “Setuju sekali. Di sekolah ini untuk media pembelajaran berbasis android belum begitu banyak.”

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK MEDIA

Satuan Pendidikan : MAN 2 Magetan
Kelas/Semester : X/Genap
Pokok Bahasan : Kekhalifahan Bani Umayyah di Damaskus
Penyusun : Ana Dwi Lestari
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan
Pembimbing : Dr. Laily Nur Arifa, M.PdI
Validator : Ainatul Mardhiyah, M.Cs
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : Berarti "Tidak Sesuai"
- 2 : Berarti "Cukup Sesuai"
- 3 : Berarti "sesuai"
- 4 : berarti "sangat sesuai"



Pemilihan gambar yang sesuai			✓	
Animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
Animasi yang digunakan tidak mengalihkan perhatian peserta didik				✓
Suara mudah didengar atau jelas				✓
Suara jernih atau tidak pecah				✓
Suara yang didengar menarik				✓

C. Penilaian Umum

Secara umum media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek bahasa:

- 1 : Tidak valid, sehingga belum dapat dipakai.
- 2 : Kurang valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi.
- 3 : Cukup valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
- 4 : Valid, dapat dipakai tanpa revisi.

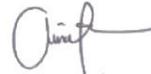
D. Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah:

.....
 - Perbaiki di menu help dan quiz

Malang, 7 Maret 2023

Validator/Penilai



Ainarul Mardhiyah, M. Cs

Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi (Dosen)

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK MATERI

Satuan Pendidikan : MAN 2 Magetan
Kelas/Semester : X/Genap
Pokok Bahasan : Kekhalifahan Bani Umayyah di Damaskus
Penyusun : Ana Dwi Lestari
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan
Pembimbing : Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
Validator : Fari datur Nikmah, A.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : Berarti "Tidak Sesuai"
- 2 : Berarti "Cukup Sesuai"
- 3 : Berarti "Sesuai"
- 4 : berarti "Sangat sesuai"

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi Berbasis Media				
	Ketepatan konsep faktual				✓
	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				✓
	Relevansi tujuan dengan KD				✓
	Relevansi tujuan dengan indikator				✓
	Kesesuaian materi dengan KD				✓
	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas			✓	
	Cakupan materi jelas			✓	
	Kedalaman materi jelas			✓	
	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik			✓	
	Pembahasan materi pada teks			✓	
	Kemudahan			✓	
2	Soal				
	Soal sesuai dengan KD				✓
	Soal sesuai dengan indikator				✓
	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	Soal disesuaikan dengan materi ajar				✓
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				✓
	Konsistensi evaluasi terhadap KD				✓
	Konsistensi evaluasi terhadap indikator				✓
	Konsistensi evaluasi terhadap tujuan pembelajaran			✓	
3	Aspek Bahasa				
	Bahasa yang digunakan untuk menguraikan materi sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)			✓	

Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik				✓
Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi				✓
Kesesuaian istilah yang digunakan pada soal				✓
Ketepatan penulisan tanda baca			✓	
Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓
Kebakuan istilah yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓
Konsistensi penggunaan istilah				✓

C. Penilaian Umum

Secara umum media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek bahasa:

- 1 : Tidak valid, sehingga belum dapat dipakai.
- 2 : Kurang valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi.
- 3 : Cukup valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
- 4 : Valid, dapat dipakai tanpa revisi.

D. Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah:

- ① Akseibilitas pada media masih sering mengalami hambatan / proses buffering yg sedikit lama. Bisa lebih ditingkatkan kemudahan aksesnya.
- ② Beberapa soal tidak dilengkapi dengan tanda tanya atau titik tiga yg menunjukkan kalimat tsb merupakan pertanyaan / soal.
- ③ Posisi / peletakan masing2 komponen mulai dr pretest - materi - post test bisa disesuaikan lagi.

Malang, Maret 2023

Validator/Penilai

FARIDATUN TIKMAH, M.Pd.

Lampiran 12. Validasi Ahli Materi (Guru Kelas)

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK MATERI

Satuan Pendidikan : MAN 2 Magetan
Kelas/Semester : X/Genap
Pokok Bahasan : Kekhalifahan Bani Umayyah di Damaskus
Penyusun : Ana Dwi Lestari
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan
Pembimbing : Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
Validator : TRI HUDA M.
Pekerjaan : GURU SKI

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : Berarti "Tidak Sesuai"
- 2 : Berarti "Cukup Sesuai"
- 3 : Berarti "Sesuai"
- 4 : berarti "Sangat sesuai"

B. Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	Materi Berbasis Media				
	Ketepatan konsep faktual				✓
	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				✓
	Relevansi tujuan dengan KD				✓
	Relevansi tujuan dengan indikator				✓
	Kesesuaian materi dengan KD				✓
	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas				✓
	Cakupan materi jelas				✓
	Kedalaman materi jelas			✓	
	Materi sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓
	Pembahasan materi pada teks				✓
	Kemudahan			✓	
2	Soal				
	Soal sesuai dengan KD				✓
	Soal sesuai dengan indikator				✓
	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	Soal disesuaikan dengan materi ajar				✓
	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				✓
	Konsistensi evaluasi terhadap KD				✓
	Konsistensi evaluasi terhadap indikator				✓
	Konsistensi evaluasi terhadap tujuan pembelajaran				✓
3	Aspek Bahasa				
	Bahasa yang digunakan untuk menguraikan materi sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)				✓

Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik				✓
Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
Kesesuaian istilah yang digunakan pada materi				✓
Kesesuaian istilah yang digunakan pada soal				✓
Ketepatan penulisan tanda baca				✓
Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓
Kebakuan istilah yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓
Konsistensi penggunaan istilah				✓

C. Penilaian Umum

Secara umum media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek bahasa:

- 1 : Tidak valid, sehingga belum dapat dipakai.
- 2 : Kurang valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi.
- 3 : Cukup valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
- 4 : Valid, dapat dipakai tanpa revisi.

D. Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah:

.....
 Untuk soal usahakan berbobot HOTS
 (High Order Thinking Skill)

Malang, Februari 2023

Validator/Penilai

TRI HUDA M.

Lampiran 13. Hasil Angket Respon Siswa

LEMBAR VALIDASI RESPON SISWA (UJI COBA)

Satuan Pendidikan : MAN 2 Magetan
Kelas/Semester : X/Genap
Pokok Bahasan : Kekhalifahan Banu Umayyah di Damaskus
Penyusun : Ana Dwi Lestari
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan
Pembimbing : Dr. Laili Nur Arifa, M.PdI
Validator : DIANA NURUL HABIBAH
Pekerjaan : SISWA

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : Berarti "Tidak Sesuai"
- 2 : Berarti "Cukup Sesuai"
- 3 : Berarti "sesuai"
- 4 : berarti "sangat sesuai"

B. Tabel Penilaian

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Saya merasa media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" mudah digunakan.				✓
2	Saya merasa media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" dapat digunakan di mana saja.				✓
3	Saya merasa media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" mempermudah untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang materi kekhalifahan Daulah Umayyah.				✓
4	Saya merasa dengan adanya media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" dapat membantu saya untuk belajar secara aktif dan mandiri.				✓
5	Saya merasa dengan adanya media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" yang dikembangkan dapat memudahkan saya memahami materi.				✓
6	Saya merasa setelah adanya media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini, minat belajar saya menjadi lebih tinggi.		✓		
7	Saya merasa tampilan setiap menu Media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.				✓
8	Saya merasa Media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" menggunakan bahas yang komunikatif sehingga mudah dipahami.				✓
9	Saya merasa media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini dapat memotivasi saya untuk belajar.			✓	
10	Saya merasa sangat mudah menemukan informasi yang saya butuhkan dalam media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini.			✓	
11	Saya merasa media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.			✓	
12	Saya merasa tampilan media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" yang dibuat tergolong cukup menarik.				✓
13	Saya merasa tata letak informasi yang terdapat di layar aplikasi terlihat jelas.				✓
14	Saya merasa dengan adanya Media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini dapat digunakan pada saat bersantai,				✓
15	Saya merasa dengan adanya Media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini dapat memahami materi Daulah Umayyah dalam waktu singkat.				✓
16	Saya merasa belajar dengan Saya merasa dengan adanya Media interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini lebih singkat, padat, dan jelas.				✓

C. Penilaian Umum

Secara umum media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek bahasa:

- 1 : Tidak valid, sehingga belum dapat dipakai.
- 2 : Kurang valid, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi.
- 3 : Cukup valid, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
- 4 : Valid, dapat dipakai tanpa revisi.

D. Saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah:

.....

.....

.....

.....

Magetan, 31 Maret 2023

Validator/Penilai


DIANA N HABIBI

Lampiran 14. Hasil Motivasi Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : DIANA NUPUL HABIBAH
 Kelas : X RDB III
 Sekolah : MAN 2 MAGETAN

A. Petunjuk

1. Tuliskan nama dan nomor absen
2. Isilah kolom dengan tanda *checks list* (✓)
3. Centanglah pada kolom dengan skor:
 - 4 = SS (Sangat Setuju)
 - 3 = S (Setuju)
 - 2 = TS (Tidak Setuju)
 - 1 = STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Satu soal hanya satu jawaban
5. Semua pertanyaan berkaitan dengan media "Daulah Umayyah" yang diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Tabel

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya merasa senang belajar SKI setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah".			✓	
2	Multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini membuat saya betah belajar SKI, karena suasana belajar menjadi tidak selalu tegang.				✓
3	Ternyata pembelajaran SKI lebih menyenangkan setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah".				✓
5	Saya menjadi lebih menyukai pelajaran SKI setelah adanya multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" dalam proses pembelajaran di kelas dari pada yang dahulu.				✓
6	Menurut saya, multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" mampu menumbuhkan rasa ingin semangat yang tinggi untuk belajar.			✓	
7	Saya menjadi lebih berani bertanya jika ada materi yang belum jelas setelah guru menggunakan multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah".			✓	
8	Saya tidak merasa cepat bosan dalam belajar SKI di kelas setelah guru menggunakan multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah".			✓	
9	Kemauan belajar saya meningkat setelah pembelajaran SKI menggunakan multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah".			✓	

10	Belajar dengan media interaktif "Daulah Umayyah" ini membuat perhatian saya lebih fokus untuk memahami materi.				✓
11	Setelah diterapkan multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" dalam pembelajaran SKI ini saya berharap jam pelajaran ditambah lebih lama.		✓		
12	Menurut saya, multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini sangat menarik karena semua peserta didik menjadi banyak yang memperhatikan.				✓
13	Dibanding dengan pembelajaran SKI yang lalu, multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini saya lebih tertarik.			✓	
14	Multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" sangat membantu saya dalam menguasai materi pada mata pelajaran SKI.				✓
15	Kalau biasanya saya malas dan ribut, dengan adanya multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" ini saya lebih serius dalam belajar di kelas.				✓
1	Multimedia interaktif berbasis android "Daulah Umayyah" yang diterapkan sangat membantu saya untuk aktif dalam proses pembelajaran.				✓

Magetan, 30 Maret 2023

Responden



DIANA N. HARIDIAH

Lampiran 15. Dokumentasi

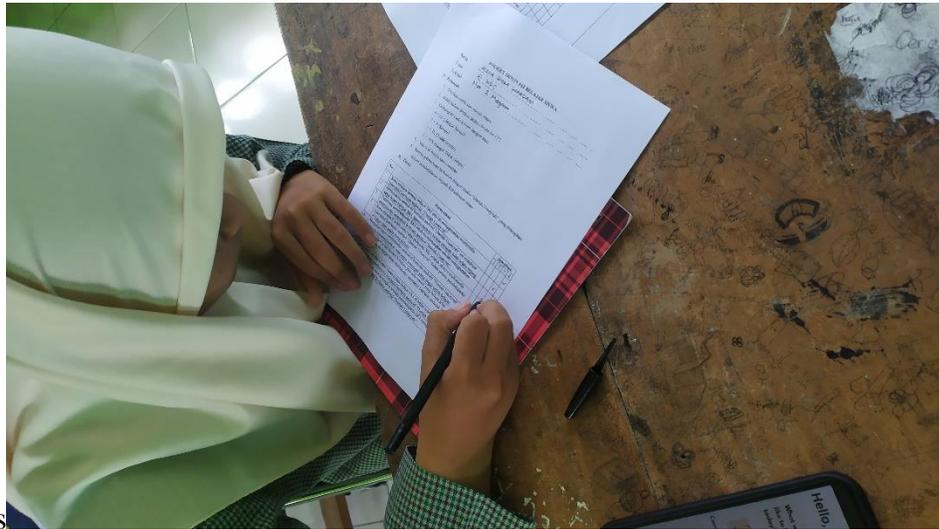
1. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi



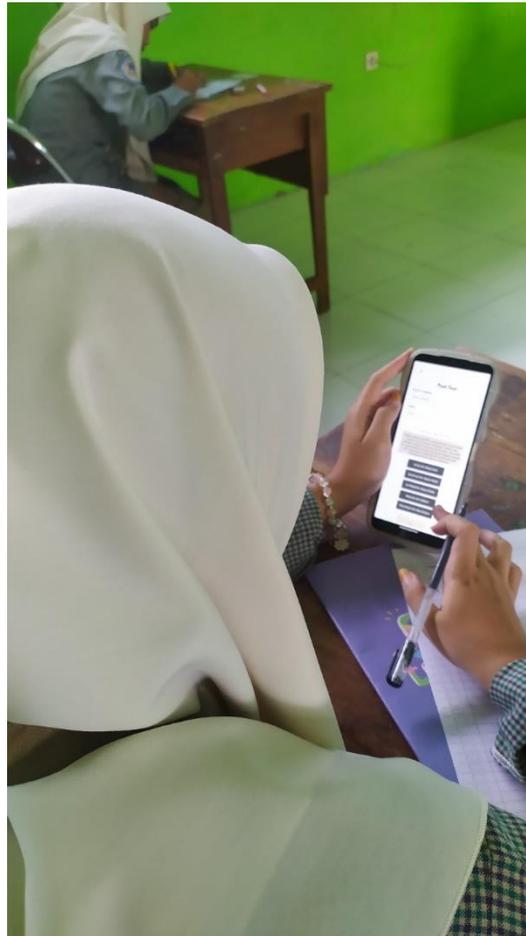
2. Kegiatan Pembelajaran



3. Kegiatan Pengisian Angket



4. Kegiatan Post-test



Lampiran 16. Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 19110007
Nama : ANA DWI LESTARI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI DI MAN 2 MAGETAN

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	26 Oktober 2022	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Bab 1 - Judul ditambah 'Pengembangan', karena menggunakan metode pengembangan. - Latar belakang lebih baik langsung dipaparkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian. Hendaknya paragraf satu dengan yang lainnya saling berkaitan. - Rumusan masalah nomor 1, silahkan menambahkan kata yang tepat sebelum kata 'pengembangan'. Rumusan masalah nomor 2, silahkan dirubah untuk mengetahui efektifitas. - Orsinalitas Pengembangan dipaparkan satu persatu deskripsi penelitian terdahulunya, dan diberikan perbedaan penelitian yang hendak diteliti dengan penelitian terdahulu.	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
2	02 November 2022	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Bab 1 - Kata yang menggunakan bahasa inggris, diganti dengan bahasa Indonesia (sector, topic central). - Menambahkan rumusan masalah: Bagaimana perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android di MAN 2 Magetan? - Untuk bab 2, membahas. Media pembelajaran interaktif berbasis android. SKI, Motivasi	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
3	17 November 2022	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Bab 2 -Menambah materi 'Multimedia Berbasis Android' -Memperbaiki penulisan footnote -Kerangka Berpikir	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
4	25 November 2022	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Bab 3 -Memperbaiki jenis penelitian -Langkah kegiatan penelitian -Validitas Ahli -Kisi instrumen penelitian	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
5	30 Desember 2022	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	- revisi redaksi penulisan - tambahan teori - persetujuan ujian proposal	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
6	26 Februari 2023	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Desain aplikasi pembelajaran: revisi pada bagian kepenulisan, paragraf pada aplikasi bisa dibuat lebih menarik seperti perbedaan warna pada kalimat penting bisa melanjutkan untuk uji validasi ahli.	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
7	23 Maret 2023	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Angket Motivasi dan Respon siswa. Angket motivasi dan respon siswa sudah bisa digunakan, dan bisa melanjutkan untuk uji produk lapangan.	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
8	17 April 2023	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Bab 4: Hasil wawancara bisa dideskripsikan saja. Hasil angket siswa pada analisis kebutuhan bisa dibuat diagram batang agar mudah untuk dibaca. Untuk KD, bisa diberikan keterangan (misal KD. 1.1). Butir pertanyaan bisa dimasukkan ke BAB 4 agar mudah dilihat bunyi butirnya. Pada bagian implementasi dijelaskan detail kegiatannya. Analisis pada angket siswa, dan motivasi siswa bisa menggunakan analisis deskriptif.	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
9	02 Mei 2023	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Menunjukkan revisi BAB 4. Untuk bagian flowchart bisa dibuat lebih besar. Pada evaluasi bisa di tambahkan pandangan dari peneliti terhadap produknya dan bagaimana proses implementasi di lapangan.	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
10	03 Mei 2023	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	BAB 5 Berisi 2 poin, hasil analisis dan temuan penelitian. Pada hasil analisis angket dan respon bisa dijelaskan per item, dan aspek.	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
11	04 Mei 2023	LAILY NUR ARIFA,M.Pd.I	Menunjukkan hasil revisi bab 5. Pada hasil respon siswa bisa dimasukkan pada bagian evaluasi, judul diberikan tambahan "pembahasan", jadi 'Pengembangan Media Berbasis Android Untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan.	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi

12	05 Mei 2023	LAILY NUR ARIFA, M.Pd.	SNR & Struktur Diperbaiki pada bagian poin 2. 10 diubah menjadi pertama kalimat pada kesimpulan lalu diperbaiki	Genap 2022/2023	Sukses 100,00%
13	07 Mei 2023	LAILY NUR ARIFA, M.Pd.	Revisi redaksi berdasarkan abstrak. Penantugan ujian skripsi	Genap 2022/2023	Sukses 100,00%

Sudah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Diseriasi

Dosen Pembimbing 2

Kapri / K.

[Handwritten Signature]
M. H.

Malang, 10 Mei 2023

Dosen Pembimbing 1

[Handwritten Signature]
LAILY NUR ARIFA, M.Pd.

Lampiran 17. Sertifikat Turnitin

 **KEMENTERIAN AGAMA**
Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi
Nomor: 0267/Un.03.1/PP.00.9/01/2023

diberikan kepada:

Nama : Ana Dwi Lestari
Nim : 19110007
Program Studi : S-1 Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 2 Magetan

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

  Malang, 9 Mei 2023
Kepala,
Jenny Afwadzi
Jenny Afwadzi

Daftar Riwayat Hidup Peneliti



Ana Dwi Lestari, lahir di kota Ngawi pada tanggal 08 Oktober 2001. Putri kedua Bapak Kamsir dan Ibu Sutiyah dari tiga bersaudara. Saat ini sedang menempuh pendidikan di Malang. Peneliti telah menyelesaikan pendidikan jenjang madrasah tsanawiyahnya di MTsN 2 Magetan dan aktif di organisasi pramuka dan qiroah. Untuk jenjang aliyah, peneliti menempuh pendidikan di MAN 2 Magetan dan aktif di organisasi Pramuka serta menetap di asrama sekolah dengan basis pondok pesantren. Saat ini, sedang menempuh pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim pada jurusan Pendidikan Agama Islam. Aktivasnya di kampus yaitu mengikuti UKM LKP2M di mana belajar tentang kepenulisan fiksi ataupun nonfiksi. Selain itu, peneliti juga bekerja sebagai freelance di PT Airudder Indonesia sebagai transcription. Ke depannya, peneliti ingin menjadi seseorang yang dapat mengamalkan ilmu-ilmunya agar bermanfaat untuk kebaikan bangsa.