

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MARBEL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK
MENINGKATKAN EVEKTIFITAS PEMBELAJARAN
(Studi Pada Siswa Kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang)**

TESIS

Oleh:

Adam Malik

NIM. 210101210012



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MARBEL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
(Studi Pada Siswa Kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang)**

Tesis
Diajukan kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Magister Pendidikan Agama Islam

OLEH:
ADAM MALIK
NIM 210101210012

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Tesis dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Pada Siswa Kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang)”** yang disusun oleh Adam Malik (210101210012) telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis pada hari . Tesis telah dieprbaiki sesuai saran-saran Dewan penguji di bawah dan telah diperiksa sehingga dinyatakan lulus.

Dewan Penguji	Tanda Tangan
Penguji Utama, <u>Dr. Moh. Padil, M.Pd.I</u> NIP. 19651205 199403 1 003	
Ketua Penguji, <u>Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag</u> NIP. 19760803 200604 1 001	
Pembimbing I, Penguji <u>Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag</u> NIP. 19671220 199803 1 002	
Pembimbing II, Sekretaris <u>Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si</u> NIP. 19700813 200112 1 001	

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang


Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 19690303 200003 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Pada Siswa Kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang) “

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Malang, 19 Juni 2023

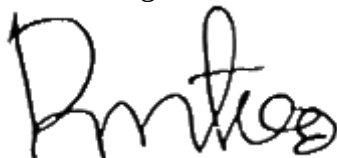
Pembimbing I,



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

NIP. 19671220 199803 1 002

Pembimbing II,

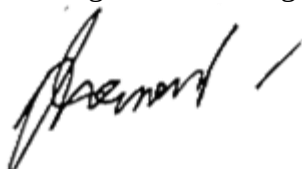


Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si

NIP. 19700813 200112 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



Dr. KH. Mohammad Asrori, M. Ag

NIP. 19691020 200003 1 001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Adam Malik
NIM : 210101210012
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI)
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Marbel Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam Untuk Meningkatkan Efektivitas
Pembelajaran (Studi Pada Siswa Kelas X di SMA
Brawijaya Smart School Malang)

Menyatakan bahwa tesisi yang disusun benar-benar karya pribadi, bukan plagiasi terhadap karya orang lain baik sebagian maupun menyeluruh. Pendapat maupun penelitian dari orang lain yang ada dalam penelitian ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan unsur plagiasi, maka peneliti siap untuk diproses sesuai peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Malang, 16 Juni 2022

Hormat Saya



Adam Malik

NIM 210101210012

KATA PENGATAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, ungkapan syukur yang tak terhingga senantiasa penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan nikmat-Nya, sehingga atas izin dan kuasa-Nya lah skripsi yang merupakan tugas akhir dan salah satu syarat kelulusan program Magister (S2) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Pada Siswa Kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang)” dapat diselesaikan dengan baik. Lantunan sholawat salam senantiasa penulis haturkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW, semoga kita senantiasa diakui sebagai umatnya .

Tentusaja dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak pihak yang memberikan dukungan, bimbingan, bantuan, arahan serta motivasi kepada penulis. Oleh karenanya, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Wahidmurni,M.Pd, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. KH. Mohammad Asrori, M. Ag selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. H. Ahmad Fatah Yasin,M.Ag dan Bapak Dr. H. Rahmat Aziz,M.Si, selaku dosen pembimbing tesis yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, kritik serta saran dan telah meluangkan waktunya selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
5. Para ahli yang memvalidasi media saya, Bapak Eka Pramono Adi, S.IP,M.Si dari Universitas Negeri Malang yang telah bersedia dengan senang hati menjadi Validator Ahli Media serta Ibu Dr. Laily Nur Arifa,M.Pd dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

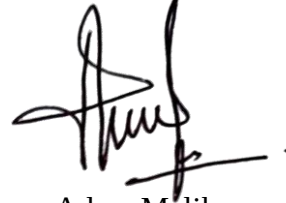
Malang atas kesediannya menjadi Validator Ahli Materi pada penelitian ini.

6. Segenap dosen yang berada di Magister Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya selama mengenyam pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
7. Seluruh dewan guru di SMA Brawijaya Smart School Malang, terkhusus kepada Bapak Nandung Intirtiana, Dip.Ed, M.Pd selaku kepala sekolah dan Bapak Madda Maulvi Machzumi, S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI.
8. Kedua orang tua, Ayah Buang Susilo dan Ibu Nurapipah serta kedua adik Amalia Syifa'ul Qolbi dan Abbiya Bilkis Khoirunnisa yang dengan segenap hati memberikan dukungan secara moril maupun materil dalam penulisan skripsi ini
9. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungannya selama proses penyusunan tesis ini.

Harapan besar semoga Allah senantiasa membalas perbuatan baik yang telah dilakukan oleh berbagai pihak. Tulisan ini jauh dari kata sempurna, dengan segenap hati peneliti memohon maaf apabila terdapat kesalahan maupun kekeliruan dalam penyelesaian tesis ini. Atas ketidak sempurnaan tersebut, peneliti memiliki harapan besar untuk sumbangan kritik dan saran. Besar harapan penelitian ini mampu memberikan manfaat, terkhusus bagi penulis dan umumnya bagi khalayak umum.

Malang, 16 Juni 2023

Penulis



Adam Malik

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Spesial karya ini dengan penuh rasa bangga saya persembahkan kepada kedua orang tua yang amat saya cintai dan sayangi. Ayahanda Buang Susilo dan Ibunda Nurapipah. Dua pahlawan yang senantiasa tak pernah menunjukkan rasa lelah dihadapan putra putrinya. Semoga sedikit pencapaian ini, bisa menjadi amal jariyah, Aamiin. Tak lupa kepada adik tercinta, Amalia Syifaul Qolbi dan Abiyya Bilkis Khoirunnisa, dengan canda dan tawa kalian, menjadi salah satu penyemangat untuk dapat terus melanjutkan pendidikan. Serta seluruh keluarga yang telah mendukung penuh dan senantiasa memberikan support terbaiknya
2. Untuk para pemberi ilmu yang telah memberikan lentera di tengah kegelapan. Bapak Ibu Guru, Kyai dan Nyai, Ustadz dan Ustadzah serta Bapak Ibu Dosen, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup. Tanpa ilmu yang anda berikan, tentu sulit mencapai di titik ini.
3. Terkhusus kepada seluruh rekanan yang senantiasa menjadi penampung keluh kesah selama ini. Terimakasih sudah berlapang dada menerima segala cerita dan memberikan motivasi untuk dapat segera menyelesaikan pendidikan.
4. Terimakasih untuk semua pihak yang telah memberikan banyak sekali hal-hal baru dan pelajaran yang berharga. Semoga pencapaian ini dapat bermanfaat, khususnya bagi saya sendiri dan untuk masyarakat luas pada umumnya.

MOTTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسْئُوا
وُجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبِّرُوا مَا عَلَوْا تَتْبِيرًا

“Jika berbuat baik, (berarti) kamu telah berbuat baik untuk dirimu sendiri. Jika kamu berbuat jahat, (kerugian dari kejahatan) itu kembali kepada dirimu sendiri. Apabila datang saat (kerusakan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu, untuk memasuki masjid (Baitulmaqdis) sebagaimana memasukinya ketika pertama kali, dan untuk membinasakan apa saja yang mereka kuasai.”

(Q.S Al-Isra:7)

“Berikan yang terbaik, Maka Tuhan akan membalasmu jauh dari yang terbaik”

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	v
KATA PENGATAR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan	8

D.	Spesifikasi Produk	9
E.	Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	9
F.	Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G.	Originalitas Penelitian	12
H.	Definisi Istilah	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA		20
A.	Pengembangan Media Pembelajaran.....	20
1.	Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran	20
2.	Media Pembelajaran Berbasis Android	21
3.	Model-Model Pengembangan	23
4.	Ciri-Ciri Media Pembelajaran	25
5.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	27
B.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	29
1.	Pengertian Pendidikan Agama Islam	29
2.	Tujuan Pendidikan Agama Islam	36
3.	Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.....	39
4.	Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	43
5.	Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0	45
C.	Efektivitas Pembelajaran	48
1.	Pengertian Efektivitas Pembelajaran	48

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Efektiv.....	49
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keefektivan Belajar.....	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Jenis Penelitian	52
B. Model Pengembangan	52
C. Prosedur Pengembangan.....	53
D. Uji Coba Produk	58
1. Desain Uji Coba	58
2. Subjek Uji Coba	58
3. Jenis Data	60
4. Instrumen Pengumpulan Data	60
5. Teknik Analisis Data	69
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	73
A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel	73
B. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Marbel.....	82
C. Kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Marbel	93
D. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Marbel	97
E. Revisi Produk	103
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	110

BAB V KAJIAN DAN SARAN	130
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	130
1. Identitas Produk.....	130
2. Kajian Terkait Media Pembelajaran Aplikasi Marbel PAI	132
3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Marbel PAI.....	134
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk.....	136
1. Saran Pemanfaatan	136
2. Saran Diseminasi	137
3. Saran Penelitian Pengembangan Lanjut	137

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 3. 1 Skala Penilaian.....	67
Tabel 3. 2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	70
Tabel 3. 3 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	71
Tabel 4. 1 Keterangan tampilan aplikasi.....	76
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 4. 3 Kriteria Kelayakan Media	84
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Angket Ahli Materi	86
Tabel 4. 5 Kriteria Kelayakan Media	88
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	90
Tabel 4. 7 Kriteria Kelayakan Media	92
Tabel 4. 12 Hasil Angket Siswa	95
Tabel 4. 13 Kriteria Kelayakan Media	97
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa	98
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Data.....	100
Tabel 4. 10 Hasil Uji Paired Sample Test	102
Tabel 4. 11 Hasil Uji Paired Sample Test dengan Signifikansi	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah-langkah penerapan Model ADDIE.....	53
Gambar 4. 1 Tampilan menu sub materi sebelum mendapatkan revisi	103
Gambar 4. 2 Tampilan menu sub materi setelah mendapatkan revisi.....	104
Gambar 4. 3Tampilan menu materi sebelum direvisi	104
Gambar 4. 4 Tampilan menu materi setelah di revisi	105
Gambar 4. 5 Tampilan dengan menggunakan android	105
Gambar 4. 6 Tampilan dengan menggunakan laptop.....	106
Gambar 4. 7 Butir Soal Sebelum di Revisi	107
Gambar 4. 8 Butir soal dikaitkan dengan kehidupan sekarang.....	107
Gambar 4. 9 Penambahan materi sesuai konteks sosial.....	108
Gambar 4. 10 Tampilan video pembelajaran sebelum revisi	108
Gambar 4. 11Tampilan Video Animasi Setelah Revisi	109
Gambar 4. 12 Tampilan Materi Sebelum Mendapatkan Revisi.....	109
Gambar 4. 13 Tampilan Isi Materi Setelah Revisi.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	147
Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan	148
Lampiran 3 Angket Ahli	150
Lampiran 4 Hasil Pre-Test dan Post Test.....	157
Lampiran 5 Angket Siswa.....	159

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	h	ه	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	Â
Vokal (i) panjang	=	Î
Vokal (u) panjang	=	Û

C. Vokal Diftong

أَوْ	=	Aw
أَيَّ	=	Ay
أُو	=	Û
إَيَّ	=	Î

ABSTRAK

Malik, Adam. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi pada siswa kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang). Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : (I) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag., dan (II) Dr. Rahmat Aziz, M.Si.

Kata Kunci : *Media Interaktif, Aplikasi Android, Mata Pelajaran PAI, Marbel PAI*

Kebutuhan akan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar dikelas sangat penting. Adanya kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi, mengharuskan pendidikan harus berjalan seiringan dengan berbagai kemajuan tersebut. Sebagai generasi yang lahir di era serba digital, siswa kelas X sudah tidak asing lagi dengan berbagai teknologi. Untuk menarik perhatian siswa, maka diperlukan kemampuan seorang guru dalam memasukan teknologi tersebut dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Cara mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk aplikasi android; (2) Mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan; (3) Terkait dengan kemenarikan media pembelajaran; serta (4) Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif yang dilakukan pada siswa kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang.

Termasuk pada jenis penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Imolementation and Evaluation*). Media yang telah dikembangkan, sebelum masuk pada uji lapangan akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli media, validator ahli materi serta validator ahli praktisi.

Hasil penelitian pada pengembangan ini diantaranya adalah (1) Media pembelajaran interaktif 'Marbel PAI' dikemas dalam bentuk aplikasi android dan juga dapat diakses di Laptop maupun Tab. (2) Berdasarkan nilai validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 98% dan termasuk pada kategori sangat layak. Begitu juga ahli materi mendapatkan skor sebesar 85% termasuk juga dalam kategori layak. Sedangkan untuk validasi ahli praktisi mendapatkan presentase sebesar 95% dan termasuk dalam kategori 'Sangat Layak'. Sehingga tidak ada produk yang direvisi; (3) Sementara itu tingkat kemenarikan media dapat dilihat dari hasil responden siswa yang mendapatkan presentase 88%, termasuk dalam kategori sangat layak dan menarik; (4) Hasil uji Hipotesis dengan menggunakan *paired sample test* menunjukkan nilai sig. 2-tailed sebesar 0,000 tandanya nilai sig < dari 0,05 maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada perbedaan antara sebelum menggunakan aplikasi dan setelah menggunakan aplikasi.

ABSTRAC

Malik, Adam. 2023. Development of Interactive Learning Media Marbel for Islamic Religious Education Subject to Increase Learning Effectiveness (Studi on class X student at SMA Brawijaya Smart School Malang). Thesis, Master's Program in Islamic Religious Education, Graduate School, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisors: (I) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag., and (II) Dr. Rahmat Aziz, M.Si.

Keywords: *Interactive Media, Android Application, Islamic Religious Education Subject, Marbel PAI.*

The need for learning media during classroom teaching activities is very important. The advancements in technology, information, and communication require education to keep up with these various developments. As a generation born in the digital era, 10th grade students are already familiar with various technologies. To capture students' attention, it is necessary for a teacher to incorporate technology into their teaching.

This study aims to: (1) Develop interactive learning media packaged in the form of an Android application; (2) Determine the level of feasibility of the developed learning media; (3) Assess the attractiveness of the learning media; and (4) Evaluate the effectiveness of using interactive learning media for 10th grade students at SMA Brawijaya Smart School in Malang.

This study falls under the Research and Development (R&D) type, using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The developed media will undergo validation by media experts, content experts, and practitioner experts before being tested in the field.

The results of this development study include: (1) The interactive learning media "Marbel PAI" is packaged in the form of an Android application and can also be accessed on laptops and tablets. (2) Based on the validation scores obtained from media experts, it was deemed 98% valid and categorized as highly feasible. Similarly, content experts obtained a score of 85% also falling into the category of feasible. As for practitioner expert validation, it achieved a percentage of 95% and falls under the category of 'Highly Feasible'. Hence, no revisions are needed for the product; (3) Meanwhile, the attractiveness level of the media can be seen from the results of student respondents, with a percentage of 88%, categorized as highly feasible and attractive; (4) The results of the hypothesis test using the paired sample test show a 2-tailed significance value of 0.000, indicating that the sig value < 0.05 , thus H_0 is rejected and H_a is accepted. There is a difference between before and after using the application.

خلاصة

مالك، آدم. ٢٠٢٣. تطوير وسائل التعلم التفاعلية "ماربل بيجي" لمادة التربية الدينية الإسلامية (دراسة حالة: طلاب الصف العاشر في مدرسة برواجايا الذكية في مالانغ). رسالة ماجستير، برنامج دراسات الماجستير في التربية الدينية الإسلامية، المدرسة العليا، جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانغ. المشرفون: (١) الدكتور أحمد فتح ياسين، الماجستير، و (٢) الدكتور رحمة عزيز، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: وسائل التعلم التفاعلية، تطبيق أندرويد، مادة التربية الدينية الإسلامية، ماربل بيجي.

التكنولوجي والمعلومات والاتصالات، يجب أن تسير التعليم بالتوازي مع هذا التقدم المتنوع. كجيل ولد في عصر رقمي متكامل، فإن طلاب الصف العاشر ليسوا غرباء عن التكنولوجيا المختلفة. لكي يتمكن المعلم من جذب انتباه الطلاب، يتطلب ذلك قدرة على إدخال تلك التكنولوجيا في عملية التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى: (١) وضع طرق لتطوير وسائل التعلم التفاعلية التي تعبأ في تطبيق أندرويد (٢) معرفة مستوى ملائمة وسائل التعلم التي يتم تطويرها حالياً (٣) بشأن جاذبية وسائل التعلم و (٤) فاعلية استخدام وسائل التعلم التفاعلية التي يتم تنفيذها على طلاب الصف العاشر في مدرسة برواجايا الذكية في مالانغ.

تشمل هذه الدراسة نوعاً من أنواع البحوث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) يتم التحقق من وسائل

الإعلام التي تم تطويرها قبل الدخول إلى التجارب الميدانية أولاً من قبل خبير وسائل الإعلام وخبير محتوى وخبير ممارس.

نتائج هذه الدراسة التطويرية تشمل: (١) وسائل التعلم التفاعلية "ماربل بّي" المعبأة في تطبيق أندرويد ويمكن الوصول إليها أيضًا على الكمبيوتر المحمول والتابلت. (٢) استنادًا إلى قيمة التحقق التي تم الحصول عليها من خبير وسائل الإعلام بنسبة ٩٨ وتصنف في فئة "ملائمة جدًا". وكذلك الخبير المحتوى الحصول على درجة ٨٥ وتصنف أيضًا في الفئة الملائمة. أما بالنسبة لتحقيق الخبير الممارس، فقد تحقق نسبة بلغت 95 وتصنف في الفئة "ملائمة جدًا". وبالتالي، لا توجد منتجات تحتاج إلى مراجعتها. (٣) بينما يمكن ملاحظة مستوى جاذبية وسائل الإعلام من نتائج ردود الفعل من الطلاب الذين حصلوا على نسبة ٨٨ وتصنف في فئة "ملائمة جدًا" ومُلَفَتة للاهتمام (٤) أظهرت نتائج اختبار الفرضية باستخدام اختبار العينات المتجانسة قيمة الاحتمالية الثنائية $p < 0.000$ ، مما يشير إلى أن قيمة الاحتمالي > 0.05 ، وبالتالي يمكن القول بأن الفرضية الصفرية مرفوضة والفرضية البديلة مقبولة. هناك فرق بين قبل استخدام التطبيق وبعد استخدامه.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 menuntut adanya reformasi pendidikan yang mengarahkan pada pemanfaatan teknologi secara menyeluruh. Hal tersebut didukung dengan seiring berkembangnya penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi dalam kehidupan di tengah-tengah masyarakat. Pendidikan dituntut untuk senantiasa terus berkembang seiring dengan kemajuan-kemajuan zaman. Guru sebagai tenaga pendidik profesional dituntut untuk mapu menyesuaikan diri dengan berbagai kemajuan, salah satunya adalah kemajuan teknologi, komunikasi dan informasi. Guru memiliki tanggung jawab untuk terus berinovasi ketika menghadapi berbagai kendala serta keterbatasan fasilitas untuk memaksimalkan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan guna memudahkannya dalam menyampaikan informasi.¹

Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan saat pembelajaran dikelas. Salah satunya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Akbar,dkk menunjukan bahwasanya salah satu permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, khususnya di era pasca pandemi covid-19 yang mengharuskan adanya integrasi antara *online* dan *offline (hybrid)*, adalah mengenai minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat difungsikan

¹ Budiyono Budiyono, "Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2020): 300–309.

baik secara daring maupun luring. Sehingga perlu diadakannya media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi.²

Penelitian lain yang dilakukan oleh Tsalitsa, dkk mengenai problematika Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum diantaranya adalah minat belajar peserta didik yang rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhi dari rendahnya minat belajar siswa karena kurang menariknya pembelajaran yang disajikan dengan media pembelajaran yang seadanya, seperti hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran.³

Penelitian lain dilakukan oleh Annisa dkk, yang menunjukkan bahwasanya problematika pembelajaran yang muncul khususnya saat pembelajaran daring diantaranya adalah motivasi belajar siswa yang rendah hingga berdampak pada kurangnya siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang mendukung saat pembelajaran berlangsung.⁴

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang diintegrasikan dengan media pembelajaran sangat penting, hal tersebut terbukti dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran itu sendiri.⁵ Hal senada juga diperoleh berdasarkan hasil penelitian oleh Dewi yang menyatakan terdapat

² Muh Nur Akbar et al., "Analisis Permasalahan Guru SMA terkait Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Selama Proses Pembelajaran Berbasis Hybrid Learning di Kabupaten Bone Bolango," *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 4, no. 2 (2022): 111–120.

³ Annuriana Tsalitsa et al., "Problematika Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum Tingkat SMA," *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 105–118.

⁴ Annisa Nurul Fadilla, Ayu Suci Relawati, dan Nani Ratnaningsih, "Problematika Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal jendela pendidikan* 1, no. 02 (2021): 48–60.

⁵ Diliza Afrila dan Ayu Yarmayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 18, no. 3 (2018): 539–551.

peningkatan hasil belajar yang signifikan ketiga menggunakan media pembelajaran.⁶ Penelitian lain dilakukan oleh Shiddiqy yang menyatakan bahwasanya penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *lectora inspire* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁷

Berdasarkan pada pemaparan temuan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan beberapa problematika yang muncul dalam pembelajaran adalah kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Ditambah dengan semakin majunya zaman, maka perkembangan teknologi harus dimanfaatkan secara maksimal, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting, salah satu tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seiring dengan berkembangnya zaman, maka media pun dituntut untuk bertransformasi mengikuti perkembangan arus global.

Sebagai salah satu komponen penting dalam pendidikan, guru dituntut untuk memiliki kompetensi guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif sehingga dapat mengelola kelas secara efektif dan optimal.⁸ Hal tersebut selaras dengan isi dari Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 20 b yang berbunyi :

⁶ Cut Ratna Dewi dan Abdullah Abdullah, "Pemanfaatan Modul Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di SMAN 5 Kota BANDA ACEH," in *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, vol. 8, 2022.,370-372

⁷ Isymayati Ash Shiddiqy dan I Nyoman Suputra, "Keberhasilan Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software *Lectora Inspire* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 10, no. 1 (2022): 94–106.

⁸ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991). ,7

“Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban.....
b. Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.”⁹

Seorang guru diharapkan mampu menguasai materi pembelajaran sehingga dapat menyampaikan dengan baik kepada peserta didiknya di kelas. Salah satu cara untuk memudahkan guru dalam memaparkan informasi adalah melalui media pembelajaran. Media sendiri digunakan sebagai alat bantu yang bertujuan untuk meningkatkan serta menarik perhatian dari siswa saat pembelajaran berlangsung dikelas, sehingga dapat memunculkan semangat belajar dan motivasi siswa.¹⁰

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya menuntut adanya pemahaman pada segi pengetahuan semata (kognitif) namun juga mengenai pengamalan dalam kehidupan sehari-harinya (afektif dan psikomotor). Tujuan dari pembelajaran PAI sendiri selain memiliki pemahaman, peserta didik juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-harinya. Oleh karenanya untuk menunjang hal tersebut, diperlukalah media yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi PAI.

Pendidikan Agama Islam bertujuan menghasilkan profil insan merdeka secara intelektual, sebagaimana yang digambarkan oleh Al-Ghazali yang mengklasifikasikan manusia kedalam empat tipologi, pertama, *Rojulun Yadri wa Yadri Annahu Yadri*, maksudnya tipologi pertama adalah orang yang tahu

⁹ Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen,” 2005.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997). H,1

atau berilmu, dan ia memahami bahwa dirinya memiliki ilmu. Ini adalah golongan dari manusia yang paling ideal, termasuk dalam golongan orang alim, orang bijak dan memiliki kompetensi ilmu. *Kedua, Rojulun Yadri wa Laa Yadri Annahu Yadri*, mereka adalah golongan orang yang berilmu namun tidak mengetahui bahwa dirinya memiliki ilmu atau berpengetahuan. Golongan ini yang paling banyak ditemui di masyarakat. Mereka memiliki ilmu, namun tidak memanfaatkan ilmu yang dimilikinya untuk kemaslahatan umat. *Ketiga, Rojulun Laa Yadri Wa Yadri Annahu Laa Yadri*, mereka adalah golongan orang yang tidak tahu tapi mereka mengetahui tentang ketidak tahuan diri. Mereka adalah golongan yang sedang mencari ilmu, berusaha untuk bisa mendapatkan pengetahuan. Dan *Keempat, Rojulun Laa Yadri Wa Laa Yadri Annahu Laa Yadri*, yakni golongan yang paling rugi. Tipologi ini adalah orang yang tidak tahu, dan ia sendiri tidak menyadari kalau dirinya tidak mengetahui. Golongan yang paling buruk dan merugi baik di dunia maupun akhirat.¹¹

Perkembangan zaman semakin maju menyebabkan Pendidikan Agama Islam harus mampu mempersiapkan diri untuk dapat bertransformasi bergerak searah dengan kemajuan zaman. Era society yang menjadikan teknologi sebagai bagian dari kehidupan, mengharuskan PAI untuk bisa beradaptasi dengan berbagai kemajuan yang ada.

Penelitian yang dilakukan oleh Ernawati, dkk menunjukan era society memiliki relevansi dalam Pendidikan Agama Islam. Diantaranya terletak pada

¹¹ Al-Ghazali, *Ihya 'Ulumuddin Jilid 1*, trans. Moh Zuhri (Semarang: CV As-Syifa', 1990),185

kebutuhan penggunaan multimedia learning yang searah dengan kebutuhan siswa yang masuk dalam generai *Milenial*. Karakteristik dari generasi milenial diantaranya menyukai konten dalam bentuk video dan gambar.¹² Sehingga media pembelajaran PAI harus bisa beradaptasi dengan menyajikan kebutuhan-kebutuhan dari peserta didik.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Brawijaya Smart School Malang menunjukkan penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI masih cukup terbatas, salah satunya adalah dengan memanfaatkan *power point* dan *google class*¹³. Kelemahan dari penggunaan power point berdasarkan hasil pengamatan peneliti adalah banyak siswa yang kurang fokus disaat pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan power point dituntut untuk mampu mengkreasikan berbagai tools yang ada. Sedangkan kebanyakan guru hanya sekedar menyalin buku kedalam slide. Adapun kelemahan yang muncul dari penggunaan google Classroom adalah kurang interaktif. Karena kurangnya tools dalam google classroom yang biasanya hanya digunakan untuk mengumpulkan tugas.

Untuk memaksimalkan hasil pembelajaran di era teknologi abad 21, maka diperlukan inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan android sebagai media pembelajaran interkatif. Media pembelajaran android menjadi salah satu alat belajar yang

¹² Ernawati Ernawati, Akhmad Ramli, dan Muhammad Thoriq Al-Ziyad Hasan, "Implementasi PAI dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Era Society," *Borneo Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2023): 31–41., 31

¹³ Observasi pada 11 April 2022

memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik di kelas.

Peserta didik dapat dengan mudah menangkap isi materi melalui berbagai fitur yang disediakan. Beberapa keunggulan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan diantaranya adalah (1) Dapat digunakan secara offline maupun online; (2) Penyajian materi menarik dengan memadukan berbagai sumber belajar seperti youtube, infografis, dan media pendukung lainnya; (3) Tampilan lebih menarik; (4) Hasil evaluasi peserta didik langsung terhubung ke email guru; (5) Pembelajaran lebih fleksibel, materi ringkas dan mudah di pahami.

Pemilihan pembuatan produk tersebut karena sesuai dengan karakteristik dari materi yang akan disampaikan kepada siswa. Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah pada latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI. Sehingga judul dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Pada Siswa Kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah pada latar belakang, maka peneliti merumuskan beberapa permasalahan, yakni :

1. Bagaimana bentuk pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dari Media Pembelajaran Interaktif Marbel pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Bagaimana kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Marbel pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Marbel pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Marbel pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Mendeskripsikan kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Marbel pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
4. Mendeskripsikan efektivitas dalam pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Marbel pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

D. Spesifikasi Produk

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android ini memiliki ciri dan kekhasan yang menjadi pembeda dengan produk lainnya, diantaranya adalah :

1. Media pembelajaran yang di kembangkan berbentuk aplikasi berbasis Android pada materi Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah untuk siswa kelas X di SMA.
2. Media pembelajaran berbasis android ini didalamnya memuat materi dalam bentuk teks, audio, video, animasi, gambar serta dilengkapi juga dengan info.
3. Konten materi disertai dengan petunjuk penggunaan, peta konsep, ringkasan materi serta evaluasi akhir.
4. Aplikasi diinstal pada smartphone yang memiliki spesifikasi versi sistem operasi android minimal 5.0 (Lolipop).
5. Dapat diakses secara langsung melalui website dengan link yang disediakan untuk pengguna I-Phone ataupun Notebook.
6. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan memanfaatkan software I-Spring 10 dan Website2APK Builder dengan tambahan software pengelola gambar seperti Adobe Photoshop dan Canva Pro.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis android ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat memudahkan guru maupun peserta didik dalam belajar, baik secara langsung di kelas

maupun secara mandiri di rumah. Sehingga siswa secara mandiri dapat belajar serta mengeksplor lebih jauh mengenai materi yang di pelajari.

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri di rumah dengan bantuan dari smartphone yang sudah terinstal aplikasi.
- b. Sebagai bagian dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai Pendidikan Agama Islam yang selaras dengan kemampuan dan kecepatan perkembangan teknologi dan informasi.
- c. Siswa dapat memberdayakan pengetahuannya mengenai konsep Pendidikan Agama Islam secara maksimal.

2. Bagi Guru

- a. Media pembelajaran berbasis Android ini mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajran di kelas, sekaligus membimbing siswa dalam membangun pemahamannya secara mandiri.
- b. Dapat dijadikan sebagai khazanah baru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai suatu langkah upata dalam meningkatkan optimalisasi dari hasil pembelajaran yang sesuai denga UUD 1945.
- c. Sebagai salah satu langkah alternatif dalam pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menyenangkan sehingga dapat mendorong pendidik untuk senantiasa berinovasi dan mengupgrade kemampuan dan pengetahuannya.

3. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan masukan dan evaluasi bagi sekolah dalam menentukan kebijakan guna meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran. Sehingga dengan maksimal dapat memanfaatkan teknologi yang ada.

4. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat di gunakan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

5. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan untuk dapat terus berinovasi dan memberikan tambahan wawasan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android diantaranya adalah :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran PAI dengan materi “Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah” ini dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga mampu meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.
- b. Peserta didik mampu belajar secara mandiri.

- c. Validator dari media pembelajaran yang dibuat adalah dosen serta guru yang telah memiliki pengalaman mengajar dan sesuai dengan bidang yang dibutuhkan. Untuk validator media merupakan ahli media yang sudah cukup lama berkecimpung dalam bidang multimedia.
- d. Item-item yang terkandung dalam angket validasi merupakan cerminan dari penilaian produk secara komprehensif, yang menunjukkan kelayakan dari suatu produk.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan pada materi yang dijadikan sebagai bahan dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli serta uji coba secara empiris.
- c. Uji coba produk dilakukan bagi siswa kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang.

G. Originalitas Penelitian

1. Penelitian terdahulu oleh Qurotul A'yunin Fitriyah dalam tesis dengan judul Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fikih Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lamongan, Program Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana UIN Malang tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan e-modul Pendidikan Agama Islam yang

dikembangkan peneliti cukup efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Fikih pada siswa kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 67.65%. Sementara penggunaan LKS atau buku lain tidak efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Fikih pada siswa kelas kontrol mendapatkan rata-rata 37,9% termasuk dalam kategori tidak efektif. Angket respon siswa yang diukur menggunakan tanggapan penilaian semua siswa kelas eksperimen menunjukkan persentase 76,31% dengan kriteria menarik.¹⁴

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ferdy Ariansyah, Ety Septiati dan Dina Octaria dengan judul Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA, Jurnal Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, vol 4, No. 2 2022. Hasil penelitian menunjukan Tingkat kevalidan yang dinilai oleh validator yang terdiri dari dua dosen dan satu guru mendapat skor 93,66 sehingga dikategorikan sangat valid. Tingkat kepraktisan setelah diujicobakan kepada siswa mendapat skor 82,8 sehingga dikategorikan praktis. Berdasarkan tes hasil belajar siswa diperoleh persentase skor 82,6% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android

¹⁴ Qurota Fitriyah, "Pengembangan e-modul Pendidikan Agama Islam berbasis problem based learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Fikih pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Lamongan" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022).

yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁵

3. Penelitian terdahulu oleh Muh. Aqil Akbar, Anwar Sa'dullah, Imam Syafi'i yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pembelajaran PAI SMP Plus Hidayatul Muhtadiin Singosari dalam Vicratina : Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol 7 No 08 tahun 2022. Hasil Penelitian Terlihat bahwa materi pembelajaraninteraktif PAI Kelas VIII telah melalui beberapa tahapan evaluasi yaitu: 1)spesialis komunikasi, 2) spesialis materi, 3) mahasiswa. Penilaian ahli mediamencapai 92,25% atau tergolong baik. Skor tinjauan ahli materi sebesar 87,5%atau termasuk dalam kategori kualifikasi. Siswa dinilai 78,5% atau tergolongbaik. Rata-rata nilai keseluruhan adalah 86% atau dimasukkan ke dalamdaftar yang sesuai sebagai media pembelajaran.¹⁶
4. Penelitian terdahulu oleh Desy Mandasari dengan Judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar` Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Darul Amin Jajag Banyuwangi. Tesis dalam Magister Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana UIN Malang. Hasil penelitian menunjukan Hasil validasi media menunjukkan bahwa

¹⁵ Ferdy Ariansyah, Ety Septiati, dan Dina Octaria, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA," *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2022): 36–48.

¹⁶ Muh Aqil Akbar, Anwar Sa'dullah, dan Imam Syafi'i, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE PEMBELAJARAN PAI SMP PLUS HIDAYATUL MUHTADIIN SINGOSARI," *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan* 7, no. 8 (2022): 156–162.

prosentase ahli media 88,1%, ahli materi 90,7%, ahli pembelajaran atau guru bidang studi 93,05%. Respon siswa terhadap media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan hasil prosentasi 91,94%. Adapun hasil belajar kelas eksperimen mendapatkan rata-rata sebesar 72,83 dan kelas control memiliki rata-nilai sebesar 63,86. Dari hasil analisis Uji T yang dilakukan antara kelas eksperimen dan kelas control diperoleh sig. (2 tailed) sebesar 0,002 artinya $< 0,005$, nilai signifikansi berada dibawah 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara model pembelajaran yang lama dengan model pembelajaran menggunakan media interaktif Lectora Inspire.¹⁷

5. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Danial dan Musyaroh terkait Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Jurnal Pendidikan Al-Ilmi, Volume 6 Nomor 2 tahun 2023. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan sasaran yakni Kepala Sekolah, Guru PAI, Waka Kesiswaan, Perwakilan dari orang tua dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran daring di SMP Muhammadiyah 4 Kebomas Gresik memiliki beberapa kendala dan diras kurang efektif. Beberapa kendala yang ditemui seperti tidak terpenuhinya alat (smartphone) di

¹⁷ Desy Mandasari, "Pengembangan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS Darul Amin Jajag Banyuwangi" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022).

setiap keluarga, minimnya pemahaman terkait dengan aplikasi yang dimanfaatkan seperti Zoom dan E-Learning serta terkendala jaringan.¹⁸

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Data Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Qurota Fitriyah, “Pengembangan e-modul Pendidikan Agama Islam berbasis problem based learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Fikih pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Lamongan” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022)	Terletak pada pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik	• Bentuk media yang dikembangkan berupa modul • Materi yang dikembangkan materi fikih • Lokasi penelitian	Penelitian yang dikembangkan merupakan pengembangan media pembelajaran interaktif ‘Marbel PAI’ yang berbasis android untuk siswa kelas X pada mata pelajaran PAI di SMA Brawijaya Smart School Malang
2	Ferdy Ariansyah, Ety Septiati, dan Dina Octaria, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk siswa SMA	• Fokus pengembangan yang dilakukan untuk mata pelajaran Matematika • Lokasi penelitian berbeda	Peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas X dengan memanfaatkan aplikasi Marbel PAI.

¹⁸ Achmad Danial dan Muyasaroh Muyasaroh, “PEMANFAATAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM,” *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM AL-ILMI* 6, no. 2 (2023): 146–153.

	SMA,” Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika 4, no. 2 (2022): 36–48.			
3	Muh Aqil Akbar, Anwar Sa’dullah, dan Imam Syafi’i, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pembelajaran PAI Smp Plus Hidayatul Mubtadiin Singosari,” Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan 7, no. 8 (2022): 156–162.	Pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajara PAI	• Perbedaan software yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan software Articulate Storyline dengan basis yang ada di website. • Fokus materi yang dikembangkan • Tingkatan kelas dari siswa yang mendapatkan pengembangan media.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk siswa kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang dengan memanfaatkan beberapa software seperti I-Spring Suite 10 dan Website2APK Builder.
4	Desy Mandasari, “Pengembangan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS Darul Amin Jajag	Peneliti sama- sama mengembangkan media pembelajaran interaktif	• Software yang digunakan berbeda pada penelitian tersebut menggunakan Lectora Inspire dalam membuat media pembelajaran yang interaktif • Fokus pengembangan materi pembelajaran berbeda. • Lokasi	Peneliti memanfaatkan I-Spring Suite 10 serta Webstie2APK Builder untuk menghasilkan aplikasi Marbel PAI

	Banyuwangi” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022).		penelitian berbeda	
5	Achmad Danial dan Muyasaroh Muyasaroh, “Pemanfaatan Smartphone Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi 6, no. 2 (2023): 146–153.	Peneliti sama-sama memanfaatkan meneliti terkait dengan efektifitas penggunaan smartphone	• Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif. • Hasil penelitian berupa data kendala yang dihadapi selama pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran. • Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi yang ada seperti Whatsapp, Zoom dan sebagainya. Bukan aplikasi spesifik yang dibuat oleh peneliti.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis android yakni dengan memanfaatkan smartphone untuk mengetahui efektifitas media dalam pembelajaran

H. Definisi Istilah

Adapun definisi operasional adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembejaran dimaknai sebagai suatu proses untuk membuat suatu produk berupa media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran

2. Media pembelajaran berbasis andorid adalah produk media yang dijalankan dengan menggunakan smartphone sebagai perantara dalam proses pembelajaran
3. Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menanamkan nilai-nilai ajaran Islam bagi peserta didik sehingga mampu diimplementasikan dalam kesehariannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Secara etimologi media berakar dari kosa kata bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, artinya adalah perantara atau pengantar. Heinich memberikan definisi medium sebagai suatu perantara atau pengantar terjadinya komunikasi antara pengirim dengan penerima.¹⁹ Media menjadi salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Melalui media ini suatu pesan atau informasi pembelajaran dapat disampaikan dari guru kepada murid. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif mampu meningkatkan efisiensi dari pembelajaran.

Gagne mendefinisikan media merupakan segala jenis komponen yang ada dalam cakupan lingkungan peserta didik sehingga mampu merangsangnya dalam pembelajaran. Media merupakan segala benda yang dapat dilihat, dibaca, dimanipulasi, didengar maupun dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu dijadikan sebagai suatu sarana untuk menyampaikan pesan.²⁰

Sehingga berdasarkan pada pemaparan tersebut, maka media dapat dimaknai sebagai suatu alat yang dapat digunakan oleh guru maupun

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 12

²⁰ Arda Arda et al., "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII," *Mitra Sains* 3, no. 1 (2015): 69–77; Ellbert Hutabri dan Anggia Dasa Putri, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan* 8, no. 2 (2019): 57–64.

peserta didik dalam menyampaikan informasi atau isi pelajaran sehingga mampu merangsang pikiran sekaligus perasaan dari peserta didik dan menimbulkan motivasi belajar.

Pengembangan media pembelajaran adalah proses mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang digunakan sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar. Untuk mengembangkan suatu media pembelajaran maka harus mengetahui proses pengembangan media pembelajaran. Adapun proses pengembangan media pembelajaran diantaranya adalah analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, pengembangan materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, dan penulisan naskah.²¹

Adapun yang dimaksud dengan media interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa unsur, yakni animasi, suara, teks, video, foto maupun grafis yang disajikan untuk dapat digunakan secara interaktif. Model pembelajaran interaktif merupakan cara menyampaikan pembelajaran melalui media yang dapat mengaktifkan siswa dalam penggunaannya. Media menjadi salah satu hal penting untuk merangsang peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.²²

2. Media Pembelajaran Berbasis Android

Nazrudin Safaat H mendefinisikan android sebagai sebuah sistem operasi yang digunakan untuk perangkat mobile, dimana didalamnya

²¹ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 117

²² Wawan Saputra dan Bambang Eka Purnama, "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer," *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 4, no. 2 (2015), 66

mencakup sistem operasi, aplikasi serta middleware. Kemudahan penggunaan android memungkinkan para penggunanya untuk mampu mengembangkan aplikasinya yang dapat dijalankan dalam sistem android tersebut. Sedangkan menurut Satyaputra & Aritonan android merupakan suatu sistem yang menjadi jembatan antara pengguna dengan device. Melalui sistem android ini pengguna dapat menggunakan berbagai aplikasi yang disajikan dalam gadget berbasis android.²³

Adapun yang dimaksud dengan media pembelajaran berbasis pada android merupakan suatu media yang digunakan untuk memudahkan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi yang dijalankan dalam sistem android. Produk yang di hasilkan berupa aplikasi pendidikan yang berisi tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan dengan bantuan gadget yang memiliki sistem operasi android.

Media pembelajaran berbasis android sendiri termasuk kepada media pembelajaran elektronik, hal ini dikarenakan sistem pengaplikasiannya menggunakan smartphone android sebagai alat bantu untuk menjalankan media pembelajaran tersebut. Smartphone sendiri merupakan salah satu alat komunikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat tanpa terkecuali oleh peserta didik. Adanya kemajuan dibidang teknologi, informasi dan komunikasi juga memiliki dampak positif pada dunia pendidikan diantaranya adalah adanya metode baru yang dapat

²³ Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018),16

mempermudah proses pembelajaran, banyaknya media pendukung pembelajaran serta mempermudah guru dalam mengelola hasil evaluasi peserta didik.²⁴

Beberapa keuntungan yang diberikan dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis android diantaranya (a) Media pembelajaran lebih menarik dan bisa dijadikan sebagai alternatif dalam pengembangan media; (b) Android memudahkan siswa dan memberikan kontribusi secara positif agar dapat mengakses bahan belajar maupun dijadikan sebagai media dalam pembelajaran; (c) Pemanfaatan android sebagai media pembelajaran menjadi salah satu sarana penting untuk menyampaikan informasi kepada siswa; (d) Pemanfaatan android sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang ada melalui pembelajaran yang lebih dalam dengan penelusuran berbagai sumber informasi yang ada di internet; (f) Smartphone bisa menjadikan siswa secara mandiri membangun kompetensi secara dinamis.²⁵

3. Model-Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan serangkaian langkah-langkah yang dirancang oleh ahli untuk mengembangkan suatu produk sehingga dapat menghasilkan produk yang layak untuk digunakan, efektif dan valid. Mengenai model-model pengembangan yang bisa digunakan diantaranya

²⁴ Ana Maritsa et al., “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan,” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100. ,96

²⁵ Edi Ismanto, Melly Novalia, dan Pratama Herlandy, “PEMANFAATAN SMARTPHONE ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMA NEGERI 2 KOTA PEKANBARU,” *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI* 1 (2017): 42–47., 43-44

adalah model pengembangan Walter Dick dan Lou Carey, ADDIE, Borg and Gall serta ASSURE.

a. Dick and Carey

Model Dick and Carey memiliki sepuluh tahapan yang terdiri dari 1) mengidentifikasi tujuan; 2) melakukan analisis instruksional; 3) menganalisis karakteristik dari peserta didik yang akan diberi media; 4) Merumuskan tujuan khusus; 5) Mengembangkan instrumen penilain; 6) mengembangkan strategi instruksional, 7) Memilih materi yang sesuai; 8) merancang dan melakukan evaluasi formatif, 9) melakukan revisi pembelajaran, dan 10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif. Model ini memiliki tahapan yang rinci sehingga hasil yang dibuat nantinya akan lebih bagus, namun juga memerlukan waktu yang lebih lama dan dana yang besar ²⁶.

b. ADDIE

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yakni Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Model inia dalah model yang paling simpel dalam penggunaannya, sistematis, dan berfokus pada pembuatan produk berupa media pembelajaran. Namun kekurangannya adalah tahap analisis yang membutuhkan waktu lebih lama ²⁷.

²⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). 22

²⁷ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018). 67

c. Borg and Gall

Model pengembangan jenis ini memiliki sepuluh tahapan dalam pelaksanaan pengembangan produk yang terdiri dari *research and information, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, iperasional producr revision, operasional field testing, final product revision, dissemination and implementation*. Adapun kelebihan dari model ini adalah tahapan yang digunakan urut dan rinci sehingga produk yang dihasilkan pun akan memuaskan, sedangkan kekurangannya adalah membutuhkan waktu yang lama untuk melengkapi proses tersebut²⁸.

d. ASSURE

Model ASSURE terdiri dari enam tahapan yakni *analyze learner; state objective; select methods, media and material; utilize media and materials; require learner participation; evaluate and revise*. Kelebihan dari model ini adalah praktis dalam pengimlementasinya dan mudah untuk digunakan. Namun kekurangannya adalah tidak semua komponen pembelajaran dapat menggunakan metode ini ²⁹.

4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat

²⁸ Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. 89

²⁹ Suryani dan Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. 90

dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

- a. Ciri fiksatif, Maksudnya adalah media tersebut mampu memberikan rekaman, bisa untuk menyimpan, merekonstruksi hingga melestarikan suatu objek maupun peristiwa.
- b. Ciri manipulative, suatu media memiliki kemampuan untuk mentransformasi suatu kejadian atau peristiwa.
- c. Ciri distributive, media dapat dikembangkan dan mampu menampilkan suatu objek yang tidak dapat dijangkau oleh peserta didik menjadikannya dapat terjangkau dengan mudah. Adanya media memudahkan untuk menampilkan sesuatu yang seharusnya tidak bisa dilakukan menjadi bisa dilakukan.³⁰

Media pembelajaran interaktif memiliki beberapa ciri-ciri yang menjadikannya berbeda dengan media pembelajaran konvensional lainnya. Beberapa ciri khusus yang dimiliki oleh media pembelajaran interaktif diantaranya yakni :

- a. Terdapat umpan balik secara langsung. Maksudnya media pembelajaran interaktif mengharuskan adanya interaksi langsung antara pengguna dengan media, dengan kata lain ketika pengguna melakukan kesalahan, media dapat

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). h.12

menunjukkannya secara langsung. Sehingga pengguna dapat memperbaikinya.³¹

- b. Unsur interaksi. Maksudnya antara media dengan pengguna dapat melakukan interaksi baik melalui video, animasi maupun tombol sehingga pengguna dapat berperan langsung secara aktif dalam proses pembelajaran.³²
- c. Memperbanyak pengalaman siswa. Media pembelajaran interaktif menjadikan siswa lebih mudah dalam mengambil informasi melalui penampilan video, gambar maupun animasi. Hal ini memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memahami materi yang diberikan.
- d. Fleksibel. Media pembelajarannya interaktif mudah disesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna. Hal ini ditunjukkan oleh pengguna dapat memilih apa saja materi yang dirasa perlu untuk menunjang kemampuan diri.³³

5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran mampu untuk memberikan stimulus kepada siswa berupa minat belajar yang baru serta memberikan rangsangan berupa peningkatan motivasi untuk mengikuti pembelajaran

³¹ Ridha Khairini dan Relsas Yogica, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 406.

³² Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017).

³³ Rizka Amini Simamora dan Relsas Yogica, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 1 (2022): 125–133.

selama proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran berfungsi untuk mampu memberikan stimulus maupun rangsangan kepada siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Setidaknya terdapat empat fungsi media sebagaimana yang dipaparkan oleh Azhar Arsyad sebagai berikut³⁴ :

a. Fungsi Atensi

Fungsi ini adalah bagian inti dari media itu sendiri , yakni mampu untuk menarik perhatian dari peserta didik saat proses pembelajaran. Fungsi atensi ini mampu untuk membangun konsentrasi peserta didik saat sedang belajar. Melalui media yang menarik dengan mengkombinasikan antara audio dengan visual maka akan membangun perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu penggunaan media ini diantaranya adalah media gambar yang diproyeksikan melalui projector. Menampilkan gambar yang menarik dapat membantu siswa dalam berkonsentrasi dan memudahkannya dalam memahami pembelajaran.

b. Fungsi Afektif

Penggunaan media pembelajaran yang memadukan antara visual dengan audio mampu menggugah emosional dari peserta didik. Contohnya adalah dengan menggunakan teks bergambar atau melalui penampilan video mampu mempengaruhi psikologi anak untuk dapat terus memperhatikan saat belajar.

³⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*. 20

c. Fungsi Kognitif

Melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, mampu memudahkan peserta didik dalam proses memahami suatu pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dari Waddi, dkk menunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.³⁵

d. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu peserta didik dalam memahami konteks materi sesuai dengan penalarannya. Media mampu membantu siswa yang lambat dalam memahami materi menjadi lebih mudah dan cepat untuk menangkap informasi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran. Siswa yang memiliki kecenderungan menggunakan gaya belajar visual akan mudah ketika diberikan media berbentuk gambar, sedangkan untuk siswa dengan gaya belajar auditori akan mudah memahami pembelajaran ketika menggunakan media berbasis audio.

B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendefinisian pendidikan oleh para ahli pendidikan memiliki pandangannya masing-masing. Namun secara garis besar pendidikan dimaknai sebagai suatu proses untuk mencerdaskan masyarakat

³⁵ Waddi Fatimah et al., "Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 9325–9332, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>. 9325

sebagai salah satu cara untuk menjalani kehidupan yang layak dan mampu mencapai tujuan hidup yang efektif serta efisien. Garis besar dari pendidikan adalah suatu proses, yang akan memunculkan kesadaran dalam diri individu dan menghasilkan pemikiran dan kebudayaan yang diwariskan kepada generasi penerus.³⁶ Terdapat tiga istilah yang digunakan untuk menandai konsep pendidikan dalam Islam, yaitu Tarbiyah, Ta`lim, dan Ta`dib.³⁷

Secara etimologi, Tarbiyah berakar dari kosa kata bahasa Arab dalam bentuk Masdar, yakni *rabba-yurabbi* yang dimaknai sebagai mengajar, mendidik serta tumbuh. Kata tersebut juga tercantum dalam Alqur'an Surah Al-Isra':24

وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْنِي صَغِيرًا ۝٢٤

“Rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, ‘Wahai Tuhanku, sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua (menyayangiku ketika) mendidik aku pada waktu kecil’.”

³⁶ Azyumardi Azra, *Esei-Esei Intelektual Muslim dan Pendidikan Islam* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1998), h.3

³⁷ Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: Malang Press, 2004); Rosidin, *Ilmu Pendidikan Islam : Berbasis Maqashid Syariah dengan Pendekatan Tafsir Tarbawi* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019).; Syihabudin Syihabudin, Najmudin Najmudin, dan others, “PENDIDIKAN DALAM PERSPEKTIF AL-QUR’AN DAN AL-SUNNAH: Kajian Atas Istilah Tarbiyah, Taklim, Tadris, Ta’dib dan Tazkiyah,” *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 2 (n.d.): 193–209. ;Mokh Iman Firmansyah, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta’lim* 17, no. 2 (2019): 83–84.

Fahrur Razi dalam Affifudin menuturkan bahwasanya istilah *rabbayani* pengertiannya tidak hanya mencakup pada ranah pengetahuan atau kognitif semata, namun juga pada ranah afektif. Hal senada juga disampaikan oleh Syed Quthb dalam buku yang sama bahwasanya pemeliharaan yang dimaksud adalah jasmaniah anak.³⁸ Berdasarkan pada pengertian yang dipaparkan oleh dua tokoh tersebut, maka dapat diketahui bahwasanya *tarbiyah* mencakup tiga ranah domain, yang terdiri dari kognitif, afektif serta psikomotor.

Konsep dari tarbiyah sendiri merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan guna mendidik manusia untuk memperbaiki kehidupan menuju kesempurnaan. Tidak hanya sekedar sebagai mendidik, namun juga mencakup mengurus serta mengatur sehingga kehidupan menjadi lancar. Berdasarkan akar kata tarbiyah tersebut, maka Samsul Nizar memberikan definisi bahwa pendidikan terdiri atas empat unsur, yakni (1) Memelihara fitrah dari seorang anak yang menuju dewasa; (2) Mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak; (3) Menyempurnakan fitrah dan potensi yang dimiliki anak dan (4) Pendidikan dilakukan secara bertahap.³⁹

Tarbiyah dapat juga diartikan dengan “proses transformasi ilmu pengetahuan dari pendidik (*rabbâni*) kepada peserta didik agar ia memiliki sikap dan semangat yang tinggi dalam memahami dan

³⁸ Afifuddin Harisah, *Filsafat Pendidikan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018).25

³⁹ Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam: Pendekatan, Historis, Teoritis dan Praktis* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)., 26

menyadari kehidupannya, sehingga terbentuk ketakwaan, budi pekerti, dan kepribadian yang luhur.”⁴⁰

Tarbiyah secara bahasa menggunakan term *raba-yarbu* yang bermakna tumbuh ataupun bertambah; *rabba-yarubbu* yang bermakna memelihara, menjaga, memperbaiki atau menguasai. Serta *Rabbi-yarba* yang memiliki arti menjadi dewasa atau membesar. Tarbiyah juga diidentifikasi berasal dari kata *al-Rabb* yang diartikan sebagai suatu yang menghantarkan pada kesempurnaan melalui tahapan-tahapan tertentu atau secara berangsur.⁴¹

Makna pendidikan dengan menggunakan term *tarbiyah* ini mengidentifikasikan pada ketiga domain, yakni ranah afektif, kognitif serta psikomotor. Ketiga domain tersebut yang harus dimiliki oleh seorang siswa atau peserta didik. Musthafa Al-Ghalayani mengatakan bahwasanya *at-tarbiyah* pada hakikatnya merupakan suatu proses penanaman etika pada diri peserta didik yang sedang pada fase pertumbuhan. Adapun proses tersebut dengan memberikan mereka berupa nasehat-nasehat maupun petunjuk sehingga mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya.⁴²

Musthafa Al-Maraghi dalam Ali Abdul Halim Mahmud membagi kegiatan *at-tarbiyah* kedalam dua jenis, yakni *Tarbiyah Diniyyah Tahdibiyyah* yang merupakan pendidikan yang berkaitan

⁴⁰ Harisah, *Filsafat Pendidikan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan*., 25

⁴¹ Hery Nur Aly, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999). 3

⁴² M. Asymar A. Pulungan, “Konsep Dasar Pendidikan Dalam Islam: Ta’lim, Tarbiyah, Dan Ta’dib,” *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 3 (2022): 247–256, <https://www.e-journal.ikhac.ac.id/index.php/NAZHRUNA/article/view/41/37>. 251

dengan pengembangan serta pembinaan budi pekerti manusia serta agamanya; dan *Tarbiyah Khalaqiyyah* yakni pendidikan yang berkaitan dengan pertumbuhan jasmani seorang siswa sehingga mampu untuk dijadikan sebagai sarana dalam mengembangkan kerohaniannya.⁴³

Sedangkan *ta'lim* merupakan bentuk masdar dari *'allama* yang diterjemahkan oleh sebagian ahli memiliki kesamaan dengan arti dari tarbiyah yakni pendidikan. *Ta'lim* dimaknai sebagai suatu pengajaran. Berbeda dengan *tarbiyah*, istilah *ta'lim* lebih mengacu pada domain kognitif pada pembelajaran. Namun beberapa pendapat lain juga mengatakan bahwasanya penggunaan term *ta'lim* juga mengarah pada domain afektif.⁴⁴

Muhammad Rasyid Ridha memberikan definisi *ta'lim* sebagai suatu proses penyaluran ilmu pengetahuan kepada seorang individu tanpa adanya batasan-batasan tertentu.⁴⁵ Sehingga berdasarkan pada pemaparan yang diungkapkan oleh Rasyid Ridha tersebut, maka *ta'lim* dapat didefinisikan sebagai suatu proses transmisi ilmu, pengetahuan, pengertian, pemahaman serta penanaman amanah pada diri seorang manusia. Sehingga manusia akan terus berusaha dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Hal ini selaras dengan firman Allah Swt pada QS An-Nahl : 78 yang berbunyi :

⁴³ Ali Abdul Halim Mahmud, *Pendidikan Ruhani* (Jakarta: Gema Insani Press, 2000). 17

⁴⁴ Harisah, *Filsafat Pendidikan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan*.

⁴⁵ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001). 31

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.”

Ta'dib dapat diartikan sebagai suatu pendidikan tentang tata krama, sopan santun, ahlak, etika maupun moral. Istilah *ta'dib* dalam kosa kata bahasa Arab berasal dari kata *addaba – yuaddibu – ta'dib* yang dimaknai sebagai pendidikan tentang kedisiplinan, tunduk patuh terhadap segala aturan atau juga dapat dimaknai sebagai peringatan atau hukuman.⁴⁶

Sedangkan Syed Naquib Al-Attas memberikan definisi *ta'dib* sebagai pendidikan mengenai peradaban dan kebudayaan yang diberikan kepada manusia secara berangsur-angsur, guna membimbing individu pada pengenalan serta pengakuan terhadap kekuasaan Allah Swt. Lanjutnya pendidikan dalam konsep *ta'dib* ini menjadi sarana transformasi nilai-nilai akhlakul karimah kepada peserta didik yang mana sumbernya adalah ajaran agama Islam, sehingga mampu menjadi dasar dalam proses islamisasi ilmu pengetahuan.⁴⁷

Sehingga secara harfiah, *ta'dib* dimaknai sebagai memimpin, memelihara, menjaga, memperbaiki. Dimana esensi penting yang

⁴⁶ Farida Jaya, “Konsep Dasar dan Tujuan Pendidikan dalam Islam: Ta’lim, Tarbiyah dan Ta’dib,” *Jurnal Tazkiya* IX, no. 1 (2020): 63–79. 70

⁴⁷ Ibid. 70

harus ada pada pendidikan adalah proses transfer pengetahuan atau nilai dari generasi terdahulu kepada generasi penerus. Sehingga jika menyebutkan term pendidikan dalam konsep Pendidikan Agama Islam maka akan menyangkut (a) Mendidik anak didik untuk mampu memahami dan mempelajari ajaran agama Islam, serta (b) Mendidik anak agar mampu menjalani kehidupan dan berperilaku selaras dengan nilai akhlak islami.⁴⁸

Al-Ghazali memberikan pengertian dari pendidikan sebagai usaha yang dilakukan oleh individu dalam rangka untuk menanamkan budi pekerti yang luhur kepada siswa sehingga ia mampu untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt, yang mana tujuan akhirnya adalah mencapai kebahagiaan tidak hanya di dunia namun juga di akhirat. Berbeda dengan Ibnu Khaldun yang lebih memaknai pendidikan secara lebih luas tidak hanya terbatas pada pembelajaran yang dilakukan dikelas, namun juga belajar untuk menyerap, menangkap maupun menghayati peristiwa yang terjadi disekitarnya.⁴⁹

Berdasarkan pada hasil kesimpulan yang peneliti lakukan terhadap beberapa pengertian dari para ahli pendidikan, maka Pendidikan Agama Islam dapat dimaknai sebagai suatu bentuk upaya yang dilaksanakan secara sadar dan tersusun guna menyiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, melakukan penghayatan serta

⁴⁸ Muhaimin dan Dkk, *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001). 75-76

⁴⁹ Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi.", 82-

melaksanakan keimanan terhadap agama Islam, tanpa terlepas adanya kesadaran untuk menghormati perbedaan umat beragama sebagai bentuk kerukukan sehingga terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa. Adapun tujuan akhir dari pendidikan tersebut adalah mendatangkan keselamatan baik di dunia maupun di akhirat.⁵⁰

Sehingga berdasarkan pada pemaparan tersebut, maka Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pembelajaran yang diberikan untuk membentuk perubahan sikap maupun tingkah laku peserta didik dengan dilandaskan pada ajaran-ajaran Islam. Pendidikan Agama Islam adalah proses internalisasi nilai-nilai ajaran Islam kepada diri peserta didik yang dilakukan secara bertahap dengan mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga mampu mencapai tujuan yang paripurna yakni mendapatkan kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Berkaitan dengan tujuan PAI di sekolah, Zakiyah Drajat mengemukakan beberapa tujuan sebagai berikut pertama, menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa; taat kepada perintah Allah

⁵⁰ Zakiyah Drajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1992); Zuhairi, *Metode Khusus Pendidikan Agama* (Surabaya: Usaha Offset Printing, 1981); Muhaimin dan Dkk, *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*; Choiru Munawiroh dan Thias Arisiana, "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) EXCELLENT MA'ARIF KECAMATAN GARUM KABUPATEN BLITAR," *JURNAL STUDI ISLAM" AL-FIKRAH"* 4, no. 1 (2022): 51–67.

dan Rasul-Nya. Kedua, ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik siswa terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridlaan Allah Swt. Ketiga, menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan.⁵¹

Ahmad Tafsir mengemukakan tiga tujuan PAI, yakni: (1) terwujudnya insan kamil, sebagai wakil-wakil Tuhan di muka bumi, (2) terciptanya insan kaffah, yang memiliki tiga dimensi; religius, budaya, dan ilmiah, dan (3) terwujudnya kesadaran fungsi manusia sebagai hamba, khalifah Allah, pewaris para nabi, dan memberikan bekal yang memadai untuk menjalankan fungsi tersebut.⁵²

Mengamati dan menelisik pengertian dan tujuan PAI, baik menurut ahli maupun regulasi di Indonesia, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- a) PAI telah mewarnai proses pendidikan di Indonesia.
- b) PAI merupakan proses pendidikan dengan ajaran Islam sebagai konten yang diajarkan.
- c) PAI diajarkan di sekolah oleh Guru PAI yang profesional.
- d) PAI bertujuan untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa menjadi pribadi Islami (yakin, taat, dan

⁵¹ Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi."

⁵² Ahmad Tafsir, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).76

berakhlak) dalam kerangka diri siswa sebagai individu, anggota keluarga, bagian masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang kemudian dalam kurikulum merdeka menggunakan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki tujuan diantaranya adalah :

- a) Membimbing peserta didik sehingga memiliki kemantapan dalam ranah spiritual, mampu memiliki akhlak yang mulai serta melandasi kehidupannya dengan kasih sayang dan sikap toleran.
- b) Membentuk peserta didik sehingga mampu memahami dan menerapkan prinsip agama Islam mengenai akhlak yang mulia, akidah yang benar dilandaskan pada Ahlu Sunnah Wal Jama'ah, bersyariat, memahami perkembangan sejarah peradaban Islam, hingga mampu menerapkan kesemuanya dalam kehidupan sehari-harinya, baik yang berkaitan dengan Tuhan, diri sendiri, dengan sesama warga dalam lingkup Negara Indonesia.
- c) Membimbing peserta didik agar mampu menerapkan prinsip berfikir yang benar, tepat serta arif dalam mengambil kesimpulan dan memutuskan sesuatu.
- d) Mengkonstruksikan kemampuan nalar kritis dari peserta didik yang digunakan dalam menganalisis perbedaan

sehingga mampu menjadi sosok yang moderat dan terhindar, baik dari liberalisme maupun radikal.

- e) Membimbing dan memberikan arahan kepada peserta didik untuk dapat menyayangi alam sekitarnya dan memunculkan rasa tanggung jawab sebagai seorang khalifah Allah di bumi.
- f) Membentuk peserta didik yang mampu menjunjung tinggi nilai persatuan, sehingga mampu memunculkan kekuatan dalam persaudaraan kemanusiaan, persaudaraan seagama serta persaudaraan sebangsa dan senegara dengan berasaskan pada kebhinekaan.⁵³

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan Agama Islam meliputi keseluruhan ajaran Islam yang terpadu dalam keimanan (aqidah) serta ibadah dan muamalah yang implikasinya mempengaruhi proses berpikir. Ruang lingkup pendidikan Islam meliputi keseluruhan ajaran Islam yang terpadu dalam keimanan (aqidah) serta ibadah dan muamalah yang implikasinya mempengaruhi proses berpikir.⁵⁴ Merasa berbuat dan terbentuknya kepribadian yang pada gilirannya terwujud dalam akhlaq al-karimah sebagai wujud manusia muslim. Pendidikan Islam sebagai ilmu, mempunyai ruang lingkup yang sangat luas karena didalamnya

⁵³ “Surat Keputusan Kepala BSKAP Nomor 08 Tahun 2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka,” n.d. 33

⁵⁴ Rosmiaty Aziz, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Sibuku, 2016). 18

banyak segi-segi atau pihakpihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung.

Adapun segi-segi dan pihak-pihak yang terlibat dalam pendidikan Islam sekaligus menjadi ruang lingkup pendidikan Islam adalah sebagai berikut:

- a) Mendidik itu sendiri. Yang dimaksud kegiatan mendidik di sini adalah seluruh kegiatan, tindakan atau perbuatan dan sikap yang dilakukan oleh pendidik sewaktu menghadapi/mengasuh anak didik. Atau dengan istilah lain yaitu sikap atau tindakan menuntun, membimbing, memberikan pertolongan dari seorang pendidik kepada anak didik menuju kepada tujuan pendidikan Islam.
- b) Anak Didik, Yaitu pihak yang merupakan obyek terpenting dalam pendidikan. Hal ini disebabkan perbuatan atau tindakan mendidik itu diadakan atau dilakukan hanyalah untuk membawa anak didik kepada tujuan pendidikan Islam yang kita cita-citakan.
- c) Dasar Dan Tujuan Pendidikan Islam, Yaitu landasan menjadi fundament serta sumber dari segala kegiatan pendidikan Islam ini dilakukan. Maksudnya pelaksanaan pendidikan Islam harus berlandaskan atau bersumber dari dasar tersebut. Dalam hal ini dasar atau sumber pendidikan Islam yaitu arah kemana anak didik akan dibawah. Secara ringkas tujuan pendidikan Islam

yaitu ingin membentuk anak didik menjadi manusia (dewasa) muslim yang bertaqwa kepada Allah dan kepribadian muslim.

- d) Pendidik, Yaitu obyek yang melaksanakan pendidikan Islam. Pendidik ini mempunyai peranan penting untuk berlangsungnya pendidikan. Baik atau tidaknya pendidik berpengaruh besar terhadap hasil pendidikan Islam.
- e) Materi Pendidikan Islam Yaitu bahan-bahan atau pengalaman-pengalaman belajar agama Islam yang disusun sedemikian rupa (dengan susunan yang lazim tetapi logis) untuk disajikan atau disampaikan kepada anak didik.
- f) Metode Pendidikan Islam Yaitu cara yang paling tepat dilakukan oleh pendidikan untuk mempunyai bahan atau materi pendidikan Islam kepada anak didik. Metode disini mengemukakan bagaimana mengolah, menyusun dan menyajikan materi pendidikan Islam, agar materi pendidikan Islam tersebut dapat dengan mudah diterima dan dimiliki oleh anak didik.
- g) Evaluasi pendidikan Yaitu memuat cara-cara bagaimana mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar anak didik. Tujuan pendidikan Islam umumnya tidak dapat dicapai sekaligus, melainkan melalui tahapan tertentu

- h) Alat-Alat Pendidikan Islam Yaitu alat-alat yang dapat digunakan selama melaksanakan pendidikan Islam agar tujuan pendidikan Islam tersebut lebih berhasil.
- i) Lingkungan Sekitar Atau Mellieu Pendidikan Islam Yaitu keadaan-keadaan yang ikut berpengaruh dalam pelaksanaan serta hasil pendidikan Islam.

Dari uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup ilmu pendidikan Islam itu sangat luas, sebab meliputi segala aspek yang menyangkut pendidikan Islam.⁵⁵ Pembelajaran pada abad 21 memberikan tantangan yang semakin kompleks, sehingga perlu adanya pemahaman yang mendalam terhadap agama.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya membahas mengenai hubungan manusia dengan Allah namun juga membahas hubungan sesama manusia, baik dengan lingkungan sekitarnya atau dengan diri sendiri. Sehingga perlu adanya pendekatan tersendiri dalam pembelajaran. Terdapat lima muatan yang terdapat pada elemen keilmuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yakni Al-Quran dan Hadis, Akidah, Akhlak, Fiqih serta Sejarah Peradaban Islam.

Sehingga tujuan akhirnya adalah mampu membentuk profil pelajar Pancasila yang mampu menjadi pelajar sepanjang hayat, memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Allah Swt. serta sadar

⁵⁵ Ibid. 18

sebagai manusia yang memiliki kepribadian yang baik, mampu berkompetensi dalam ranah global, kreatif, mandiri, bekerjasama, gotong royong serta kritis dalam menganalisis.⁵⁶

4. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Karakteristik dari ajaran Islam sebagai suatu agama selain mengakui adanya Pluralisme juga menghargai adanya Universalisme yang mengajarkan mengenai keyakinan terhadap Tuhan serta hari akhir, memerintahkan untuk berbuat baik dan mengarahkan pada keselamatan. Sehingga karakteristik agama Islam bersifat pemaaf, saling menghargai, toleran serta tidak memaksakan. Karena pada hakikatnya pada prinsip pluralitas agama sama-sama mengajarkan mengenai pengabdian terhadap Tuhan.⁵⁷

Pada kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh Kemendikbudristek, terdapat lima elemen keilmuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang terdiri dari Al-Quran Hadis, Akidah, Akhlak, Fikih dan Sejarah Peradaban Islam. Kelima elemen tersebut memiliki karakteristik pembelajaran masing-masing yang dijelaskan sebagai berikut⁵⁸:

⁵⁶ “Surat Keputusan Kepala BSKAP Nomor 08 Tahun 2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.” 33

⁵⁷ Hafsah, “Karakteristik Pembelajaran PAI dalam Pendidikan Formal,” *al-Afkar, Journal for Islamic Studies* 4, no. 1 (2021): 221–235..222

⁵⁸ “Surat Keputusan Kepala BSKAP Nomor 08 Tahun 2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.” 34-35

- (a) Al-Quran dan Hadis, menekankan pada kemampuan peserta didik dalam membaca serta menulis Al-Quran dan Hadis dengan baik dan benar serta menghantarkan pad apemahaman makna secara tekstual dan kontekstual untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Menjadikan Al-Quran dan Hadis sebagai pedoman hidup bagi umat manusia.
- (b) Akidah, mempelajari mengenai prinsip kepercayaan terhadap Allah, para malaikat, kitab-kitab-Nya, Nabi dan Rasul serta memahai mengenai konsep hari akhir dan konsep qadha serta qadr. Keimanan tersebut yang akan dijadikan sebagai landasan dalam beramal saleh, taat hukum serta berakhlakul karimah.
- (c) Akhlak, mengajarkan kepada peserta didik dalam memahami pentingnya akhlak mulai dalam diri pribadi maupun dalam lingkungan sosialnya, sehingga mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Akhlak dijadikan sebagai landasan yang menghiasi seluruh kehidupan peserta didik dengan memasukannya dalam seluruh topik bahasan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- (d) Fikih, menjadi intreprastasi atas syariat yang berisi mengenai aturan-aturan hidup umat manusia. Melalui pembelajaran fikih dapat mengantarkan peserta didik dalam melaksanakan ketentuan hukum Islam serta mengimplementasikannya dalam

kehidupan sehari-hari peserta didik, baik dalam ranah Ibadah maupun Muamalah.

- (e) Sejarah Peradaban Islam, membahas mengenai perkembangan hidup umat muslim dari masa ke masa. Pada elemen Sejarah Peradaban Islam ini lebih menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari sejarah yang terjadi di masa lalu. Berdasarkan pada kisah-kisah sejarah tersebut diharapkan peserta didik mampu memiliki pijakan historis sehingga dapat menghadapi permasalahan dan menghindari terulangnya kesalahan yang terjadi di masa dahulu.

5. Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0

Tak bisa dipungkiri, perkembangan zaman memberikan dampak disegala lini kehidupan. Termasuk didalamnya pada ranah pendidikan. Era Society 5.0 yang mengharuskan adanya berbagai perkembangan dengan pemanfaatan teknologi, tentunya memberikan dampak yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

Perkembangan zaman juga berdampak pada generasi muda, para siswa era milenial yang gandrung akan berbagai kemajuan teknologi. Beberapa ciri yang dapat dipaparkan dari siswa milenial di era society 5.0 diantaranya memiliki kreatifitas dan inovasi yang tinggi dalam pemanfaatan teknologi, terbuka pada keberagaman dan perbedaan, memiliki akses yang mudah dalam pengembangan informasi dan

teknologi, memilih pembelajaran yang interaktif dan kolabrati, serta memilih pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu yang fleksibel.⁵⁹

Menghadapi hal tersebut, sebagai seorang guru Pendidikan Agama Islam perlu untuk melakukan antisipasi dan penyesuaian terhadap segala tantangan dan kemungkinan peluang yang akan muncul seiring dengan kemajuan zaman. Secara garis besar, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk memelihara fitrah manusia untuk menjadi Insan yang Kamil.

Budi Santosa dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0 memiliki beberapa tantangan, mulai dari mempertahankan identitas diri dari berbagai krisis yang ada, perubahan sistem pendidikan nasional yang lebih demokratis dan memperhatikan keberagaman budaya hingga perkembangan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.⁶⁰ Sementara itu Pristian Hadi Putra mengungkapkan minimnya sumberdaya yang memadai di Era Society 5.0 masih menjadi tantangan dari Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut disebabkan sulitnya menyelaraskan kemampuan diri dengan berbagai perkembangan yang semakin cepat.⁶¹ Banyak Guru, Dosen maupun Tenaga Pendidik lainnya yang masih belum bisa beradaptasi

⁵⁹ Abidah, Aklima, dan Abdul Razak, "Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 2c (2022): 769–776; Marianus Subandowo, "Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0," *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial* 9, no. 1 (2022): 24–35.

⁶⁰ Budi Santoso, Mukhlas Triono, dan Zulkifli Zulkifli, "Tantangan Pendidikan Islam Menuju Era Society 5.0: Urgensi Pengembangan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2023): 54–61., 58

⁶¹ Pristian Hadi Putra, "Tantangan pendidikan islam dalam menghadapi society 5.0," *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 19, no. 02 (2019): 99–110., 108

dengan Era Society 5.0 yang lebih mengutamakan pemanfaatan teknologi dalam setiap pekerjaan. Tantangan SDM menjadi hal mendasar yang perlu segera dilakukan perbaikan untuk bisa mengangkat PAI sejalan dengan perkembangan zaman.

Setidaknya, untuk menghadapi berbagai tantangan yang muncul, Pendidikan Islam harus memiliki tiga kemampuan utama, yakni (a) Kemampuan dalam memecahkan masalah. Hal ini dianggap penting melihat kemajuan yang akan datang menambah kepelikan yang terjadi. Agar sesuatu dapat dilalui, maka perlu memiliki kemampuan dalam memecahkan berbagai permasalahan yang muncul; (b) Kemampuan berpikir kritis, Pendidikan Agama Islam harus mengintegrasikan kemampuan berpikir kritis kepada setiap peserta didik. Kemampuan ini sangat diperlukan untuk menghadapi berbagai kemajua-kemajuan yang akan muncul di masa yang akan datang. Adanya kemampuan berpikir kritis menjadikan siswa mampu mengambil keputusan dengan benar di era kemajuan teknologi yang semakin memudahkan berbagai pekerjaan yang terkadang menyebabkan kelalaian; (c) Kemampuan kreatif. Kemampuan ini menjadi hal yang perlu dimiliki, kreativitas merupakan bagian penting dalam berpikir dengan suatu cara baru dan menghasilkan penyelesaian yang unik dari suatu persoalan.⁶²

Kemajuan bukan hal yang harus dihindari. Pendidikan Agama Islam harus bisa menyelaraskan diri, namun tetap memiliki identitas

⁶² Jakaria Umro, "Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Era Society 5.0," *Jurnal Al-Makrifat* 5, no. 1 (2020): 79–95, <https://core.ac.uk/download/pdf/327174919.pdf>.

sebagai pendidikan dunia dan akhirat. Berbagai peluang yang mungkin bisa dijadikan sebagai cara untuk memperdalam pendidikan Islam kepada peserta didik, salah satunya melalui penyesuaian dengan apa yang menjadi karakteristik dari siswa milenial.

Pemanfaatan teknologi penting di dalam pembelajaran. Mereka menawarkan waktu dan ruang yang tak terbatas bagi guru dan siswa untuk berkomunikasi dan belajar. Mengintegrasikan TIK dalam Studi Islam adalah suatu keharusan. Islam mengajarkan umatnya untuk terus maju dalam semua aspek kehidupan manusia dan menggunakan TIK adalah salah satu cara untuk mewujudkannya.⁶³ Di Era Society 5.0 yang lebih menekankan pada pemanfaatan teknologi, Pendidikan Agama Islam harus bisa menyesuaikan dengan berbagai kemajuan-kemajuan yang ada, termasuk dalam pemanfaatan teknologi-teknologi yang ada.

C. Efektivitas Pembelajaran

1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Akar kata efektifitas berasal dari bahasa Inggris yakni *effective* yang dimaknai sebagai berhasil atau suatu hal yang dilakukan dengan baik. Dalam kamus ilmiah, efektifitas didefinisikan sebagai suatu ketepatan terhadap penggunaan sehingga menunjang tujuan. Efektif merupakan keberhasilan dalam melaksanakan suatu hal. Nana Sudjana memberikan definisi efektivitas sebagai suatu bentuk keberhasilan yang dimiliki oleh peserta didik ketika telah mencapai suatu tujuan tertentu

⁶³ Engkizar Engkizar et al., "The Importance of Integrating ICT Into Islamic Study Teaching and Learning Process," *Khalifa: Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2018): 148., 161

dalam hasil belajar yang maksimal. Keefektifan terjadi karena adanya upaya dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan yang tepat dan optimal.⁶⁴

Efektivitas adalah sejauh mana unit yang dikeluarkan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan. Keefektifan pembelajaran berkenaan dengan jalan dan upaya teknik ataupun strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara cepat dan tepat. Efektivitas pembelajaran merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Pembelajaran efektif memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Efektif

Smaldino merumuskan delapan prinsip pembelajaran yang efektif, yakni : (1) Mengukur kemampuan dari peserta didik diawal-awal; (2) tujuan pembelajaran dinyatakan dengan jelas; (3) Melihat perbedaan karakteristik peserta didik dalam belajar; (4) Terdapat interaksi sosial didalamnya; (5) Kemampuan metakognisi dari peserta didik dapat dikembangkan; (6) Dimasukannya konsep realitas sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (7) Siswa

⁶⁴ Nana Sudjana, *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran* (Bandung: Fakutlas Ekonomi UI, 1990). 50,

berperan aktif dalam kegiatan; (8) Adanya umpan balik yang terus menerus, tepat waktu serta konstruktif.⁶⁵

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keefektivan Belajar

Faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran berasal dari berbagai sudut pandang, mulai dari siswa, guru, materi pembelajaran hingga media serta model pembelajaran akan memberikan pengaruh terhadap keefektivitasan pembelajaran. Slavin menuturkan bahwasanya faktor yang mempengaruhi keefektivitasan pembelajaran terdiri intensif (intensive), ketepatan (appropriateness), mutu (quality), dan waktu (time). Hal tersebut akan dijabarkan sebagai berikut⁶⁶ :

- a) Mutu pengajaran, mutu berkaitan dengan sejauh mana suatu informasi dapat ditangkap dengan baik oleh peserta didik sehingga ia mampu memahami pembelajaran dengan mudah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, mampu mengorganisir kegiatan pembelajaran dengan baik, memberikan apresiasi kepada siswa serta mampu mengakhiri proses pembelajaran dengan baik.
- b) Tingkat pengajaran yang tepat, guru harus mampu mengetahui dan memastikan siswanya telah siap untuk menerima

⁶⁵ Sharon E. Smaldino, *Instructional Technology & Media For Learning* (Jakarta: Kencana, 2011).23-24

⁶⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2009). 52

pengetahuan dan pembelajaran yang akan disampaikan. Guru menyesuaikan tingkat pembelajaran dengan perkembangan usia dari peserta didik. Beberapa indikator mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran diantaranya adalah memperhatikan guru saat menjelaskan, membaca LKS dan mengerjakan soal-soal, berdiskusi secara kelompok, berpartisipasi aktif dalam kelas, mempersentasikan hasil diskusi, menghargai pendapat kelompok lain, mengajukan pertanyaan dan memberikan reward.

- c) Intensif, guru harus mampu untuk memberikan pembelajaran yang menarik kepada siswa, sehingga siswa dapat termotivasi untuk senantiasa ikut andil berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang efektif diantaranya adalah ditujukan dengan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran .
- d) Waktu, Guru harus mampu mengatur waktu seefektif mungkin dan lebih memberikan ruang kepada peserta didik untuk mampu mengeksplor bahan ajar yang diberikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk, serta menguji keefektifan dari produk tersebut. Tujuannya agar produk yang dibuat dapat bermanfaat untuk masyarakat serta dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan.⁶⁷ Produk yang akan dibuat adalah Media Pembelajaran Android pada mata pelajaran PAI kelas X untuk siswa jenjang SMA se-derajat.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi).⁶⁸ Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model ADDIE ini efektif, dinamis, dan sesuai apa yang dibutuhkan dalam penelitian di SMA Brawijaya Smart School Malang serta mendukung kinerja program pengembangan produk peneliti.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017). .408-409

⁶⁸ Ibid. 200



Gambar 3. 1 Langkah-langkah penerapan Model ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari :

1. *Analyze* (analisis)

Peneliti menganalisis dengan dua kegiatan ini, yakni menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.⁶⁹

Analisis pertama yakni mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Adanya kemajuan teknologi, komunikasi dan informasi berdampak pada sektor pembelajaran. Kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan IPTEK salah satunya dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis android.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru diantaranya adalah Power Point. Sebagaimana yang diungkapkan pada latar

⁶⁹ Ibid.

belakang, bahwa beberapa kekurangan yang ditujukan melalui penggunaan media power point diantaranya adalah banyak siswa yang kurang fokus saat pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan power point dituntut untuk mampu mengkreasikan berbagai tools yang ada. Sedangkan kebanyakan guru hanya sekedar menyalin buku ke dalam slide.

Analisis yang kedua mengenai kelayakan media, hal ini berkaitan dengan apakah media tersebut dapat diterapkan atau tidak dalam pembelajaran. Analisis kelayakan biasanya berkaitan dengan tiga hal, apakah produk dapat mengatasi permasalahan yang ada, terdapat fasilitas yang mendukung serta mampu digunakan oleh guru. Oleh karenanya peneliti perlu melakukan pra-penelitian untuk menjawab hal tersebut.

2. Design (desain)

Peneliti menyusun rencana pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android. Mulai dari tahap pertama yakni menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dikembangkan dalam konten media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan. Peneliti sebelumnya telah melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran PAI.

3. Development (Mengembangkan)

Peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android secara menyeluruh.

Kemudian media tersebut divalidasi. Dilanjutkan pembuatan angket untuk validasi produk kepada ahli materi dan ahli media. Dilanjutkan dengan pembuatan angket respon siswa. Produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis android tersebut divalidasi oleh para ahli, kemudian saran dan masukan yang diberikan para ahli digunakan untuk memperbaiki produk.

Setelah konsep dan rancangan didapatkan dari tahapan sebelumnya, maka beberapa langkah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android diantaranya adalah :

- a. Desain tampilan dibuat dengan memanfaatkan Canva Pro dan Software Adobe Photoshop.
- b. Isi materi dari media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan KI dan KD kemudian diintegrasikan dengan Microsoft Power Point dan software I-Spring Suite. Isi dari media pembelajaran tersebut akan berisi tentang peta konsep, penjabaran indikator, video pembelajaran pendukung, infografis dan sebagainya.
- c. Untuk membuatnya dalam versi android, peneliti menggunakan bantuan software website 2 APK Builder, dengan merubah bentuk file HTML5 kedalam bentuk android.

4. Implementation (Penerapan)

Penerapan dilakukan di SMA Brawijaya Smart School Malang, dengan memberikan pre-test sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android. Kemudian diberi post test

setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android tersebut. Kemudian siswa diberikan angket berupa respon siswa.

Langkah penerapan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Sebelum menggunakan media, akan diadakan pre-test untuk mengetahui hasil siswa sebelum menggunakan media pembelajarann.
- b) Siswa akan diberikan aplikasi yang siap untuk diinstal oleh peneliti dengan bantuan ketua kelas untuk mengirimkan ke setiap anggota kelas.
- c) Siswa mengistal aplikasi dengan bantuan peneliti.
- d) Peneliti akan memberikan penjelasan mengenai penggunaan tools atau menu-menu yang terdapat pada setiap bagian media.
- e) Siswa diberi waktu untuk mengeksplorasi seluruh bagian yang ada pada media pembelajaran.
- f) Dia kahir sesi siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal yang telah disediakan oleh peneliti dalam media pembelajaran tersebut.

5. Evaluation (Evaluasi)

Peneliti mendapatkan hasil dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan, pada tahap ini peneliti mengevaluasi pada tahap implementasi apakah masih ada kekurangan dan kelemahan atau tidak, apabila masih ada

yang perlu diperbaiki dan disempurnakan maka direvisi lagi dan modul dikatakan layak untuk digunakan.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk mendeskripsikan kelayakan dari media yang dihasilkan. Sehingga media yang dihasilkan memiliki kualitas. Pada uji coba produk perlu dipaparkan mengenai desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data serta teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba digunakan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Uji kelayakan produk media pembelajaran dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Setelah para ahli melakukan pengujian, maka produk akan direvisi dan dievaluasi. Rencana uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan kepada uji perorangan atau kelompok terbatas. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu dan tenaga dari peneliti.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri dari subjek untuk penilaian produk media pembelajaran yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun sasaran produknya adalah siswa kelas X SMA BSS Malang

a. Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang ahli dibidang media pembelajaran dan berperan sebagai dosen di suatu perguruan tinggi dengan kualifikasi minimal telah lulus S-2. Bertindak sebagai ahli media pada penelitian ini adalah Eka Pramono Adi, S.IP,M.Si yang merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang (UM)

b. Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang memiliki keahlian dan pengalaman dibidang Pendidikan ekonomi, berperan sebagai seorang dosen dengan kualifikasi minimal lulusan S-2 Pendidikan Agama Islam. Pada penelitian ini, bertindak sebagai Ahli Materi yakni Dr. Laily Nur Arifa,M.Pd. yang merupakan Dosen PAI di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran adalah guru Pendidikan Agama Islam yang mengajar di SMA BSS Malang yang berpengalaman dan berkompetensi dibidang Pendidikan Agama Islam. Dalam hal ini bertindak sebagai Ahli Pembelajaran adalah Madda Maulvi Machzumi,S.Pd

d. Sasaran Produk Media

Adapun yang menjadi sasaran produk media adalah pengguna yang akan digunakan untuk uji coba lapangan, dalam hal ini adalah siswa kelas X SMA BSS Malang.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh berisi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan, komentar serta saran validator mengenai produk dari media pembelajaran yang telah dibuat. Sedangkan data kuantitatif berdasarkan hasil angket validator, angket tanggapan siswa mengenai produk, serta hasil pretest dan post test. Data yang diperoleh nantinya digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran sehingga lebih efektif.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data digunakan pada penelitian ini berupa angket dan tes. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan. Sedangkan tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas dari penggunaan media pembelajaran. Tes terdiri dari pretest dengan menggunakan media pembelajaran sebelumnya serta post test dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Selain itu juga digunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk membantu memperkuat data yang diperoleh.

a) Angket

Angket merupakan pengumpulan data berupa pemberian pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.⁷⁰ Angket yang digunakan berupa angket menguji kelayakan media oleh ahli media, menguji kelayakan media oleh ahli materi serta angket menguji kelayakan media untuk ahli pembelajaran, dan angket tanggapan siswa mengenai kemenarikan media.

Adapun berikut ini adalah kisi-kisi angket yang digunakan untuk penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi dan siswa.

1) Kisi-kisi angket ahli media⁷¹

Tabel 3. 1 Kisi-kisi angket ahli media

Indikator Pertanyaan	item
Aspek Tampilan	
Desain antarmuka media pembelajaran berbasis Android ini menarik dan estetik	1
Bentuk medianya (misalnya, gambar, video, audio) digunakan dengan tepat dan mendukung tujuan pembelajaran	2
Penggunaan font, ukuran font, dan tata letak teks pada media pembelajaran berbasis Android ini memberikan keterbacaan yang baik	3
Warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Android ini relevan dengan konteks dan tidak mengganggu fokus siswa	4

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ Dimodifikasi dari Mardiah Mardiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar." (IAIN Parepare, 2020).; Muhammad Fatchul Aziz, "Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020).

Media pembelajaran berbasis Android ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam pembelajaran	5
Media pembelajaran berbasis Android ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja	6
Aspek Pemograman	
Penggunaan animasi atau efek visual dalam media pembelajaran berbasis Android ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran	7
Navigasi atau tata letak tombol dan menu dalam media pembelajaran berbasis Android ini mudah dipahami dan mengikuti logika pengguna	8
Penggunaan ikon atau gambar dalam media pembelajaran berbasis Android ini membantu memperjelas informasi dan instruksi	9
Audio yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Android ini berkualitas baik dan dapat dengan jelas didengar oleh siswa	10
Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Android ini mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	11
Aplikasi Mudah untk dioperasikan	12

2) Kisi-kisi angket ahli materi⁷²

Tabel 3. 2 Kisi-kisi angket ahli materi

Pertanyaan	Item
Aspek Kelayakan Isi	
Kesesuaian antara materi dengan KI dan KD	1
Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa	2
Materi dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era sekarang	3

⁷² Dimodifikasi dari Aziz, "Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang."

Kesimpulan yang diberikan mencakup semuanya	4
Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan dari siswa	5
Latihan yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami dan memaksimalkan kemampuan berpikir kritis secara bertahap	6
Evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan	7
Terdapat contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi, baik berupa gambar, teks maupun video	8
Media pembelajaran memberikan ikhtisar atau ringkasan materi yang membantu siswa dalam mengingat informasi penting	9
Aspek Kelayakan Bahasa	
Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan mudah	10
Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan pemaknaan ganda	11
Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	12
Bahasa yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa	13
Aspek Penyajian	
Terdapat petunjuk penggunaan yang mudah untuk dipahami	14
Aplikasi disajikan secara sistematis dan terpadu	15
Materi yang disajikan tidak bertele-tele, ringkas namun dapat mencakup semua	16
Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian dari siswa dalam pembelajaran	17
Aspek Belajar Mandiri	
Media pembelajaran 'Marbel PAI' dapat diaplikasikan oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja	18
Aplikasi yang dibuat dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	19

Apakah media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa?	20
---	----

3) Kisi-kisi angket ahli praktisi⁷³

Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket ahli praktisi

Indikator Pertanyaan	Item
Aspek Materi	
Media pembelajaran interaktif berbasis Android Sesuai dengan KI, KD dan Materi yang dibutuhkan	1
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era digital saat ini	2
Materi Media pembelajaran interaktif berbasis Android disesuaikan dengan kebutuhan dari siswa	3
Materi Media Pembelajaran PAI dijelaskan secara gamblang dan mudah dipahami siswa	4
Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan motivasi diri dan tanggung jawab belajar siswa	5
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat mendukung siswa dalam membangun koneksi antara pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri	6
Aspek Kelayakan	
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	7
Media pembelajaran interaktif berbasis Android efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran	8

⁷³ Dimodifikasi dari Ibid.

Media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran	9
Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara siswa	10
Media pembelajaran interaktif berbasis Android memungkinkan siswa untuk mengatasi hambatan pembelajaran dengan lebih baik	11
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa	12
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa mengatasi tantangan pembelajaran secara mandiri	13
Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis	14
Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa	15
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memperkaya pengalaman pembelajaran melalui penggunaan multimedia, simulasi, atau teknologi lainnya	16
Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa memperluas wawasan mereka dan menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata	17

4) Kisi-kisi angket kemenarikan media oleh siswa⁷⁴**Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket kemenarikan media oleh siswa**

Indikator Pertanyaan	Item
Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi Anda?	1
Apakah media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu Anda dalam pemahaman materi pelajaran dengan lebih baik?	2
Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk belajar saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android?	3
Apakah media pembelajaran interaktif berbasis Android memfasilitasi keterlibatan aktif dan partisipasi Anda dalam pembelajaran?	4
Apakah media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu Anda mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah?	5
Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan kesempatan bagi Anda untuk belajar secara mandiri?	6
Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android memungkinkan Anda untuk belajar dengan tempo yang sesuai dengan kecepatan belajar Anda sendiri?	7
Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu Anda menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata dan pengalaman sehari-hari?	8

⁷⁴ Dimodifikasi dari Bilma Adhiono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator 3 Pada Mata Pelajaran PJOK di Masa Pandemi Covid 19" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2020).

Apakah media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu Anda dalam memperluas pemahaman Anda melalui penggunaan gambar, video, atau animasi?	9
Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu Anda dalam mengatasi hambatan atau kesulitan belajar yang Anda hadapi?	10
Apakah media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan nyata bagi Anda?	11
Apakah media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan umpan balik yang berguna dan membantu Anda memahami kemajuan belajar Anda?	12
Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu Anda mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran?	13
Apakah media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu Anda untuk tetap fokus dan terlibat dalam pembelajaran?	14
Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android meningkatkan minat Anda terhadap mata pelajaran tertentu?	15
Apakah media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu Anda mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran?	16

Penilaian menggunakan skala likert, mulai dari nilai satu sampai dengan nilai lima. Adapun keterangan terkait dengan penilaian adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Skala Penilaian

Skala Penilaian	Keterangan
Nilai 5	Sangat baik/sangat valid/ sangat menarik/ sangat mudah/ sangat jelas/ sangat tepat
Nilai 4	Baik / valid/ menarik / mudah / jelas/ tepat
Nilai 3	Cukup Baik /Cukup valid/Cukup menarik /Cukup

	mudah / Cukup jelas/ Cukup tepat
Nilai 2	Kurang Baik /Kurang valid/Kurang menarik /Kurang mudah /Kurang jelas/Kurang tepat
Nilai 1	Tidak Baik /Tidak valid/Tidak menarik /Tidak mudah / Tidak jelas/Tidak tepat

b) Tes

Tes digunakan untuk untuk mengetahui keefektivitasan dari media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini diadakan dua tes, yakni (1) Pretest, dilakukan sebelum penggunaan hasil produk media pembelajaran yang diberikan kepada sasaran media, yakni siswa. (2) Posttest dilakukan setelah siswa menggunakan media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh peneliti.

c) Observasi

Observasi ditujukan untuk peneliti dapat mengamati secara langsung mengenai fenomena yang terjadi di lapangan. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari proses psikologis dan biologis, dimana proses tersebut berupa pengamatan dan ingatan ⁷⁵.

d) Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antar dua orang untuk bertukar gagasan, informasi ide yang dilaksanakan melalui tanya jawab sehingga mendapatkan informasi yang diinginkan. Wawancara terdapat pedoman wawancara tidak terstruktur serta pedoman

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

wawancara secara terstruktur⁷⁶. Wawancara dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian terkait dengan kebutuhan penggunaan media pembelajaran di SMA BSS Malang. Wawancara dilakukan kepada siswa dan Guru Mata Pelajaran PAI.

5. Teknik Analisis Data

Analisi dilakukan setelah semua data yang diperoleh telah terkumpul. Analisis data yang dilakukan adalah analisis data kualitatif, yakni analisis yang digunakan pada hasil penelitian berupa komentar dan saran dari masing-masing validator ahli, yang dijadikan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi media pembelajaran. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa uji kelayakan produk media serta analisis uji t-Tes.

a. Analisis Uji Kelayakan Produk Media Pembelajaran

Analisis uji kelayakan produk media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan hitungan rata-rata yang kemudian hasilnya dibandingkan dengan kriteria penilaian serta skala-skala tertentu yang telah ditentukan. Analisis perhitungan diambil dari Arikunto⁷⁷

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor Jawaban penilaian

⁷⁶ Ibid.

⁷⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2014).279

$\sum n$ = Jumlah Total Nilai

Hasil perhitungan tersebut nantinya akan disesuaikan dengan kriteria penilaian untuk menentukan apakah terdapat revisi ataukah tidak. Berikut adalah tabel mengenai kelayakan media pembelajaran.

Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Nilai rata-rata (%)	Kriteria Kelayakan
81 – 100	Sangat Layak/Tidak Revisi
61 – 80	Layak/Tidak Revisi
41 – 60	Cukup Layak/Revisi Sebagian
21 – 40	Kurang Layak/Revisi Total
1 - 20	Sangat Kurang Layak/Revisi Total

b. Analisis Kemenarikan Produk

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari media pembelajaran Marbel PAI yang digunakan oleh siswa. Data yang digunakan adalah hasil dari angket siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Adapun rumus hitung yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan. Analisis perhitungan diambil dari Arikunto ⁷⁸

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor Jawaban penilaian

$\sum n$ = Jumlah Total Nilai

⁷⁸ Ibid.279

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut, kemudian disesuaikan dengan kriteria kemenarikan media pembelajaran dengan presentase tertentu. Adapun kriteria kemenarikan media adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Nilai rata-rata (%)	Kriteria Kelayakan
81 – 100	Sangat Layak/Tidak Revisi
61 – 80	Layak/Tidak Revisi
41 – 60	Cukup Layak/Revisi Sebagian
21 – 40	Kurang Layak/Revisi Total
0 - 20	Sangat Kurang Layak/Revisi Total

c. Analisis Uji Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diuji memiliki distribusi yang normal. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan diuji dengan menggunakan statistik parametrik atau statistik non parametrik. Data yang digunakan adalah hasil dari *pre-test* dan *post test* dari peserta didik. Sampel yang digunakan kurang dari 100, maka uji normalitas data yang digunakan menggunakan *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 25.0 dengan taraf signifikansi 0.05. Data dapat dikatakan berdistribusi secara normal apabila nilai dari signifikansi > dari 0.05.

2. Uji Hipotesis (*T-Test*)

Analisi uji t-test digunakan untuk menganalisis hasil dari pretest dan posttest, yakni dengan terdapat dua jenis uji yang digunakan untuk t-test. Jika data diolah dengan statistik parametrik maka uji t-test menggunakan Uji *Paired Sampel Test*. Sebaliknya jika data berbentuk non-parametrik, maka uji t-test menggunakan Uji *Wilcoxon*.

Uji tersebut dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.0 dengan kriteria signifikansi $<0,05$ maka dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil yang signifikan, sedangkan apabila hasil signifikansi $> 0,05$ maka dikatakan tidak ada perbedaan yang signifikan. Hasil uji kemudian dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) guna mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI.

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Marbel PAI pada mata pelajaran PAI

Hi : Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Marbel PAI pada mata pelajaran PAI.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel

Media pembelajaran ‘Marbel PAI’ dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang mengikuti langkah-langkah terdiri dari *analyze*, *design*, *development and evaluation*. Penjabaran dari setiap langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Analisis

a. Pemilihan Sekolah

Sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian adalah SMA Brawijaya Smart School Malang. Pemilihan sekolah sebagai tempat penelitian didasarkan pada hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara.

Hasil observasi menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih kurang. Beberapa media yang biasa digunakan guru untuk menyampaikan materi diantaranya *Power Point*, *Google Classroom* serta *Learning Management System (LMS)*.

b. Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang harus ada pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pemanfaatan media yang baik, akan menghasilkan pembelajaran siswa yang baik pula.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dari segi guru, perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat belajar

c. Analisis Materi

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh seluruh siswa yang beragama Islam. Karakteristik dari Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sendiri banyak yang harus dicontohkan secara langsung, terkhusus terkait dengan materi Al-Quran Hadis, Akhlak maupun Fikih.

Mempermudah penyampaian informasi tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Materi yang peneliti gunakan terkait dengan pengembangan media pembelajarannya interaktif Marbel adalah tentang menjauhi akhlak tercela dan membiasakan akhlak terpuji.

Materi tersebut harus dikemas dengan baik, karena berkaitan dengan keadaan dari peserta didik. Perlu diberikan contoh konkret dan kejadian yang terjadi di sekitarnya. Karena materi akhlak sangat erat kaitannya dengan kehidupan siswa.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang merupakan bagian dari Gen-Z yang sangat dekat dengan pemanfaatan

teknologi. Hasil observasi menunjukkan, penggunaan handphone hampir setiap hari. Bahkan benda elektronik tersebut tidak bisa lepas dari genggamannya anak muda generasi milenial.

Memanfaatkan hal-hal yang disukai peserta didik menjadi salah satu langkah pembelajaran efektif untuk dapat menyampaikan materi dengan baik dan siswa dapat menerimanya secara baik pula. Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan melalui handphone.

2. Perencanaan

Setelah melakukan analisis, maka langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat tetap mengacu pada analisis yang telah dipaparkan sebelumnya. Pada tahapan ini, terdapat beberapa hal yang dilakukan, diantaranya :

- a. Penyusunan materi yang hendak digunakan dalam media pembelajaran. Langkah ini diperlukan analisis terhadap KI, KD, Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pembelajaran. Selain menggunakan buku induk yang dijadikan sebagai rujukan, beberapa juga memanfaatkan kitab-kitab terdahulu seperti *Akhlakul Banin* dan *Ihya 'Ulumuddin* untuk memperkuat materi. Beberapa materi ditambahkan dari sumber internet yang relevan, baik artikel maupun buku-buku lainnya.

- b. Membuat desain media pembelajaran. Dimulai dengan membuat *background* dengan memanfaatkan aplikasi Canva Pro dan Photoshop. Untuk mempermudah penambahan materi, peneliti juga memanfaatkan *Microsoft Power Point*. Setelah semua selesai, untuk membuat kuis interaktif menggunakan I-Spring 10. Software ini sekaligus digunakan untuk menghasilkan dokumen dalam bentuk HTML5. Convert HTML5 ke aplikasi android menggunakan software Webstie2APK Builder. Berikut adalah tampilan dari media pembelajarna ‘Marbel PAI’

Tabel 4. 1 Keterangan tampilan aplikasi

Keterangan	Gambar
(1) Tampilan Muka Terdapat identitas dari aplikasi yang digunakan yakni Marbel PAI yang merupakan akronim dari Mari Belajara PAI. Menggunakan warna cenderung hijau disertai dengan logo dari aplikasi. Menu “Mulai” digunakan untuk masuk kedalam aplikasi.	

(2) Tampilan Beranda

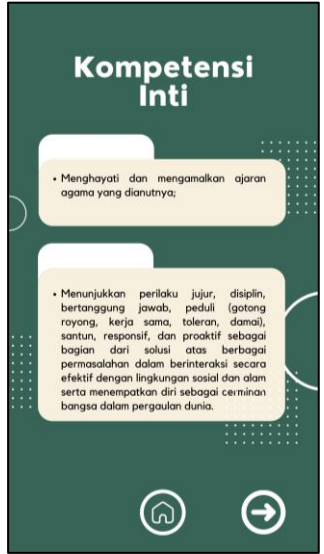
Disajikan tampilan yang berisi menu-menu seperti Petunjuk Penggunaan, KI, KD dan Tujuan Pembelajaran, Materi, Rangkuman, Kuis dan Author.

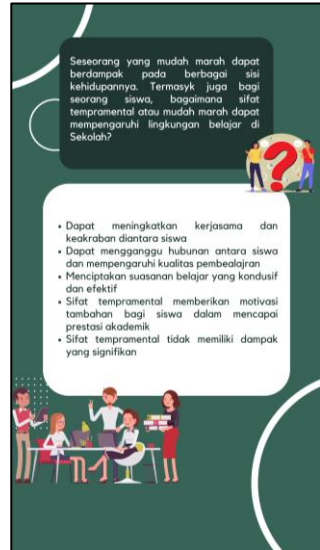


(3) Tampilan Petunjuk Penggunaan

Menampilkan berbagai petunjuk yang dapat diikuti oleh siswa terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif Marbel PAI



(4) Tampilan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran Peneliti menyajikan terkait dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan dari mempelajari PAI melalui aplikasi Marbel PAI	
(5) Tampilan Materi Peserta didik bisa memilih tiga materi yang menjadi pembahasan utama, dalam hal ini terkait dengan mudah marah (<i>Ghadab</i>), Kontrol Diri (<i>Mujahadah an-Nafs</i>) serta Pemberani (<i>Syaja'ah</i>).	

(6) Tampilan Rangkuman Berisi tentang rangkuman dari ketiga paparan materi yang telah disampaikan. Menu rangkuman ini turut memberikan wawasan globalisasi dan era sekarang kepada peserta didik.	
(7) Tampilan Kuis Peserta didik dapat mengukur kemampuan setelah menggunakan aplikasi Marbel PAI dengan mencoba kuis. Pada tampilan awal akan disajikan untuk mengisi data diri yakni nama dan kelas. Kemudian petunjuk penggunaan dan pengerjaan soal. Nilai akan muncul diakhir sesi.	

(8) Tampilan Author Peneliti dalam hal ini merangkap sebagai author merupakan perancang dari media pembelajaran Marbel PAI ini.	
---	---

3. Pengembangan

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Pengembangan dilakukan melalui uji coba produk dalam skala kecil dengan pengambilan sampel secara acak, namun tetap dari satu tingkatan siswa yakni kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang. Jumlah kelompok kecil yang digunakan adalah enam siswa.

- a. Validasi Ahli. Setelah media pembelajaran selesai di desain dan berubah menjadi Aplikasi Android. Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap ahli. Penelitian ini menggunakan tiga validasi, yakni Validasi Ahli Media oleh, Dosen di Prodi Teknologi Pendidikan UM. Kemudian Validasi Ahli Materi

dilakukan oleh Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd, Dosen Pendidikan Agama Islam di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Serta Validasi Ahli Praktisi dilakukan oleh Guru Mata Pelajaran PAI di SMA BSS Malang, dalam hal ini dilakukan oleh Maudda Maulvi Machzumi, S.Pd

- b. Revisi Produk. Dilakukan setelah mendapatkan hasil dari validasi ahli, sehingga saran-saran yang diberikan dapat dimanfaatkan untuk perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba.

4. Implementasi

- a. Produk siap untuk diterapkan kepada peserta didik. Penerapan produk dilakukan kepada siswa kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang dengan jumlah sampel terdiri dari 30 orang siswa.
- b. Setelah dilakukan uji coba, maka perlu adanya pengambilan data terkait dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran Marbel PAI. Desain pre-test dan post test di terapkan pada tahapan ini.
- c. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk keperluan penelitian

5. Evaluasi

- a. Pada tahapan ini, peneliti melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap produk yang telah dikembangkan melalui analisis terhadap data-data yang diperoleh dari hasil implemementasi lapangan.

- b. Melakukan penilaian terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif Marbel

B. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Marbel

Media pembelajaran dikatakan layak apabila telah melewati pengujian atau validasi yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya. Uji kelayakan media pembelajaran interaktif Marbel ini dilakukan oleh Ahli Media, Ahli Materi serta Ahli Praktisi. Ketiganya memiliki kompetensi dibidang masing-masing sehingga dapat memberikan penilaian yang valid terhadap media yang dikembangkan. Berikut peneliti jabarkan terkait dengan hasil validator ahli :

1. Validasi Ahli Media

Sebagai media pembelajaran, maka aplikasi Marbel membutuhkan validasi yang dilakukan oleh ahli dibidang tersebut. Pada penelitian ini, berlaku sebagai validator ahli media adalah Eka Pramono Adi, S.IP,M.Si yang merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang (UM). Alasan peneliti memilih validator untuk media ini dikarenakan validator telah memiliki kemampuan dibidang media pembelajaran dan linier dengan keilmuan yang didalamnya ketika di bangku kuliah.

Terdapat dua aspek yang dinilai oleh validator ahli materi, yakni pada aspek kelayakan dan aspek pemograman. Pada aspek kelayakan terdiri mulai dari tampilan muka serta bagaimana media pembelajaran tersebut dapat diakses secara fleksibel. Sedangkan pada aspek pemograman terkait dengan *button* atau tombol yang digunakan,

penggunaan ikon atau gambar dengan tepat, hingga kemudahan pengoperasian media pembelajaran.

Validator memberikan penilaian terkait media pembelajarannya yang telah dibuat dengan mengisi angket dari skala satu hingga lima, yang terdiri dari keterangan sangat tidak layak hingga sangat layak. Pemaparan terhadap hasil angket validasi ahli media sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Pertanyaan	n	x	%
Aspek Tampilan				
1	Desain antarmuka media pembelajaran berbasis Android ini menarik dan estetik	5	5	100%
2	Bentuk medianya (misalnya, gambar, video, audio) digunakan dengan tepat dan mendukung tujuan pembelajaran	5	5	100%
3	Penggunaan font, ukuran font, dan tata letak teks pada media pembelajaran berbasis Android ini memberikan keterbacaan yang baik	5	5	100%
4	Warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Android ini relevan dengan konteks dan tidak mengganggu fokus siswa	5	5	100%
5	Media pembelajaran berbasis Android ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam pembelajaran	5	5	100%
6	Media pembelajaran berbasis Android ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja	5	5	100%
Aspek Pemrograman				
7	Penggunaan animasi atau efek visual dalam media pembelajaran berbasis Android ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran	5	5	100%

8	Navigasi atau tata letak tombol dan menu dalam media pembelajaran berbasis Android ini mudah dipahami dan mengikuti logika pengguna	5	5	100%
9	Penggunaan ikon atau gambar dalam media pembelajaran berbasis Android ini membantu memperjelas informasi dan instruksi	5	5	100%
10	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Android ini berkualitas baik dan dapat dengan jelas didengar oleh siswa	5	5	100%
11	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Android ini mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	5	80%
12	Aplikasi Mudah untuk dioperasikan	5	5	100%
Total		59	60	98%

Berdasarkan pada data tersebut, maka total nilai yang diperoleh dari validasi ahli praktisi sejumlah 59. Untuk menentukan nilai presentase, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responder}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Maka berdasarkan rumus tersebut, menghasilkan nilai presentasi dari ahli praktisi sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{59}{60} \times 100\% = 98\%$$

Adapun yang menjadi acuan terkait dengan hasil presentasi validasi ahli praktisi dengan mengacu pada keterangan berikut:

Tabel 4. 3 Kriteria Kelayakan Media

Nilai rata-rata (%)	Kriteria Kelayakan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak

41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 - 20	Sangat Kurang Layak

Mengacu pada tabel tersebut, Media Pembelajaran Interaktif Marbel dari segi ahli materi mendapatkan presentase sebesar 85% dengan kriteria kelayakan termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Marbel dapat diteruskan untuk uji coba lapangan tanpa harus adanya revisi.

Secara keseluruhan, validator mengatakan bahwa media sudah layak untuk diujikan kepada sample uji coba yang lebih luas. Namun ada beberapa saran untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik. Adapun beberapa pengembangan yang diberikan diantaranya adalah :

- a) Desain kotak yang ada pada menu, warnanya dirubah dari yang awalnya putih dirubah menjadi warna hijau ahak pudar, agar tidak menyilaukan mata.
- b) Ada beberapa font yang maish kurang cocok, bisa disesuaikan untuk besaran dan kecilnya. Sehingga mendapatkan media yang proposional dan mudah dilihat.

2. Validasi Ahli Materi

Materi yang dicantumkan pada media pembelajarna interaktif Marbel terkait dengan menghindari akhlak madzmumah dan membiasakan akhlak mahmudah. Terdapat tiga sub bab materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran PAI, yakni terkait dengan Ghadab atau marah, Mujahadah an-Nafs yakni sikap yang dapat mengontrol diri, sert

akhlak terpuji Syaja'ah yang diartikan sebagai berani dalam membela kebenaran.

Terkait dengan ahli materi, peneliti meminta Dosen PAI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yakni Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd, yang memiliki kapasitas dalam memberikan penilaian terhadap aspek materi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian tersebut dilakukan pada aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, aspek penyajian serta belajar mandiri.

Adapun hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator peneliti paparkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Angket Ahli Materi

No	Pertanyaan	n	x	%
Aspek Kelayakan Isi				
1	Kesesuaian antara materi dengan KI dan KD	5	5	100%
2	Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa	4	5	80%
3	Materi dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era sekarang	4	5	80%
4	Kesimpulan yang diberikan mencakup semuanya	4	5	80%
5	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan dari siswa	4	5	80%
6	Latihan yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami dan memaksimalkan kemampuan berpikir kritis secara bertahap	4	5	80%
7	Evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan	4	5	80%

8	Terdapat contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi, baik berupa gambar, teks maupun video	3	5	60%
9	Media pembelajaran memberikan ikhtisar atau ringkasan materi yang membantu siswa dalam mengingat informasi penting	3	5	60%
Aspek Kelayakan Bahasa				
10	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan mudah	5	5	100%
11	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan pemaknaan ganda	5	5	100%
12	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	100%
13	Bahasa yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa	4	5	80%
Aspek Penyajian				
14	Terdapat petunjuk penggunaan yang mudah untuk dipahami	5	5	100%
15	Aplikasi disajikan secara sistematis dan terpadu	5	5	100%
16	Materi yang disajikan tidak bertele-tele, ringkas namun dapat mencakup semua	3	5	60%
17	Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian dari siswa dalam pembelajaran	4	5	40%
Aspek Belajar Mandiri				
18	Media pembelajaran 'Marbel PAI' dapat diaplikasikan oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja	5	5	100%
19	Aplikasi yang dibuat dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5	5	100%
20	Apakah media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa?	4	5	80%
Total		85	100	85%

Skor yang diperoleh dari penilaian angket adalah 85 dari total skor sejumlah 100. Untuk memperoleh presentase dari total keseluruhan yang diperoleh dari penilaian validasi ahli materi, maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Prosentase = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responder}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Maka berdasarkan rumus tersebut, menghasilkan nilai presentasi dari ahli materi sebagai berikut :

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

Adapun yang menjadi acuan terkait dengan hasil presentasi validasi ahli praktisi dengan mengacu pada keterangan berikut:

Tabel 4. 5 Kriteria Kelayakan Media

Nilai rata-rata (%)	Kriteria Kelayakan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 - 20	Sangat Kurang Layak

Perolehan presentase dari nilai yang dicapai adalah sejumlah 97%. Mengacu pada tabel kriteria kelayakan media, maka presentase tersebut masuk kedalam kategori ‘Sangat Layak’. Sehingga kesimpulan yang dapat ditarik adalah media pemebelajaran interaktif Marbel dapat di ujicobakan kepada siswa tanpa ada revisi.

Namun tetap ada beberapa catatan yang diberikan oleh ahli materi agar media pembelajaran semakin baik dalam pemanfaatannya. Adapun beberapa saran yang diberikan diantaranya adalah :

- a. Tambahan materi dan dikaitkan dengan fenomena yang terjadi disekitar siswa. Sehingga siswa dapat belajar secara langsung terkait dengan materi yang sedang dipelajarinya dengan contoh yang ada dilingkungannya. Apalagi materi yang diberikan terkait dengan akhlak yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan siswa.
- b. Penggunaan kalimat lebih disederhanakan, langsung menuju pada apa yang ingin disampaikan dengan gaya bahasa yang ringan dan lebih “muda”. Karena masalah utama remaja adalah ketertarikan untuk membaca, sehingga perlu pemantik yang membuat mereka betah dan senang hati membaca dari awal sampai akhir.
- c. Video pembelajaran yang disampaikan lebih variatif dengan menampilkan animasi lainnya. Sehingga tidak monoton maupun monolog.

3. Validasi Ahli Praktisi

Media pembelajaran interkatif Marbel selanjutnya divalidasi oleh ahli praktisi yang dalam hal ini adalah guru mata pelajaran sebelum media pembelajaran diujicobakan langsung ke siswa. Validator ahli praktisi dalam hal ini adalah Guru Mata Pelajaran PAI di SMA Brawijaya Smart School Malang, yakni Madda Maulvi Machzumi,S.Pd.

Terdapat dua aspek yang divalidasi oleh ahli praktisi, yakni terkait dengan aspek materi dan aspek kelayakan produk untuk pembelajaran. *Pertama*, terkait dengan aspek materi yang terdiri dari kesesuaian materi dengan KI, KD dan Tujuan dari pembelajaran, kebutuhan siswa, kemudahan pengoperasian. Sedangkan aspek *kedua*, terkait dengan kelayakan media. Membahas terkait efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh validator di tampilkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Indikator Pertanyaan	x	n	%
Aspek Materi				
1	Media pembelajaran interaktif berbasis Android Sesuai dengan KI, KD dan Materi yang dibutuhkan	5	5	100%
2	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era digital saat ini	5	5	100%
3	Materi Media pembelajaran interaktif berbasis Android disesuaikan dengan kebutuhan dari siswa	5	5	100%
4	Materi Media Pembelajaran PAI dijelaskan secara gamblang dan mudah dipahami siswa	5	5	100%
5	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan motivasi diri dan tanggung jawab belajar siswa	5	5	100%

6	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat mendukung siswa dalam membangun koneksi antara pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri	4	5	80%
Aspek Kelayakan				
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5	100%
8	Media pembelajaran interaktif berbasis Android efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran	5	5	100%
9	Media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran	5	5	100%
10	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara siswa	5	5	100%
11	Media pembelajaran interaktif berbasis Android memungkinkan siswa untuk mengatasi hambatan pembelajaran dengan lebih baik	5	5	100%
12	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa	5	5	100%
13	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa mengatasi tantangan pembelajaran secara mandiri	5	5	100%
14	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis	4	5	80%
15	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap	4	5	80%

	kebutuhan siswa			
16	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memperkaya pengalaman pembelajaran melalui penggunaan multimedia, simulasi, atau teknologi lainnya	4	5	80%
17	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa memperluas wawasan mereka dan menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata	5	5	100%
Total		81	85	95%

Berdasarkan pada data tersebut, maka total nilai yang diperoleh dari validasi ahli praktisi sejumlah 81. Untuk menentukan nilai presentase, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Prosentase = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responder}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Maka berdasarkan rumus tersebut, menghasilkan nilai presentasi dari ahli praktisi sebagai berikut :

$$Prosentase = \frac{81}{85} \times 100\% = 95\%$$

Adapun yang menjadi acuan terkait dengan hasil presentasi validasi ahli praktisi dengan mengacu pada keterangan berikut:

Tabel 4. 7 Kriteria Kelayakan Media

Nilai rata-rata (%)	Kriteria Kelayakan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak

41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 - 20	Sangat Kurang Layak

Mengacu pada tabel tersebut, Media Pembelajaran Interaktif ‘Marbel PAI’ dari segi ahli praktisi mendapatkan presentase sebesar 95% dengan kriteria kelayakan termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Marbel dapat diteruskan untuk uji coba lapangan tanpa harus adanya revisi.

Selain memberikan validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat, validator juga turut memberikan beberapa masukan kepada peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran. Berdasarkan pada hasil presentase tersebut, maka terlihat bahwa secara umum media pembelajaran sudah layak untuk di uji cobakan kepada siswa di kelas. Beberapa penyempurna yang diberikan oleh ahli praktisi diantaranya adalah :

- a) Soal dikaitkan dengan keadaan lingkungan sosial siswa saat ini. Sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dari siswa.
- b) Akses media pembelajaran tidak terbatas pada android. Bisa juga dibuka pada laptop, tab atau perangkat lainnya.

C. Kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Marbel

Untuk menguji kemenarikan dari media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti mengujikan kepada siswa kelas X sebagai sampel dalam penelitian ini. Terdapat 35 siswa dari SMA BSS kelas X yang menilai media pembelajaran melalui angket yang telah diberikan oleh peneliti.

Penelitian tersebut dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana ketertarikan siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Marbel dalam pembelajaran di dalam kelas. Angket diisi secara online melalui bantuan *Google Form* oleh seluruh siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Berikut peneliti paparkan dalam bentuk tabel terkait dengan hasil kepuasan siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Marbel.

Guna mengetahui jumlah presentase yang didapatkan dari kelayakan media pembelajaran berdasarkan uji lapangan terhadap siswa, maka peneliti menggunakan rumus berikut :

$$Prosentase = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responder}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 4. 8 Hasil Angket Siswa

No	Nama																	x	n	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1	Ahmad Ikmal Raehansyah	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
2	Ahmad Izzant Raysan Fikry	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	68	80	85%
3	Ahmad Tsaqif Kemal	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	68	80	85%
4	Aisyah Alby Putri Arlea	3	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	69	80	86%
5	Alishya Aurelina Putri S.	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	70	80	88%
6	Alza Invelia Zahra Purbamusisa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	76	80	95%
7	Anggun Natasha Rosalina	4	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	70	80	88%
8	Annisa Melany Rizqiana	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	4	5	5	3	5	67	80	84%
9	Arimbitha Prabandari	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	68	80	85%
10	Athirah Ardelia	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	65	80	81%
11	Azzura Yudha Nataneila	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
12	Bening Agistya Andari	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	68	80	85%
13	Dzaki Yudhistira Arianto	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
14	Gadiza Nayalla	4	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	70	80	88%
15	Henokh Jan Van Houten	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	3	5	5	4	5	67	80	84%
16	Hilwa Agita Jahara	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	65	80	81%
17	Irfan Rizky Hermawan	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
18	Khalil Raja Xavier Prayitno	4	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	70	80	88%
19	Maharsa Caraka Shakti	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	3	5	5	4	5	67	80	84%
20	Maula Muhammad Rafi	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	68	80	85%

21	Meileni Kharisma Dewi	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	3	5	5	4	3	65	80	81%
22	Michelle Ramadhani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	80	100%
23	Muhammad Farrel Nugraha	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
24	Muhammad Rafi Firdaus	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	68	80	85%
25	Naila Aulia Maharani	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	71	80	89%
26	Nanda Raya Ahmad Al Jannabi	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	73	80	91%
27	Prabu Rayyansyah R.K	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	3	5	5	4	4	66	80	83%
28	Queen Batrisya Maharani	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	68	80	85%
29	Rahmat Hadi Wijaya	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	65	80	81%
30	Rajendra Prayata Maheswara	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	3	5	5	5	5	72	80	90%
31	Rosada Ashil Azizah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	65	80	81%
32	Sekar Ayu Anjani Salsabila	5	3	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	74	80	93%
33	Tabina Kelana Tauriska	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	78	80	98%
34	Yasmin Zia Abidin	4	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	70	80	88%
35	Zaky Mubarok Putra Agusti	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	72	80	90%
Jumlah keseluruhan		154	144	156	127	151	166	154	165	157	150	152	144	162	164	162	155	2463	2800	88%

Mengacu pada rumus serta hasil pada tabel angket siswa, maka dapat dihasilkan perhitungan presentase sebagai berikut

$$Prosentase = \frac{2463}{2800} \times 100\% = 88\%$$

Adapun yang menjadi acuan terkait dengan hasil persentase dari angket siswa mengacu pada kriteria sebagai berikut :

Tabel 4. 9 Kriteria Kelayakan Media

Nilai rata-rata (%)	Kriteria Kelayakan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Sangat Kurang Layak

Perolehan nilai keseluruhan dari angket siswa adalah sebesar 2.463 dengan presentase yang diperoleh sebesar 88%, termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif Marbel pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas X layak untuk digunakan sebagai media guna membantu guru dalam menyampaikan informasi di dalam kelas.

D. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Marbel

Menilai sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Marbel, peneliti menggunakan siswa dimana populasi yang dipilih pada penelitian ini adalah siswa kelas X A 6 SMA Brawijaya Smart School Malang yang berjumlah 35 siswa. Sampel diambil dengan teknik *Purposive Sampling* yang termasuk pada jenis *Nonprobability Sampling*. Sampel diambil sesuai dengan kebutuhan serta tujuan dari peneliti.

Sebelum siswa menggunakan media pembelajaran interaktif ‘Marbel PAI’, peneliti melakukan uji *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait dengan materi yang sudah disampaikan sebelumnya oleh guru mata pelajaran.

Setelah mendapatkan hasil dari *pre-test*, peneliti mulai melakukan uji coba produk berupa aplikasi ‘Marbel PAI’ kepada siswa. Seluruh siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini melakukan uji coba produk dengan cara menggunakan produk media pembelajaran.

Setelah siswa menguasai secara keseluruhan, dilanjutkan dengan pengambilan uji *post-test* untuk dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah disampaikan dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif ‘Marbel PAI’. Adapun hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 10 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa

No	Nama	pre-test	post test
1	Ahmad Ikmal Raehansyah	40	60
2	Ahmad Izzant Raysan Fikry	50	80
3	Ahmad Tsaqif Kemal	40	60
4	Aisyah Alby Putri Arlea	70	80
5	Alishya Aurelina Putri Saraswati	80	90
6	Alza Invelia Zahra Purbamusisa	60	90
7	Anggun Natasha Rosalina	40	60
8	Annisa Melany Rizqiana	90	90
9	Arimbitha Prabandari	80	100
10	Athirah Ardelia	50	80
11	Azzura Yudha Nataneila	60	90
12	Bening Agistya Andari	80	80
13	Dzaki Yudhistira Arianto	80	100
14	Gadiza Nayalla Azzalea Putri Daud	60	80

15	Henokh Jan Van Houten	60	70
16	Hilwa Agita Jahara	70	100
17	Irfan Rizky Hermawan	60	80
18	Khalil Raja Xavier Prayitno	80	90
19	Maharsa Caraka Shakti	70	60
20	Maula Muhammad Rafi	80	90
21	Meileni Kharisma Dewi	50	80
22	Michelle Ramadhani	80	100
23	Muhammad Farrel Nugraha	60	50
24	Muhammad Rafi Firdaus	40	70
25	Naila Aulia Maharani	50	60
26	Nanda Raya Ahmad Al Jannabi	80	80
27	Prabu Rayyansyah Rasyadillah Ka'bah	60	70
28	Queen Batrisya Maharani	70	80
29	Rahmat Hadi Wijaya	60	80
30	Rajendra Prayata Maheswara	50	80
31	Rosada Ashil Azizah	100	100
32	Sekar Ayu Anjani Salsabila	60	70
33	Tabina Kelana Tauriska	70	80
34	Yasmin Zia Abidin	70	90
35	Zaky Mubarak Putra Agusti	80	100
Jumlah keseluruhan		2280	2820
Rata-rata		65.1429	80.5714

Analisis hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* data siswa menggunakan uji statistik. Sebelum melakukan uji statistik, maka dilakukan uji prasyarat dalam hal ini adalah Uji Normalitas Data. Uji ini dibutuhkan untuk memastikan apakah data dapat menggunakan uji hipotesis statistik secara parametik maupun non-parametik.

a) Uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi secara normal ataukah tidak normal. Uji

Normalitas data menggunakan *Shapiro Wilk* dikarenakan sampel yang digunakan kurang dari 100 dengan menggunakan SPSS 25.0. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas (Signifikansi) $> 0,05$, sedangkan apabila nilai probabilitas (Signifikansi) $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan penghitungan nilai dengan SPSS 25.0 sebagai berikut :

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.150	35	.045	.940	35	.055
posttest	.198	35	.001	.919	35	.014

a. Lilliefors Significance Correction

Menggunakan *Saphiro-Wilk* maka dapat diketahui bahwa signifikansi dari nilai *pre-test* sebesar 0,055 dan nilai signifikansi *post-test* sebesar 0.14. Maka jika mengacu pada pernyataan sebelumnya, hasil *pre-test* dengan nilai signifikansi $0,055 > 0,05$, serta hasil *post-test* dengan nilai signifikansi $0,014 > 0,05$, ditarik kesimpulan bahwasanya data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi secara normal. Sehingga uji hipotesis selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik dengan menggunakan *paired sample test*.

b) Uji Hipotesis

Setelah didapatkan data yang berdistribusi normal, maka uji selanjutnya adalah uji hipotesisi atau uji T-Test dengan menggunakan *Paired Sample Test* karena termasuk kedalam statistik paarametik. Uji tersebut dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.0 dengan kriteria signifikansi $< 0,05$ maka dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil yang signifikan, sedangkan apabila hasil signifikansi $> 0,05$ maka dikatan tidak ada perbedaan yang signifikan.

Hasil uji kemudian dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) guna mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI. Maka hipotesisi yang dibangun berdasarkan pada hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Marbel PAI pada mata pelajaran PAI

Hi : Terdapat perbedaan yang dignifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Marbel PAI pada mata pelajaran PAI.

Hasil uji hipotesis *Paired Sample Test* dengan menggunakan bantuan software SPSS 25 adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 12 Hasil Uji Paired Sample Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	65.14	35	15.218	2.572
	posttest	80.57	35	13.708	2.317

Mengacu pada tabel tersebut, maka dapat diketahui terdapat perbedaan rata-rata yang didapatkan dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Jumlah rata-rata uji *Pre-Test* didapat sebanyak 65,14. Sedangkan uji *Post-Test* mendapatkan hasil rata-rata sejumlah 80,57. Sehingga terdapat selisih perbedaan sejumlah 15,43.

Sementara itu, untuk mengetahui nilai signifikansi dari hasil uji tersebut, maka dipaparkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 13 Hasil Uji Paired Sample Test dengan Signifikansi

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest	-15.429	11.464	1.938	-19.367	-11.490	7.962	34	.000
	- posttest								

Berdasarkan pada tabel 4.4 tersebut, maka dapat diketahui bahwa taraf signifikansi yang didapatkan sejumlah 0,000. Maka jika mengacu pada ketentuan yang tercantum sebelumnya, nilai signifikansi (Sig.2-Tailed) $0,000 < \text{Alpha } 0,05$ dan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$

yakni $7.962 > 1.694$ dengan begitu disimpulkan bahwasanya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka berdasarkan hasil uji tersebut, maka media pembelajaran dikatakan efektif dikarenakan adanya perubahan hasil yang diperoleh dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

E. Revisi Produk

1. Revisi Aspek Media

Terdapat beberapa catatan yang diberikan kepada peneliti dari validator ahli media. Beberapa catatan tersebut kemudian dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki produk sebagai berikut :

- a. Memberikan perubahan dari segi desain bingkai pada tampilan menu sub materi. Ahli media menjelaskan bahwa bingkai dengan warna cerah cenderung membuat mata sakit. Sehingga disarankan untuk menggantinya menjadi warna soft tapi tetap senada dengan warna dasar.

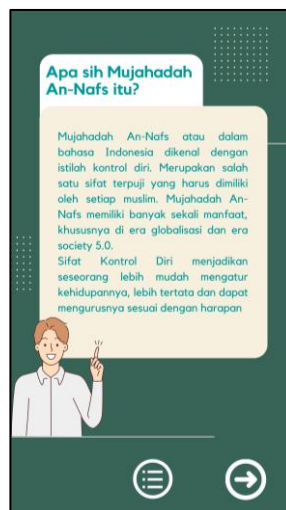


Gambar 4. 1 Tampilan menu sub materi sebelum mendapatkan revisi

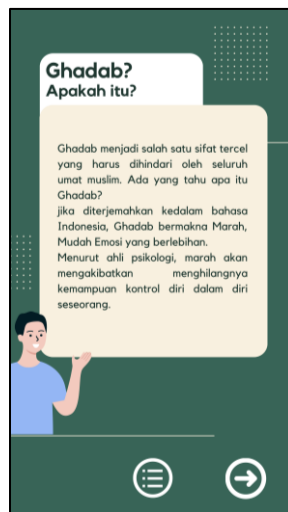


Gambar 4. 2 Tampilan menu sub materi setelah mendapatkan revisi

- b. Memberikan jarak antara icon dengan teks. Pada bagian ini, ahli media memberikan penjelasan bahwa teks yang terlalu dekat dengan icon memberikan kesan kurang rapih.



Gambar 4. 3Tampilan menu materi sebelum direvisi



Gambar 4. 4 Tampilan menu materi setelah di revisi

- c. Akses media diperluas tidak hanya sebatas penggunaan pada android saja. Hal ini berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli praktisi. Media bisa digunakan selain dari pernagkat android.



Gambar 4. 5 Tampilan dengan menggunakan android

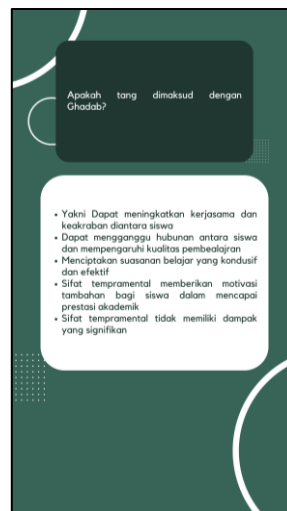


Gambar 4. 6 Tampilan dengan menggunakan laptop

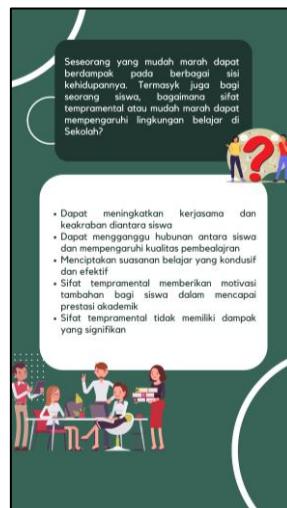
2. Revisi Aspek Materi

Berdasarkan pada penilaian yang diberikan oleh Ahli Materi, maka dapat diketahui bahwasanya media pembelajaran interaktif ‘Marbel PAI’ Sangat Layak untuk di uji cobakan. Namun terdapat beberapa saran yang diberikan untuk menyempurnakan tampilan. Hal tersebut dijelaskan pada bagian berikut ini :

- a. Soal dibuat dengan mengaitkannya pada persoalan yang terjadi di era sekarang. Hal tersebut bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dari siswa. Melalui soal tersebut, diharapkan siswa dapat menemukan jawaban dari permasalahan yang muncul dan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-harinya.



Gambar 4. 7 Butir Soal Sebelum di Revisi



Gambar 4. 8 Butir soal dikaitkan dengan kehidupan sekarang

- b. Penambahan materi yang dikaitkan dengan fenomena sosial yang ada di tengah-tengah masyarakat. Hal itu bertujuan agar dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan melalui contoh langsung kejadian yang ada di sekitarnya.

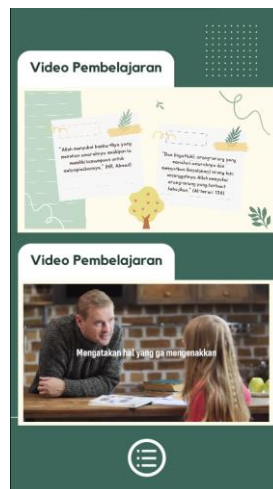


Gambar 4. 9 Penambahan materi sesuai konteks sosial

- c. Video pembelajaran ditampilkan dengan animasi yang lebih bervariasi, tidak hanya sekedar menampilkan monolog. Sehingga dapat menarik perhatian dari siswa. Menambahkan teks dan animasi-animasi dapat menarik perhatian siswa.

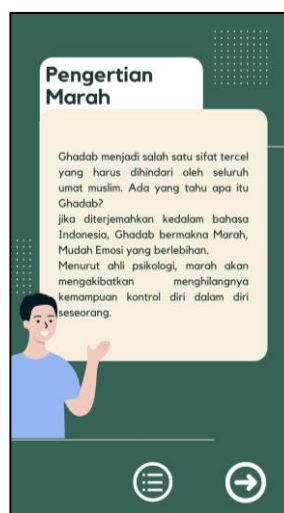


Gambar 4. 10 Tampilan video pembelajaran sebelum revisi

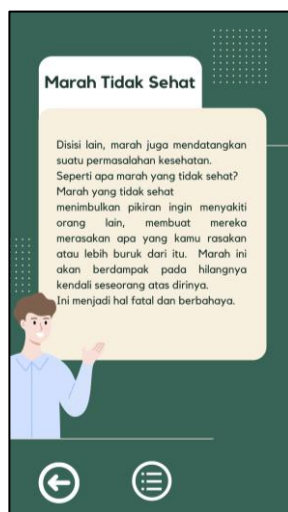


Gambar 4. 11Tampilan Video Animasi Setelah Revisi

- d. Gaya bahasa diungkapkan ringan, sederhana dan komunikatif, untuk dapat menarik perhatian dari peserta didik. Permasalahan yang muncul saat ini terkait dengan minat baca siswa yang rendah. Sehingga diharapkan melalui media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa.



Gambar 4. 12 Tampilan Materi Sebelum Mendapatkan Revisi



Gambar 4. 13 Tampilan Isi Materi Setelah Revisi

F. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yakni suatu konsep dalam mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran individu, dimana didalamnya memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis serta menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.⁷⁹

ADDIE sendiri merupakan akronim dari *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluate* atau dalam Bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai Analisis, Perancangan, Pengembangan, Penerapan dan Evaluasi.

⁷⁹ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.hal. 32

Sebagaimana dalam langkah-langkah tersebut, penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif Marbel ini juga disusun berdasarkan langkah-langkah yang telah ditentukan. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis secara menyeluruh, mulai dari kebutuhan sekolah, kebutuhan materi, kebutuhan siswa dan lainnya. Analisis menjadi langkah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif Marbel ini.

Langkah kedua yakni perencanaan atau desain. Setelah menganalisis berbagai aspek yang diperlukan maka di rancang media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan yang telah di analisis. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, maka mengerucut pada kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, terutama di minati oleh anak-abak pada generasi z maupun generasi alfa. Yakni dengan memanfaatkan android.

Untuk membuat aplikasi android, peneliti memanfaatkan beberapa software dan aplikasi seperti I-Spring 10, Website 2APK Builder, Adobe Photoshop, Canva Pro, Capcut, dan Microsoft Power Point. Tahap perencanaan dimulai dengan merancang materi yang sesuai dengan kebutuhan. Materi disesuaikan dengan Silabus yang sudah ditetapkan oleh pemerintah melalui Kemendikbudristek, namun disesuaikan dengan kebutuhan. Diantaranya mengaitkan dengan berbagai fenomena kehidupan yang ada di masyarakat. Media dirancang dengan tampilan yang menarik, cenderung berwarna biru dan hijau untuk menarik perhatian dari peserta

didik. Dilengkapi dengan berbagai menu-menu yang bisa di klik oleh siswa.

Tahap selanjutnya yakni pengembangan. Pada tahapan ini media yang telah dihasilkan akan mulai di uji cobakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada tahapan ini mengharuskan adanya verifikator atau penilai yang terdiri dari Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Praktisi serta uji coba dalam skala kecil. Para ahli tersebut dipilih berdasarkan kompetensi yang dimiliki di masing-masing bidang sehingga dapat memberikan penilaian yang sesuai. Setelah di uji oleh para ahli, berberapa revisi yang diberikan kemudian digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh peserta didik.

Tahap implementasi atau penerapan yakni tahapan dalam menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat kepada sampel atau objek penelitian. Dalam hal ini peneliti menggunakan Purposive Sampling dalam pencarian sampel. Sehingga ditemukanlah sampel yakni siswa kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang yang berjumlah 35 peserta didik yang menjadi objek dalam percobaan media pembelajaran ini. Dilakukan pre-test dan post-test untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran serta penyebaran angket untuk dapat mengetahui sejauh mana kemenarikan dari media pembelajaran yang telah dibuat.

Langkah terakhir adalah evaluasi., dimana setelah dilakukan uji coba dalam skala besar kemudian lanjut dilakukan evaluasi secara menyeluruh terkait dengan media pembelajaran interaktif Marbel sebelum dimanfaatkan secara lebih luas untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Revisi dan perbaikan dilakukan untuk memaksimalkan produk.

Secara menyeluruh, pengembangan media pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan prosedur yang ditentukan. Mulai dari tahapan analisis hingga tahapan yang terakhir evaluasi. Model pengembangan ADDIE sendiri menjadi salah satu model yang paling banyak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, selain sistematis, waktu yang diperlukan juga relatif singkat serta memiliki tingkat ketelitian yang cukup tinggi.

Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas, diantaranya yakni (a) Media Visual, yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber penerima pesan yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol visual. Fungsi lain yakni menarik perhatian, memperjelas pesan yang disampaikan, menyampaikan fakta. (b) Media Audio, merupakan media pembelajaran yang berkaitan dengan pendengaran. Sehingga pesan yang disampaikan berupa suara-suara. (c) Media Audio-Visual. Jenis media ini merupakan bentuk penggabungan antara dua media, yakni menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Media memiliki dua unsur berupa suara dan gambar. (d)

Multimedia, yakni suatu media yang mengkombinasikan berbagai jenis media tidak hanya sekedar suara dan gambar namun lebih dari itu. Jika media audio-visual biasanya berbentuk video, multimedia lebih dari hanya sekedar menyajikan gambar dan suara namun juga teks, bunyi, animasi, maupun video. Biasanya multimedia memanfaatkan alat semacam komputer.⁸⁰

Sudjana dalam Amelia Putri dkk menjelaskan bahwasanya dalam memilih media pembelajaran, perlu melakukan beberapa pertimbangan, diantaranya yakni : (1) Ketepatan media yang sejalan dengan tujuan dari pembelajaran; (2) Mendukung isi dari media pembelajaran, bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep maupun generalisasi membutuhkan bantuan dari media untuk dapat disampaikan kepada peserta didik; (3) Kemudahan dalam memperoleh media pembelajaran; (4) Guru harus terampil dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga media dapat digunakan dan disampaikan dengan baik kepada peserta didik; (5) Adanya waktu yang cukup untuk menggunakan media pembelajaran; (6) Sesuai dengan kemampuan dan taraf berpikir dari peserta didik.⁸¹

Mengacu pada pemaparan tersebut, maka media pembelajaran yang disusun oleh peneliti selaras dengan apa yang dibutuhkan oleh guru maupun siswa. Hal tersebut terlihat dari langkah awal yang dilakukan

⁸⁰ Yudi Trisna Atmajaya, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan* 3, no. 1 (2017): 69–72.

⁸¹ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936. Hal.3934-3935

yakni dengan melakukan analisis kebutuhan sekolah, analisis terhadap materi serta analisis terkait karakteristik dari peserta didik.

Hasil analisis tersebut menunjukkan membutuhkan media pembelajaran yang searah dengan perkembangan zaman, salah satunya untuk memenuhi kebutuhan dari siswa kelas X yang masuk dalam Generasi Z dan Generasi Alfa. Keduanya memiliki kecenderungan aktif dalam pemanfaatan teknologi informasi yang berkembang di era sekarang. Generasi Z merupakan anak-anak yang lahir mulai dari tahun 1995 hingga tahun 2010. Sedangkan Generasi Alfa merupakan anak-anak yang lahir diatas tahun 2010. Kedua generasi ini terkenal sebagai generasi yang memiliki kedekatan serta sangat familiar dengan pemanfaatan internet. Kemajuan teknologi, komunikasi dan informasi banyak mempengaruhi perkembangan dan karakter dari kedua generasi tersebut.⁸²

Sebagai generasi yang memiliki kedekatan khusus dengan kemajuan zaman, maka sudah selayaknya pendidikan juga harus dapat menyesuaikan dengan karakteristik utama dari peserta didik. Apalagi memasuki era society 5.0, ada pergeseran paradigma pembelajaran. Dari semula yang lebih menekankan pada *teacher centered learning*, kini beralih menjadi *student centered learning*. Sehingga pembelajaran cenderung berfokus pada siswa.

Media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik yang termasuk dalam

⁸² Yoga Prismanata dan Dewi Tinjung Sari, "Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfa pada Era Society 5.0," in *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, vol. 2, 2022, 37–43.

generasi z dan generasi alfa. Melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis android, siswa lebih banyak kesempatan untuk mengeksplor berbagai kebutuhan dan pengetahuan yang menunjang keperluan pendidikannya.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, memberikan kemudahan baik bagi siswa maupun guru dalam proses *transfer of knowledge*. Berbagai keuntungan yang diperoleh dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis android diantaranya yakni (1) Bisa diakses dimana saja dan kapan saja; (2) Waktu pembelajaran lebih fleksibel; (3) Siswa dapat belajar secara mandiri; (4) Mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik; (5) Dapat menarik perhatian siswa dengan tampilan yang beragam.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Marbel

Kelayakan media pembelajaran interaktif Marbel diketahui melalui uji coba dan penilaian yang dilakukan oleh para ahli. Validasi ahli ini dilakukan kepada tiga ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli praktisi. Ketiganya memiliki kompetensi yang mumpuni dibidangnya.

Penetapan ahli tidak serta merta ditunjuk begitu saja, namun juga harus disesuaikan dengan kapasitas yang dimiliki. Ahli Materi adalah seorang yang memiliki kapasitas untuk dapat menilai materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Setidaknya para ahli telah berkecimpung di lingkungan yang dimaksud, semisal ahli media merupakan dosen yang memiliki kepakaran ataupun menjadi pengajar

yang berkaitan dengan media pembelajaran, begitu juga dengan ahli materi.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Laili Nur Arifa, M.Pd merupakan dosen di Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penilaian dilakukan terhadap aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek penyajian serta aspek belajar mandiri. Sebanyak 20 pertanyaan disajikan dengan menggunakan penilaian skala likert mulai dari 1 hingga lima, pengembangan media pembelajaran mendapatkan skor 85. Sehingga presentasi dari kelayakan media pembelajaran menurut ahli media adalah 85 % atau termasuk dalam kategori sangat layak.

Terdapat beberapa catatan berupa revisi kecil yang dilakukan, diantaranya pada aspek penyajian pertanyaan nomor 16 yakni terkait Materi yang disajikan tidak bertele-tele, ringkas serta mencakup keseluruhan yang mendapatkan nilai 3 atau termasuk dalam kategori cukup. Sehingga dalam hal ini peneliti melakukan revisi terhadap materi yang disajikan dengan lebih mudah, menggunakan bahasa yang simpel untuk dipahami peserta didik.

Begitu juga dalam aspek kelayakan isi pertanyaan nomor 8 terkait dengan contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi serta pertanyaan nomor 9 terkait dengan media pembelajaran yang memberikan ikhtisat atau ringkasan. Dimana keduanya mendapatkan skor 3, sehingga dibutuhkan revisi kecil pada pemberian contoh yang sesuai dengan

keseharian peserta didik serta menambah ringkasan yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kemudian untuk ahli media, dalam penelitian ini peneliti meminta bantuan dari Bapak Eka Pramono Adi, S.IP, M.Si yakni dosen di Universitas Negeri Malang dengan kepakaran pada Integrasi Teknologi dan Multikultural, Pendidikan Seni visual dan dosen pengajar di Jurusan Teknologi Pendidikan. Aspek media yang dinilai terkait dengan aspek kelayakan media serta aspek pemograman. Terdapat 12 pertanyaan dengan skor mulai dari 1 hingga 5. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini mendapatkan skor sejumlah 59 dari total skor 60 atau dalam presentase sejumlah 98%, termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga tidak perlu adanya revisi, namun ada beberapa saran yang diberikan seperti pembenahan pada warna serta font.

Sementara itu, Validasi Ahli Praktisi dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam hal ini dilakukan oleh Guru PAI di SMA Brawijaya Smart School Malang, yakni Bapak Mada Maulvi Machzumi. Penilaian dilakukan untuk dua aspek yakni aspek kelayakan produk serta aspek materi.

Terdapat 17 pertanyaan dengan skor penilaian 1 sampai 5 dan skor maksimal sejumlah 85. Berdasarkan penilaian yang dilakukan terhadap media pembelajaran Marbel, maka didapatkan nilai sejumlah 81 atau presentase sejumlah 95 %, termasuk dalam kategori sangat layak. Maka tidak diperlukan lagi revisi.

Secara umum, hanya ada beberapa revisi kecil yang dilakukan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran interaktif Marbel pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas X tersebut. Media yang dikembangkan merupakan Multimedia, yakni menggunakan berbagai jenis media seperti audio, visual, serta lainnya yang interaktif.

Multimedia Interaktif sebagaimana yang dijelaskan oleh Ratini yakni perpaduan dari berbagai media yang berbeda kemudian dikemas menjadi satu file digital yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Penyusunan multimedia interaktif memanfaatkan berbagai hal seperti software dan aplikasi untuk pengelolaan gambar, animasi maupun suara.⁸³

Kelayakan media pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa kriteria. Menurut Thorn terdapat enam kriteria yang dapat menjadi acuan dalam penilaian media pembelajaran interaktif, kriteria tersebut diantaranya yakni (1) Kemudahan dalam navigasi, media pembelajaran setidaknya harus dirancang sederhana sehingga memudahkan dalam penggunaan; (2) Kandungan kognisi, maksudnya adalah ada kandungan pengetahuan di dalam media pembelajaran tersebut; (3) Integrasi media, dimana media harus mampu untuk mengintegrasikan antara pengetahuan serta keterampilan; (4) Presentasi informasi; (5) Estetika dan artistik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran; (6) Berfungsi

⁸³ Rizqi Amrulloh, Yuliana, dan Isnawati, "Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Iinteraktif Materi Mutasi Untuk SMA," *Jurnal Bio Edu* 2, no. 2 (2013): 134–136, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/2685>.

secara menyeluruh. Artinya program yang dikembangkan harus mampu untuk memberikan suatu pembelajaran kepada siswa.⁸⁴

Ahli lain, Walker dan Hess memberikan kriteria tertentu dalam mengkaji perangkat lunak sebagai media pembelajaran yakni berdasarkan pada : (a) Kualitas isi serta tujuan yang terdiri dari kepentingan, minat, ketepatan, keadilan serta kesesuaian; (b) Kualitas instruksional yang terdiri dari memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar, membantu siswa belajar, memotivasi, fleksibilitas, terkait dengan program pembelajaran lain, kualitas tes, kualitas interaksi intruksional dan dapat memberikan dampak baik bagi siswa maupun guru; serta (c) Kualitas teknis yakni keterbacaan, mudah digunakan, kualitas penanganan jawaban, kualitas dalam pengelolaan program, kualitas pendokumentasian serta kualitas tampilan.⁸⁵

Validasi yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Praktisi pada media pembelajaran ini mengacu pada kategorisasi kriteria yang telah diungkapkan oleh para ahli tersebut. Sehingga kesimpulan yang diambil dari pendapat para ahli serta hasil validasi ahli maka dapat dikatakan kelayakan media pembelajaran dapat ditinjau dari beberapa aspek, mulai dari isi media pembelajaran, tampilan media pembelajaran, pemograman media pembelajaran, bahasa yang digunakan serta penyajian dari media pembelajaran.

⁸⁴ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010). 271

⁸⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011). Hal 175-176

Kelayakan media pembelajaran menjadi salah satu poin penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk mengetahui apakah media dapat digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran ataukah tidak. Media pembelajaran yang telah mendapatkan validasi atau penilaian dari para ahli dapat dikatakan bisa digunakan sebagai media penunjang pembelajaran di kelas.

3. Kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Marbel

Media pembelajaran salah satunya diperuntukan untuk dapat menarik perhatian dari peserta didik dalam mengikuti serangkaian proses belajar mengajar yang ada di sekolah. Sehingga media pembelajaran harus di desain sedemikian rupa untuk dapat menarik perhatian dari peserta didik agar dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan informasi.

Mengukur kemenarikan dari media pembelajara, peneliti menyebarkan angket kemenarikan media kepada 35 siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini. Mereka adalah siswa dari kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang. Terdapat 16 pertanyaan yang diberikan kepada siswa dengan skor maksimal yakni 80 per siswa, serta skor keseluruhan adalah 2800.

Hasil angket menunjukan bahwasanya skor yang di dapatkan adalah 2463 atau jika dihitung dalam presentase menunjukan hasil sebesar 88%. Mengacu pada sekala likert yang menjadi acuan dalam penilaian ini, maka dapat dikatakan bahwasanya media pembelajaran masuk dalam

kategori yang sangat menarik. Sehingga media pembelajaran ini dapat dikatakan bisa menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, karena hal ini berkaitan dengan peserta didik itu sendiri. Melalui media, pembelajaran dapat disusun lebih menarik dan juga efektif. Media mampu memberikan sesuatu hal yang baru kepada peserta didik, hal itu sudah banyak diketahui oleh guru. Namun yang menjadi permasalahan adalah tidak semua pendidik mengetahui cara untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang baik dan benar. Untuk dapat menumbuhkan ketertarikan dan keefektifan dalam pembelajaran, media harus digunakan dengan baik dalam pembelajaran.⁸⁶

Media sendiri memiliki kedudukan tersendiri dalam pembelajaran. Dengan adanya media, pesan yang ingin disampaikan oleh guru dalam hal ini sebagai pendidik dapat tersampaikan dengan baik berkat adanya media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini menjadi salah satu tugas guru untuk dapat menganalisis kebutuhan sekaligus karakteristik dari peserta didiknya.

Melalui analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik, guru dapat menentukan mana media pembelajaran yang paling tepat digunakan untuk

⁸⁶ Muhammad Hasan dan Dkk, *Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021).

peserta didik. Sebagaimana diketahui, bahwasanya gaya belajar akan mempengaruhi siswa terhadap cara belajar yang lebih efektif. Sehingga dengan memahami gaya belajar peserta didik menjadi salah satu langkah untuk dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung siswa. Pemahaman terhadap gaya belajar menjadi salah satu kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh seorang pendidik.

Menurut Bobbi De Potter dan Mike Hernacki dalam Luk Luk Nur Mufidah menjelaskan secara umum terdapat tiga gaya belajar yang biasa ada pada peserta didik, yakni gaya belajar visual, auditorial serta kinestetik⁸⁷.

- a. Gaya Belajar Visual, merupakan salah satu gaya belajar yang lebih menitikberatkan pada penglihatan. Sehingga diperlukan adanya bukti-bukti yang kuat untuk dapat meyakinkan mereka yang memiliki gaya belajar ini. Mereka cenderung menggunakan visual atau penglihatan dalam memahami suatu informasi yang diberikan, sehingga peserta didik yang memiliki gaya belajar visual cenderung akan memiliki perhatian lebih ketika guru sedang menjelaskan. Beberapa ciri yang dimiliki diantaranya (1) Memiliki tingkat perhatian yang lebih dibandingkan peserta didik yang memiliki gaya belajar yang lain; (2) Ketika mendapatkan petunjuk untuk melakukan suatu hal cenderung akan melihat teman-temannya yang lain; (3)

⁸⁷ Luk Luk Nur Mufidah, "Memahami gaya belajar untuk meningkatkan potensi anak," *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* 1, no. 2 (2017): 245–260. Hal 251-253

Kurang suka berinteraksi dalam kelompok, cenderung lebih pasif dalam diskusi; (4) Menyukai peragaan dibandingkan penjelasan lisan; (5) Tetap bisa tenang dan memperhatikan guru meskipun suasana ribut.

- b. Gaya Belajar Auditori, jenis ini cenderung mengandalkan pendengaran mereka. Karakteristik utamanya mereka yang memiliki gaya belajar auditori lebih nyaman ketika belajar dengan mendengarkan secara langsung. Beberapa ciri yang dimiliki diantaranya (1) Memiliki ingatan yang baik terkait penjelasan guru; (2) Mampu mendengarkan dengan baik; (3) Memiliki kecenderungan banyak berbicara; (4) Kurang suka membaca dan kurang cakap dalam mengerjakan tugas; (5) Suka berdiskusi dengan orang lain.
- c. Gaya Belajar Kinestetik, berbeda dengan kedua gaya belajar sebelumnya, pada gaya belajar kinestetik ini memiliki kecenderungan untuk menyentuh benda atau sesuatu hal untuk dapat menyimpan informasi. Ciri-cirinya antara lain (1) Menyentuh segala sesuatu begitu juga saat belajar; (2) Cenderung susah diam, ingin bergerak (3) Menggunakan objek yang ada di sekitarnya sebagai alat bantu untuk belajar; (4) Ketertarikan pada pembelajaran dalam bentuk praktik atau kegiatan fisik; (5) Susah untuk menguasai segala hal yang bersifat abstrak seperti peta, simbol maupun lambang.

Sementara itu, Muhaimin dalam Tejo Nurseto menjelaskan dalam pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya yakni (1) Visible atau mudah dilihat; (2) Interesting atau menarik perhatian bagi yang menggunakan; (3) Simple atau sederhana, artinya media pembelajaran tidak bertele-tele; (4) Useful atau isinya memiliki kegunaan atau bermanfaat; (5) Accurate artinya isi yang terkandung di dalamnya benar-benar dapat dipertanggung jawabkan; (6) Legitimate artinya masuk akal serta (7) Structured maknanya disusun dengan baik dan terstruktur.⁸⁸

Menciptakan media pembelajaran yang menarik harus memperhatikan beberapa hal, mulai dari gaya belajar siswa, karakteristik siswa, kebutuhan siswa hingga prinsip-prinsip dari media pembelajaran yang baik sebagaimana yang diungkapkan sebelumnya oleh Muhaimin. Dengan memperhatikan beberapa hal tersebut, maka dapat menghasilkan media pembelajaran yang selaras dan mampu untuk memenuhi kebutuhan dari peserta didik. Sehingga dapat menarik perhatian dari peserta didik untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang ada di dalam kelas.

Guru sebagai seorang pendidik memiliki kontrol yang luas dalam menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tidak menutup kemungkinan, ketika media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan peserta didik, menjadikan media pembelajaran kurang

⁸⁸ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19–35. Hal. 23

menarik dalam pembelajaran. Ini yang menjadi hal penting dan perlu diperhatikan bagi seorang guru ketika akan menggunakan media pembelajaran.

4. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Marbel

Menilai efektivitas dari penggunaan media pembelajaran dapat ditinjau dari seberapa jauh pemahaman siswa terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, peneliti disini menggunakan ujian berupa pre-test dan post test untuk dapat menentukan seberapa besar pemahaman siswa ketika menggunakan media pembelajaran lain serta menggunakan media pembelajaran Marbel yang telah disusun oleh peneliti.

Sebelumnya, peserta didik telah menerima pembelajaran dengan tema yang sama namun menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Biasanya guru dikelas memanfaatkan *Microsoft Power Point* untuk menjelaskan pembelajaran yang ada di kelas. Kemudian peneliti melakukan pre-test setelah pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Dilanjutkan dengan memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Marbel yang telah peniliti susun. Penelitian ini dilakukan kepada 35 siswa kelas X yang ada di SMA Brawijaya Smart School Malang. Melalui metode pre-test dan posttest tersebut maka dihasilkan penilaian sebagai berikut :

Mengacu pada tabel 4.12, maka dapat diketahui terdapat perbedaan rata-rata yang didapatkan dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Jumlah rata-rata uji *Pre-Test* didapat sebanyak 65,14. Sedangkan uji *Post-Test* mendapatkan hasil rata-rata sejumlah 80,57. Sehingga terdapat selisih perbedaan sejumlah 15,43.

Sedangkan, berdasarkan pada tabel 4.13 maka dapat diketahui bahwa taraf signifikansi yang didapatkan sejumlah 0,000. Maka jika mengacu pada ketentuan yang tercantum sebelumnya, nilai signifikansi (Sig.2-Tailed) $0,000 < \text{signifikansi } 0,05$ dan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yakni $7.962 > 1.694$ dengan begitu disimpulkan bahwasanya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka berdasarkan hasil uji tersebut, maka media pembelajaran dikatakan efektif dikarenakan adanya perubahan hasil yang diperoleh dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Ketepatan pemilihan media pembelajaran akan memberikan pengaruh terhadap hasil pembelajaran peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang diintegrasikan dengan media pembelajaran sangat penting, hal tersebut terbukti dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran itu sendiri.⁸⁹ Hal senada juga diperoleh berdasarkan hasil penelitian oleh Dewi yang menyatakan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan ketiga menggunakan media pembelajaran.⁹⁰ Penelitian lain dilakukan oleh Shiddiqy yang menyatakan

⁸⁹ Afrila dan Yarmayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi."

⁹⁰ Dewi dan Abdullah, "Pemanfaatan Modul Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di SMAN 5 Kota BANDA ACEH.",370-372

bahwasanya penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan lectora insipre mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁹¹

Berdasarkan pada hasil beberapa penelitian terdahulu tersebut, maka secara umum dapat diketahui bahwasanya media pembelajaran ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak pada perubahan hasil belajar siswa yang lebih baik. Maka hasil penelitian yang dilakukan peneliti ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik mampu memberikan efektivitas dalam pembelajaran.

Namun semuanya tidak terlepas dari seorang pendidik untuk dapat mencapai efektivitas dalam pembelajaran. Sehingga penting bagi seorang guru untuk dapat memahami hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan saat pemilihan media pembelajaran diantaranya⁹² :

- a. Tidak ada media yang paling baik, semuanya disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan oleh guru. Suatu media kemungkinan akan sesuai untuk mencapai satu tujuan pembelajaran, namun kurang sesuai untuk pembelajaran yang lain.

⁹¹ Shiddiqy dan Suputra, "Keberhasilan Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

⁹² Hasan dan Dkk, *Media Pembelajaran*. Hal. 120-121

- b. Media menjadi bagian yang integral dalam pembelajaran, sehingga tidak hanya sekadar alat namun juga bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran.
- c. Segala jenis media yang digunakan sasaran akhirnya adalah untuk dapat memudahkan peserta didik dalam belajar. Kemudahan peserta didik dalam belajar menjadi acuan utama dalam pemilihan media pembelajaran.
- d. Pemilihan harus objektif, berdasarkan tujuan dari pembelajarannya bukan hanya kesenangan pribadi.
- e. Penggunaan beberapa media secara langsung semuanya dapat membingungkan peserta didik, sehingga dapat dipilih yang paling tepat dan sesuai dengan kebutuhan.
- f. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi satu kesatuan yang menyeluruh, tidak hanya sebagai pengisi waktu luang atau hiburan.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Identitas Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembang ini adalah “Aplikasi Marbel PAI” yang diperuntukan bagi siswa kelas X di SMA dengan materi pembahasan terkait dengan “Akhlak Madzmumah (Ghadab) dan Akhlak Mahmudah (Mujahadah An-Nafs dan Syaja’ah). Aplikasi ini memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang bisa diakses dengan menggunakan android. Lebih jauh dari itu, aplikasi juga bisa digunakan pada perangkat Laptop maupun Tab.
- b. Beberapa komponen yang terdapat pada aplikasi Marbel PAI diantaranya adalah :
 - 1) Halaman depan, berisi tentang identitas media pembelajarn
 - 2) Halaman menu, terdapat berbagai menu yang bisa dipilih, mulai dari petunjuk penggunaan, Pembahasan KI KD dan Tujuan Pembelajaran, menu materi, menu rangkuman, menu kuis dan author.
 - 3) Pada menu materi, terdapat tiga materi yang dibahas yakni terkait dengan Ghadabb, Mujahadah an-Nafs dan Syaja’ah.

- 4) Aplikasi dilengkapi dengan video pembelajaran dan motivasi untuk menarik motivasi belajar siswa.
 - 5) Menu kuis berisi tentang latihan yang bisa diakses oleh siswa, dengan tipe soal yang telah disesuaikan agar dapat berpikir kritis.
 - 6) Hasil evaluasi langsung terhubung ke email guru mata pelajaran, sehingga guru dapat memantau sejauh mana hasil belajar siswa.
 - 7) Rangkuman berisi terkait dengan rangkuman materi-materi yang telah diberikan.
- c. Pengembangan Aplikasi Marbel PAI menggunakan beberapa software dan aplikasi diantaranya :
- 1) *Canva Pro* dan *Adobe Photoshop*, keduanya digunakan untuk mendesain latar belakang serta beberapa hal yang berkaitan dengan desain.
 - 2) *Microsoft Power Point*, gunanya adalah untuk memudahkan dalam memasukkan navigasi serta sebagai perantara untuk mengakses *I-Spring Suite 10*
 - 3) *I-Spring Suite 10* digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran dalam bentuk pilihan ganda. Serta mengconvert file ppt kedalam bentuk HTML5
 - 4) *Website2APK Builder*, untuk meng-convert file dalam bentuk HTML5 ke bentuk APK.

- d. Hasil yang diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran, serta menambah motivasi belajar siswa.

2. Kajian Terkait Media Pembelajaran Aplikasi Marbel PAI

Marbel PAI atau akronim dari Mari Belajar Pendidikan Agama Islam merupakan aplikasi yang dapat diinstal dengan menggunakan perangkat android. Keterbatas dalam pengaksesan hanya pada android dapat diantisipasi dengan membukanya melalui Laptop ataupun Tab.

Aplikasi Marbel PAI berisi tentang materi yang ada pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas sepuluh terkait dengan tema “Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah”. Terdapat tiga materi yang dibahas pada aplikasi tersebut, yakni terkait dengan sifat Ghadab atau mudah marah, Sifat Mujahadah an-Nafs atau kemampuan mengontrol diri serta yang terakhir terkait dengan Syaja’ah yang diartikan berani membela kebenaran.

Pada aplikasi Marbel PAI, materi yang disajikan dikaitkan dengan fenomena yang terjadi di era saat ini. Sehingga dapat menarik siswa untuk dapat berkembang lebih jauh dan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran ini tidak hanya terbatas pada penyampaian materi saja, namun juga dilengkapi dengan video

pembelajaran dan video motivasi untuk dapat menambah ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Pengembangan ini dilakukan melihat adanya kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang di masyarakat. Tidak bisa dipungkiri penggunaan smartphone di kalangan siswa sudah menjadi hal yang lumrah dan banyak ditemukan dimana-mana. Adanya kemajuan teknologi tentu bagai pedang bermata dua yang bisa mendatangkan dampak positif maupun negatif. Guna mempersempit penggunaan smartphone untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, maka dibuatlah aplikasi Marbel PAI agar siswa dapat belajar dengan menarik.

Pemanfaatan aplikasi memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri, dimana saja dan kapan saja. Sehingga dapat memudahkannya ketika hendak membuka materi yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh guru di sekolah. Aspek Interaktif menjadi salah satu hal penting yang digunakan pada aplikasi ini. Adanya interaksi timbal balik menjadikan siswa lebih tertarik untuk mengetahui bagian-bagian yang ada di setiap aplikasi.

Sajian evaluasi juga dibuat dengan soal yang mampu mengasah kemampuan berfikir kritis siswa. Salah satunya mengaitkan soal dengan berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat mengasah siswa agar mampu memecahkan permasalahan yang erat kaitannya dengan kehidupan. Hal tersebut berkorelasi

dengan materi yang diberikan terkait dengan Akhlak. Tidak hanya sekedar sebagai pengetahuan, namun akhlak harus mendapatkan contoh real yang ada di masyarakat.

Soal yang dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa mampu memberikan wawasan baru dan mempermudah siswa dalam mengimolementasikan pengetahuan terkait akhlak kedalam kehidupan sehari-harinya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Marbel PAI

Aplikasi yang dikembangkan ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari aplikasi ini diantaranya adalah:

- a. Aplikasi android di desain dengan perpaduan warna dan icon yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Interaktif, aplikasi di desain untuk dapat melakukan interaksi dua arah, sehingga tidak membosankan.
- c. Aplikasi Marbel PAI bisa diakses kapan saja dan dimana saja, hanya membutuhkan perangkat berupa android dengan spesifikasi minimal android Lollipop.
- d. Hasil belajar siswa dapat diintegrasikan dengan E-Mail guru. Sehingga guru dapat mengetahui secara langsung perkembangan hasil belajar siswa melalui e-mail yang tertaut.

- e. Materi yang disajikan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga memberikan kemudahan kepada siswa untuk dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-harinya.

Sebagai media pembelajaran, tentu saja masih banyak terdapat kekurangan yang ada pada aplikasi Marbel PAI ini. Beberapa kekurangan tersebut diantaranya adalah :

- a. Materi yang disajikan pada aplikasi ini terbatas pada satu tema materi saja. Sehingga siswa hanya bisa menggunakan media saat penjelasan materi tersebut.
- b. Di beberapa android, aplikasi tidak dapat diinstal. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa software yang tidak support pada jenis android tertentu. Begitu juga pada pengguna Iphone.
- c. Mengantisipasi hal tersebut, peneliti telah menyediakan link khusus yang dapat memanfaatkan browser untuk dapat mengakses. Namun kekurangannya adalah aplikasi lag dan memakan kuota siswa.
- d. Guru harus bisa mendominasi pembelajaran. Sifatnya media pembelajaran ini adalah sebagai pendamping. Guru harus tetap memiliki buku pegangan ataupun media yang dapat diintegrasikan dengan aplikasi ini.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Media pembelajarnya yang dikembangkan adalah Aplikasi Marbel PAI, dimana media ini memanfaatkan android untuk dapat menjalankan aplikasinya. Agar dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam pemanfaatannya, maka diperlukan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Guru disini berperan sebagai fasilitator yang bertugas untuk mengawasi dan membimbing siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi android. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, guru harus mengontrol siswa agar siswa tidak membuka aplikasi diluar media pembelajaran yang digunakan. Disini perlu adanya ketegasan dari guru.
- b. Guru mampu menguasai pemanfaatan media secara penuh. Karena media pembelajaran berbasis android, maka guru juga harus memahami berbagai menu-menu yang disajikan serta tombol navigasi yang disediakan.
- c. Guru harus bisa meotivasi belajar siswa. Meskipun tujuan akhir dari penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa, namun di awal guru dapat merangsang motivasi siswa agar dapat memanfaatkan media dengan benar.

2. Saran Diseminasi

Agar dapat dimanfaatkan secara luas dan merata dalam proses pembelajaran, guru dapat melakukan penyebarluasan melalui forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran). Namun yang perlu digaris bawahi bahwasanya aplikasi ini dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan serta kebutuhan dari penggunaan media pembelajaran. Sehingga harus disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing sekolah terkait dengan pengadaan media pembelajaran. Jika ingin disebarluaskan, maka perlu disesuaikan kembali dengan karakteristik dari peserta didik. Hal tersebut memungkinkan adanya revisi terkait dengan materi ataupun hal-hal lain. Jika hal tersebut sudah dilakukan, maka media pembelajaran bisa disebarluaskan.

3. Saran Penelitian Pengembangan Lanjut

Keterbatasan materi pada aplikasi ini dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya. Pada aplikasi ini hanya membahas satu tema yang terdapat pada kompetensi dasar mata pelajaran PAI kelas X. Dengan memberikan materi yang lebih luas, diharapkan siswa dapat lebih mudah jika ingin belajar sesuai dengan KD yang telah ditetapkan oleh guru mata pelajaran.

Dari segi pengaplikasian, aplikasi ini masih terdapat kendala tidak bisa diinstall pada beberapa perangkat android. Hal ini bisa dikembangkan, apalagi dengan adanya kemajuan teknologi, tidak menutup kemungkinan penggunaan smartphone juga semakin

canggih. Fenomena saat ini banyak ditemukan pelajar yang sudah menggunakan Iphone, hal ini bisa menjadi salah satu pengembangan tindak lanjut dari penelitian ini.

Dari segi materi, bisa mengakses lebih jauh dan lebih mendalam dengan mengacu kepada berbagai sumber yang kredible, baik kitab-kitab terdahulu, buku Agama Islam maupun tentang artikel-artikel jurnal yang terindeks sehingga kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, Aklima, dan Abdul Razak. “Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 2c (2022): 769–776.
- Adhiono, Bilma. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator 3 Pada Mata Pelajaran PJOK di Masa Pandemi Covid 19.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.
- Afrila, Diliza, dan Ayu Yarmayani. “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi.” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 18, no. 3 (2018): 539–551.
- Akbar, Muh Aqil, Anwar Sa’dullah, dan Imam Syafi’i. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE PEMBELAJARAN PAI SMP PLUS HIDAYATUL MUBTADIIN SINGOSARI.” *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan* 7, no. 8 (2022): 156–162.
- Akbar, Muh Nur, Lilan Dama, Mohammad Andre Ibrahim, Siti Ainun Mabuia, dan Anisa Handani Uno. “Analisis Permasalahan Guru SMA terkait Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Selama Proses Pembelajaran Berbasis Hybrid Learning di Kabupaten Bone Bolango.” *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 4, no. 2 (2022): 111–120.
- Al-Ghazali. *Ihya’ Ulumuddin Jilid 1*. Diterjemahkan oleh Moh Zuhri. Semarang: CV As-Syifa’, 1990.
- Aly, Hery Nur. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999.
- Amrulloh, Rizqi, Yuliana, dan Isnawati. “Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA.” *Jurnal Bio Edu* 2, no. 2 (2013): 134–136.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/2685>.
- Arda, Arda, Sahrul Saehana, Darsikin Darsikin, dan others. “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas

- VIII.” *Mitra Sains* 3, no. 1 (2015): 69–77.
- Ariansyah, Ferdy, Ety Septiati, dan Dina Octaria. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA.” *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2022): 36–48.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011.
- . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Atmajaya, Yudi Trisna. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan* 3, no. 1 (2017): 69–72.
- Aziz, Muhammad Fatchul. “Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.
- Aziz, Rosmiaty. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sibuku, 2016.
- Azra, Azyumardi. *Esei-Esei Intelektual Muslim dan Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1998.
- Budiyono, Budiyono. “Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2020): 300–309.
- Danial, Achmad, dan Muyasaroh Muyasaroh. “PEMANFAATAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.” *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM AL-ILMI* 6, no. 2 (2023): 146–153.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013.
- Dewi, Cut Ratna, dan Abdullah Abdullah. “Pemanfaatan Modul Pembelajaran

- Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di SMAN 5 Kota BANDA ACEH.” In *Prosiding Seminar Nasional Biotik*. Vol. 8, 2022.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997.
- Drajat, Zakiyah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1992.
- Dwi Surjono, Herman. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Engkizar, Engkizar, Indah Muliati, Rini Rahman, dan Alfurqan Alfurqan. “The Importance of Integrating ICT Into Islamic Study Teaching and Learning Process.” *Khalifa: Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2018): 148.
- Ernawati, Ernawati, Akhmad Ramli, dan Muhammad Thoriq Al-Ziyad Hasan. “Implementasi PAI dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Era Society.” *Borneo Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2023): 31–41.
- Fadilla, Annisa Nurul, Ayu Suci Relawati, dan Nani Ratnaningsih. “Problematisa Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal jendela pendidikan* 1, no. 02 (2021): 48–60.
- Farida Jaya. “Konsep Dasar dan Tujuan Pendidikan dalam Islam: Ta’lim, Tarbiyah dan Ta’dib.” *Jurnal Tazkiya* IX, no. 1 (2020): 63–79.
- Fatimah, Waddi, Abdul Malik Iskandar, Perawati Bte Abustang, Mika Silva Rosarti, Malik Iskandar, dan Bte Abustang. “Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 9325–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>.
- Firmansyah, Mokh Iman. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta’lim* 17, no. 2 (2019): 83–84.
- Fitriyah, Qurota. “Pengembangan e-modul Pendidikan Agama Islam berbasis problem based learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Fikih pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Lamongan.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022.

- Hafsah. "Karakteristik Pembelajaran PAI dalam Pendidikan Formal." *al-Afkar, Journal for Islamic Studies* 4, no. 1 (2021): 221–235.
- Harisah, Afifuddin. *Filsafat Pendidikan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018.
- Hasan, Muhammad, dan Dkk. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021.
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.
- Hutabri, Ellbert, dan Anggia Dasa Putri. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan* 8, no. 2 (2019): 57–64.
- Ismanto, Edi, Melly Novalia, dan Pratama Herlandy. "PEMANFAATAN SMARTPHONE ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMA NEGERI 2 KOTA PEKANBARU." *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI* 1 (2017): 42–47.
- Jakaria Umro. "Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam DalamMenghadapi Era Society 5.0." *Jurnal Al-Makrifat* 5, no. 1 (2020): 79–95. <https://core.ac.uk/download/pdf/327174919.pdf>.
- Khairini, Ridha, dan Relsas Yogica. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 406.
- Kuswanto, Joko, dan Ferri Radiansah. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018).
- Mahmud, Ali Abdul Halim. *Pendidikan Ruhani*. Jakarta: Gema Insani Press, 2000.
- Mandasari, Desy. "Pengembangan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah

- Kebudayaan Islam di MTS Darul Amin Jajag Banyuwangi.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022.
- Mardiah, Mardiah. “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar.” IAIN Parepare, 2020.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, dan Muhammad Azhar Ma’shum. “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100.
- Mufidah, Luk Luk Nur. “Memahami gaya belajar untuk meningkatkan potensi anak.” *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* 1, no. 2 (2017): 245–260.
- Muhaimin, dan Dkk. *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- Munawiroh, Choiru, dan Thias Arisiana. “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) EXCELLENT MA’ARIF KECAMATAN GARUM KABUPATEN BLITAR.” *JURNAL STUDI ISLAM" AL-FIKRAH"* 4, no. 1 (2022): 51–67.
- Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010.
- Nizar, Samsul. *Filasafat Pendidikan Islam: Pendekatan, Historis, Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 19–35.
- Presiden Republik Indonesia. “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen,” 2005.
- Prismanata, Yoga, dan Dewi Tinjung Sari. “Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfa pada Era Society 5.0.” In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 2:37–43, 2022.
- Pulungan, M. Asymar A. “Konsep Dasar Pendidikan Dalam Islam: Ta’lim,

- Tarbiyah, Dan Ta'dib." *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 3 (2022): 247–256. <https://www.e-journal.ikhac.ac.id/index.php/NAZHRUNA/article/view/41/37>.
- Putra, Pristian Hadi. "Tantangan pendidikan islam dalam menghadapi society 5.0." *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 19, no. 02 (2019): 99–110.
- Rosidin. *Ilmu Pendidikan Islam : Berbasis Maqashid Syariah dengan Pendekatan Tafsir Tarbawi*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Santoso, Budi, Mukhlas Triono, dan Zulkifli Zulkifli. "Tantangan Pendidikan Islam Menuju Era Society 5.0: Urgensi Pengembangan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2023): 54–61.
- Saputra, Wawan, dan Bambang Eka Purnama. "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer." *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 4, no. 2 (2015).
- Shiddiqy, Isymayati Ash, dan I Nyoman Suputra. "Keberhasilan Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 10, no. 1 (2022): 94–106.
- Simamora, Rizka Amini, dan Relsas Yogica. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 1 (2022): 125–133.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media, 2009.
- Smaldino, Sharon E. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Subandowo, Marianus. "Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0." *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial* 9, no. 1 (2022): 24–35.
- Sudjana, Nana. *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakutlas Ekonomi UI, 1990.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Suryani, Nunuk, dan Ahmad Setiawan. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Syihabudin, Syihabudin, Najmudin Najmudin, dan others. "PENDIDIKAN DALAM PERSPEKTIF AL-QUR'AN DAN AL-SUNNAH: Kajian Atas Istilah Tarbiyah, Taklim, Tadris, Ta'dib dan Tazkiyah." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 2 (n.d.): 193–209.
- Tafsir, Ahmad. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- . *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- Tsalitsa, Annuriana, Siti Nurrahayu Putri, Lusi Rahmawati, Nur Azlina, dan Ulya Fawaida. "Problematisasi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum Tingkat SMA." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 105–118.
- Usman, Moh. Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.
- Zuhairini. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: Malang Press, 2004.
- Zuharini. *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Offset Printing, 1981.
- "Surat Keputusan Kepala BSKAP Nomor 08 Tahun 2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka," n.d.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No 34 Dadaprejo Kota Batu 65323. Telepon (0341) 531133. Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> . Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-82/Ps/TL.00/06/2023

12 Juni 2023

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMA Brawijaya Smart School Malang

di Malang

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin pengambilan data bagi mahasiswa/I kami berikut ini:

Nama : Adam Malik
NIM : 210101210012
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
2. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel PAI Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X di SMA Brawijaya Smart School Malang)
Waktu Pelaksanaan : Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

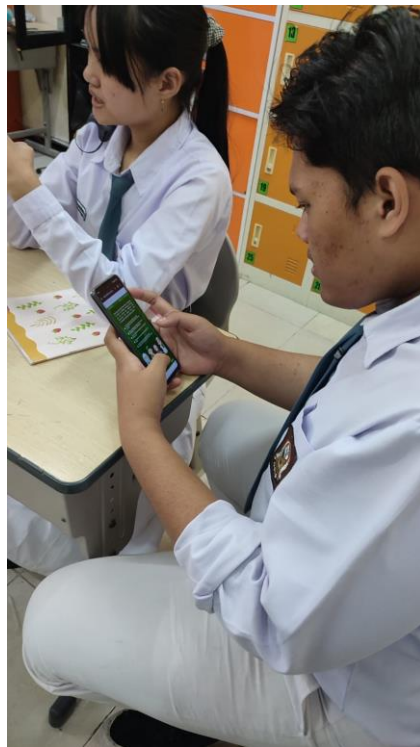
Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Direktur,


Wahidmumi



Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan





10	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan mudah					✓
11	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan pemaknaan ganda					✓
12	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
13	Bahasa yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa				✓	
Aspek Penyajian						
14	Terdapat petunjuk penggunaan yang mudah untuk dipahami					✓
15	Aplikasi disajikan secara sistematis dan terpadu					✓
16	Materi yang disajikan tidak bertele-tele, ringkas namun dapat mencakup semua			✓		
17	Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian dari siswa dalam pembelajaran				✓	
Aspek Belajar Mandiri						
18	Media pembelajaran 'Marbel PAI' dapat diaplikasikan oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja					✓
19	Aplikasi yang dibuat dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri					✓
20	Apakah media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa?				✓	

Komentar bapak/ibu secara keseluruhan mengenai media pembelajaran

Untuk ukuran kelas X, materi bisa diberikan dengan penyajian yang lebih menantang. Misalnya, menghadirkan contoh dari peristiwa yang akrab dan familiar dalam diri remaja. Kejadian yang menimpa Cristiano Ronaldo misalnya, atau tokoh gen A yang populer di social media.

Kalimat yang diberikan dalam materi, sebaiknya bukan persis seperti materi dalam buku ajar atau buku paket. Tapi menggunakan kalimat yang to the point, disampaikan dengan ringan, dengan gaya yang lebih "muda".

Masalah utama remaja kita adalah ketertarikan untuk membaca. Sehingga perlu pemantik, yang membuat mereka betah dan dengan senang hati membaca dari awal hingga akhir.

Video pembelajaran yang ditampilkan bisa ditambah dengan variasi berupa animasi lain, contoh video dll. Sehingga tidak monoton hanya monolog.

Ahli Materi

Dr. Laili Nur Arifa, M.Pd.I

b. Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

A. Pengantar

Komponen : Aplikasi Marbel PAI pada Mata Pelajaran PAI
 Sasaran Aplikasi : Siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School Malang
 Peneliti : Adam Malik
 Ahli Media : Eka Pramono Adi, S.P., M.Si

B. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran aplikasi berbasis android untuk siswa SMA BSS Malang
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritrik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Indikator Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Desain antarmuka media pembelajaran berbasis Android ini menarik dan estetik					✓
2	Bentuk medianya (misalnya, gambar, video, audio) digunakan dengan tepat dan mendukung tujuan pembelajaran					✓
3	Penggunaan font, ukuran font, dan tata letak teks pada media pembelajaran berbasis Android ini memberikan keterbacaan yang baik					✓
4	Warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Android ini relevan dengan konteks dan tidak mengganggu fokus siswa					✓
5	Media pembelajaran berbasis Android ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam pembelajaran					✓
6	Media pembelajaran berbasis Android ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja					✓

Aspek Pemograman					
7	Penggunaan animasi atau efek visual dalam media pembelajaran berbasis Android ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran				✓
8	Navigasi atau tata letak tombol dan menu dalam media pembelajaran berbasis Android ini mudah dipahami dan mengikuti logika pengguna				✓
9	Penggunaan ikon atau gambar dalam media pembelajaran berbasis Android ini membantu memperjelas informasi dan instruksi				✓
10	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Android ini berkualitas baik dan dapat dengan jelas didengar oleh siswa				✓
11	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Android ini mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa			✓	
12	Aplikasi Marbel PAI Mudah untuk dioperasikan				✓

Komentar bapak/ibu secara keseluruhan mengenai media pembelajaran

Secara umum bagus !
 Layak untuk diimplementasikan, atau dikembangkan lebih lanjut
 sesuai model pengembangan yg digunakan -

Malang, 15 Juni 2023

Ahli Media



(Eka Pramono Ali)

c. Angket Validasi Ahli Praktisi

ANGKET VALIDASI AHLI

A. Pengantar

Komponen : Aplikasi Marbel PAI pada Mata Pelajaran PAI
 Sasaran Aplikasi : Siswa kelas X SMA Brawijaya Smart School Malang
 Peneliti : Adam Malik
 Ahli Praktisi : Madda Maulvi Machzumi, S.Pd,

B. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli Praktisi terhadap kelayakan produk media pembelajaran aplikasi berbasis android untuk siswa SMA BSS Malang
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritrik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli praktisi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
 Keterangan :
 5 = Sangat Layak
 4 = Layak
 3 = Cukup
 2 = Kurang Layak
 1 = Sangat Kurang Layak
4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Indikator Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1	Media pembelajaran interaktif berbasis Android Sesuai dengan KI, KD dan Materi yang dibutuhkan					√
2	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era digital saat ini					√
3	Materi Media pembelajaran interaktif berbasis Android disesuaikan dengan kebutuhan dari siswa					√
4	Materi Media Pembelajaran PAI dijelaskan secara gamblang dan mudah dipahami siswa					√
5	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan motivasi diri dan tanggung jawab belajar siswa					√

6	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat mendukung siswa dalam membangun koneksi antara pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri	√				
Aspek Kelayakan						
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					√
8	Media pembelajaran interaktif berbasis Android efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran					√
9	Media pembelajaran interaktif berbasis Android membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran					√
10	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara siswa					√
11	Media pembelajaran interaktif berbasis Android memungkinkan siswa untuk mengatasi hambatan pembelajaran dengan lebih baik					√
12	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa					√
13	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa mengatasi tantangan pembelajaran secara mandiri					√
14	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis		√			
15	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa		√			

16	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memperkaya pengalaman pembelajaran melalui penggunaan multimedia, simulasi, atau teknologi lainnya		√			
17	Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu siswa memperluas wawasan mereka dan menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata					√

Komentar bapak/ibu secara keseluruhan mengenai media pembelajaran

Sudah sangat baik, tinggal ada beberapa mungkin materi bisa dikaitkan dengan fenomena yang terjadi di era saat ini.

Ahli Praktisi



(Mada Maulvi Machzumi, S.Pd.)

Lampiran 4 Hasil Pre-Test dan Post Test

No	Nama	pre-test	post test
1	Ahmad Ikmal Raehansyah	40	60
2	Ahmad Izzant Raysan Fikry	50	80
3	Ahmad Tsaqif Kemal	40	60
4	Aisyah Alby Putri Arlea	70	80
5	Alishya Aurelina Putri Saraswati	80	90
6	Alza Invelia Zahra Purbamusisa	60	90
7	Anggun Natasha Rosalina	40	60
8	Annisa Melany Rizqiana	90	90
9	Arimbitha Prabandari	80	100
10	Athirah Ardelia	50	80
11	Azzura Yudha Nataneila	60	90
12	Bening Agistya Andari	80	80
13	Dzaki Yudhistira Arianto	80	100
14	Gadiza Nayalla Azzalea Putri Daud	60	80
15	Henokh Jan Van Houten	60	70
16	Hilwa Agita Jahara	70	100
17	Irfan Rizky Hermawan	60	80
18	Khalil Raja Xavier Prayitno	80	90
19	Maharsa Caraka Shakti	70	60
20	Maula Muhammad Rafi	80	90
21	Meileni Kharisma Dewi	50	80
22	Michelle Ramadhani	80	100
23	Muhammad Farrel Nugraha	60	50
24	Muhammad Rafi Firdaus	40	70
25	Naila Aulia Maharani	50	60
26	Nanda Raya Ahmad Al Jannabi	80	80
27	Prabu Rayyansyah Rasyadillah Ka'bah	60	70
28	Queen Batrisya Maharani	70	80
29	Rahmat Hadi Wijaya	60	80
30	Rajendra Prayata Maheswara	50	80
31	Rosada Ashil Azizah	100	100
32	Sekar Ayu Anjani Salsabila	60	70
33	Tabina Kelana Tauriska	70	80

34	Yasmin Zia Abidin	70	90
35	Zaky Mubarak Putra Agusti	80	100
Jumlah Keseluruhan		2280	2820
Rata-rata		65.1429	80.5714

Lampiran 5 Angket Siswa

No	Nama																	x	n	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1	Ahmad Ikmal Raehansyah	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
2	Ahmad Izzant Raysan Fikry	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	68	80	85%
3	Ahmad Tsaqif Kemal	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	68	80	85%
4	Aisyah Alby Putri Arlea	3	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	69	80	86%
5	Alishya Aurelina Putri S.	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	70	80	88%
6	Alza Invelia Zahra Purbamusisa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	76	80	95%
7	Anggun Natasha Rosalina	4	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	70	80	88%
8	Annisa Melany Rizqiana	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	4	5	5	3	5	67	80	84%
9	Arimbitha Prabandari	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	68	80	85%
10	Athirah Ardelia	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	65	80	81%
11	Azzura Yudha Nataneila	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
12	Bening Agistya Andari	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	68	80	85%
13	Dzaki Yudhistira Arianito	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
14	Gadiza Nayalla	4	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	70	80	88%
15	Henokh Jan Van Houten	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	3	5	5	4	5	67	80	84%
16	Hilwa Agita Jahara	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	65	80	81%
17	Irfan Rizky Hermawan	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
18	Khalil Raja Xavier Prayitno	4	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	70	80	88%
19	Maharsa Caraka Shakti	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	3	5	5	4	5	67	80	84%
20	Maula Muhammad Rafi	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	68	80	85%

21	Meileni Kharisma Dewi	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	3	5	5	4	3	65	80	81%
22	Michelle Ramadhani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	80	100%
23	Muhammad Farrel Nugraha	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76	80	95%
24	Muhammad Rafi Firdaus	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	68	80	85%
25	Naila Aulia Maharani	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	71	80	89%
26	Nanda Raya Ahmad Al Jannabi	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	73	80	91%
27	Prabu Rayyansyah R.K	4	3	5	4	3	5	3	5	5	4	4	3	5	5	4	4	66	80	83%
28	Queen Batrisya Maharani	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	68	80	85%
29	Rahmat Hadi Wijaya	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	65	80	81%
30	Rajendra Prayata Maheswara	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	3	5	5	5	5	72	80	90%
31	Rosada Ashil Azizah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	65	80	81%
32	Sekar Ayu Anjani Salsabila	5	3	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	74	80	93%
33	Tabina Kelana Tauriska	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	78	80	98%
34	Yasmin Zia Abidin	4	4	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	70	80	88%
35	Zaky Mubarok Putra Agusti	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	72	80	90%
Jumlah keseluruhan		154	144	156	127	151	166	154	165	157	150	152	144	162	164	162	155	2463	2800	88%

RIWAYAT HIDUP



Adam Malik, S.Pd merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Lelaki yang akrab disapa Adam tersebut menempuh pendidikan sarjana di Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Aktif menulis, beberapa karya baik dalam bentuk artikel maupun buku telah diterbitkan. Dua buku karya pribadi, dan tujuh buku lainnya bentuk kolaborasi dan bunga rampai.

Lahir di desa yang jauh dari hiruk pikuk perkotaan, membuatnya terus berpindah saat mengenyam pendidikan. Jenjang SD dihabiskan di Desa Ngari, Kecamatan Ulu Belu, Kabupaten Tanggamus. Jenjang SMP dihabiskan di Kabupaten Pringsewu. Kemudian jenjang SMA meneruskan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bandar Lampung dan berakhir di Malang menempuh pendidikan Sarjana dan Pascasarjana di kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Ia adalah sosok yang aktif, penerima program *Fast Track* angkatan pertama, yang menempuh Sekolah Pascasarjana saat duduk dibangku S1 pada semester 7. Lulus tepat waktu dengan masa studi 3 tahun 8 bulan dan memperoleh IPK cumlaude yakni 3,94. Saat ini aktif di dunia jurnalistik. Yang bersangkutan dapat dihubungi melalui email : Adamelfaridz@gmail.com atau dengan menghubungi 082142553967.