

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKHIDAH
AKHLAQ BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK SISWA
KELAS 7 MTS NEGERI 5 NGAWI**

SKRIPSI



NIM: 210317367

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

ABSTRAK

Prakoso, Firman Dinar. 2024, *Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Safiruddin Al Baqi, M.A.

Kata Kunci: Akhidah Akhlaq, Android, Media Pembelajaran, Pengembangan.

Akhidah Akhlaq merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh pada intansi pendidikan yang bernaung dibawah Kementrian Agama Republik Indonesia, pada era globalisasi, seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga seharusnya mengikuti alur perkembangan zaman. Akan tetapi, media pembelajaran pada saat ini, guru masih menggunakan media pembelajaran dasar, seperti buku panduan dan juga Lembar Kerja Siswa, sehingga metode mengajar guru cenderung monoton dan mengakibatkan kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran, terutama siswa tingkat paling rendah pada jenjang Madrasah Tsanawiyah atau kelas 7.

Penelitian ini, memiliki tujuan antara lain (1) mengembangkan sebuah media pembelajaran akhidah akhlaq berbasis aplikasi *android* pada materi Asmaul Husna bagi siswa kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi; (2) menganalisis kelayakan pada aplikasi media pembelajaran yang di gunakan pada siswa kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi.

Proses penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)*. Proses pengumpulan data melalui observasi, catatan lapangan, dokumentasi, angket validasi produk. Subjek penelitian atau partisipan berasal dari peserta didik kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi, Dosen PAI dan TIK Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, serta guru mata pelajaran Akhidah Akhlaq MTs Negeri 5 Ngawi. Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan lima tahap pengembangan pada prosedur *ADDIE*, Uji Validitas dan analisis data untuk mencari kelayakan aplikasi yang siswa gunakan dalam proses pembelajaran akhidah Akhidah Akhlaq.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa (1) proses pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *android* dilakukan dengan menggunakan prosedur *ADDIE* menggunakan *software Microsoft Power Point, Ispring Suite 9, dan Web 2 Apk Builder.* (2) hasil uji coba produk berupa Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini dapat dikatakan berhasil karena rata-rata kelayakan yang siswa berikan yaitu 85% yang masuk kriteria Sangat Layak dan terbukti siswa menyukai aplikasi dan tertarik menggunakan Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq.

ABSTRACT

Prakoso, Firman Danar. 2024, *Development of Android Application Based Akhida Akhlaq Learning Media for Class 7 Students of MTs Negeri 5 Ngawi*. Mini Thesis. Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute. Advisor: Safiruddin Al Baqi, M.A.

Keywords: Akhidah Akhlaq, Android, Development, Learning Media.

Akhida Akhlaq is a subject that must be taken in educational institutions under the Ministry of Religion of the Republic of Indonesia. In the era of globalization, along with the development of technology, learning media should also follow the current development of the times. However, currently, teachers still use basic learning media, such as guidebooks and student worksheets, so that teachers' teaching methods tend to be monotonous and result in less fun in the learning process, especially for the lowest level students at the Madrasah Tsanawiyah or class level. 7.

This research, the objectives include (1) developing an android application-based learning media for Islamic morals based on Asmaul Husna material for grade 7 students at MTs Negeri 5 Ngawi; (2) analyze the feasibility of the learning media application used by grade 7 students at MTs Negeri 5 Ngawi.

This research process was designed using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) research model. Data collection process through observation, field notes, documentation, product validation questionnaires. The research subjects or participants came from class 7B students at MTs Negeri 5 Ngawi, PAI and ICT lecturers at the Tarbiyah and Teacher Training Faculty of IAIN Ponorogo, as well as teachers of the Akhida Akhlaq subject at MTs Negeri 5 Ngawi. The data from the research results were then analyzed using five stages of development in the ADDIE procedure, Validity Test and data analysis to find the feasibility of the application that students used in the learning process of Akhidah Akhlaq.

Based on the results of data analysis, it was found that (1) the Android-based Akhidah Akhlaq Learning Media Application development process was carried out using the ADDIE procedure using Microsoft Power Point, Ispring Suite 9, and Web 2 Apk Builder software. (2) The results of the product trial in the form of the Akhidah Akhlaq Learning Media Application can be said to be successful because the average feasibility given by students is 85% which is in the Very Eligible criteria and it is proven that students like the application and are interested in using the Akhidah Akhlaq Learning Media Application.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama Saudara:

Nama : Firman Danar Prakoso

NIM : 210317367

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis
Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTS Negeri 5 Ngawi

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian Munaqasah.
Pembimbing

Safiruddin Al Baqi, M.A

NIP.199102032019031016

Tanggal 13 Februari 2024

Mengetahui
Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo





KEMENTERIAN AGAMA RI
ISTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Firman Dinar Prakoso
NIM : 210317367
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 13 Maret 2024

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 1 April 2024

Ponorogo, 1 April 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:
Ketua Sidang : Dr. Ahmadi, M.Ag.
Penguji I : Syaiful Arif, M.Pd.
Penguji II : Safiruddin Al Baqi, M.A.


(.....)
(.....)
(.....)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firman Danar Prakoso
NIM : 210317367
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi

Menyatakan bahwa naskah Skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing, selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di etheses.iainponorogo.ac.id, adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya tersebut untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 13 Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan


Firman Danar Prakoso

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firman Danar Prakoso
NIM : 210317367
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis
Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTS Negeri 5 Ngawi

Dengan ini, Menyatakan yang sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil atau pikiran saya sendiri.

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

Ponorogo, 13 Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan



10000
METER
TEMPER
E0821ALX010779951
Firman Danar Prakoso

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal paling utama yang harus dimiliki setiap manusia, pada dasarnya pendidikan merupakan usaha sadar untuk membekali manusia dalam menjalani kehidupan, pada konteks pendidikan, pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan yang memiliki peranan dimasa yang akan datang. Untuk mencapai hasil pendidikan yang baik, diperlukan usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu belajar. Kata dan konsep “belajar” memang bukanlah hal yang baru dan sudah dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini para ahli mempunyai pengertian dan definisi yang berbeda-beda, namun pada kenyataannya kita semua sudah mengetahui bahwa “belajar” Saya sangat paham maksudnya. Oleh karena itu, hindari perbedaan pendapat tersebut. Belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana organisme mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman. Bagi Gagne, belajar diartikan sebagai proses memperoleh motivasi dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tindakan.

Minat adalah rasa suka, suka, atau senang terhadap sesuatu.¹ Sadirman menambahkan, minat adalah keadaan yang timbul ketika seseorang melihat arti sementara dari suatu sifat atau keadaan dalam kaitannya dengan keinginan dan kebutuhannya sendiri.² Menurut Olivia, dalam konteks proses pembelajaran, minat belajar mengacu pada sikap tunduk terhadap kegiatan belajar, baik dalam menyusun rencana pembelajaran maupun inisiatif untuk melaksanakannya dengan sungguh-sungguh. Dan kesenangan bekerja juga termasuk belajar.

Pada proses pembelajaran, minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, Semakin tinggi minatnya, pasti akan semakin tinggi pula prestasi belajarnya. Jika siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap sebuah mata pelajaran maka prestasi belajar pada mata pelajaran tersebut juga akan tinggi. Angka ini dapat dipahami dari kenyataan bahwa jika minat siswa tinggi maka dengan sendirinya minat siswa juga akan tinggi. Hingga, kita melihat bahwa minat berhubungan dengan kinerja pembelajaran. Salah satu pendorong keberhasilan pembelajaran adalah minat, terutama minat yang tinggi. Meskipun minat tidak muncul secara alami, namun ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi ekspresi minat. Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa antara lain yaitu motivasi belajar, bahan pelajaran dan sikap guru, keluarga, teman pergaulan, lingkungan, cita-cita, hobi, media massa, dan fasilitas.³

¹ K. A Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Prespektif Pada Era Society 5.0"* Penulis, 2022.

² A NOVIAWAN dan ..., "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri Pringkuku," ... *Belajar Siswa* ..., 2022, 12, https://repository.stkipacitan.ac.id/id/eprint/993/%0Ahttps://repository.stkipacitan.ac.id/id/eprint/993/1/AI_PPL_KELOMPOK_7_PM.pdf.

³ Ahmadi, *Psikologi Belajar*, 1 ed. (Jakarta: PT. Rieneka Cipta, 1991), 43.

Menurut Andri Noviawan Dkk. Pada penelitiannya, menjelaskan bahwa faktor yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa yaitu faktor perasaan dimana siswa merasa kurang senang dengan pelajaran, adanya faktor perhatian dimana konsentrasi siswa sangat berpengaruh, dan yang terakhir faktor ketertarikan dimana minat belajar siswa akan meningkat jika siswa tertarik dengan pelajaran tersebut.⁴

Upaya pemerintah dalam melengkapi media pembelajaran sudah sangat baik, hal tersebut dijelaskan pada website kompas.com dimana Nadiem Anwar Makarim, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, mengatakan program TIK atau teknologi informasi dan komunikasi dan pembelajaran berbasis Kihajar STEM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*) merupakan program unggulan untuk mendukung transformasi digital masyarakat. gerakan belajar mandiri, dikatakan sebagai sebuah program. Transformasi digital dianggap sebagai kunci pengembangan pendidikan lebih lanjut.⁵

Namun, solusi yang diberikan pemerintah dengan menggunakan program tersebut belum terlaksana secara merata, dan hal tersebut menjadi kurang efisien dalam proses pembelajaran, dengan begitu peneliti ingin mengajukan sebuah pengembangan media pembelajaran dengan berbasis aplikasi *Android*. Peneliti menggunakan aplikasi berbasis *Android* karena peneliti merasa pada era milenial saat ini, banyak sekali siswa yang sudah memiliki *Smartphone*. Hal tersebut karena peneliti merasa perkembangan Ilmu

⁴ NOVIAWAN dan ..., "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri Pringkuku," 4.

⁵ <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/06/08/teknologi-digital-untuk-pembelajaran-yang-lebih-menarik-dan-bermakna>

Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh pada dunia pendidikan.

Sesuatu yang berkembang pasti memiliki dampak, seperti perkembangan yang dialami oleh Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), perubahan tersebut mampu mengubah pola hidup manusia, selain berdampak pada manusia, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) juga berdampak pada pendidikan, dampak yang sangat terlihat jelas dan sudah menjadi hal yang umum yaitu cara belajar, pada sebelum mengalami perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, manusia belajar secara langsung menggali informasi dari membaca buku, namun dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) manusia sudah dapat mencari informasi dan belajar melalui *Smartphone*, dan hal ini menjadi acuan bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan pendidikan sesuai dengan perkembangan iptek.

Melihat dari hasil penelitian dan beberapa fenomena tersebut, menjadikan *Android* sebagai basis media pembelajaran bisa dibilang sangat tepat, karena melihat dari sifat dasar *Smartphone* yang praktis, dan dapat menyimpan jutaan data informasi, media pembelajaran berbasis *Android* bisa diakses dimanapun dan kapanpun, bisa digunakan di sekolah maupun di rumah.

Demi mengikuti perkembangan zaman, media pembelajaran berbasis *Android* diharapkan mampu memudahkan proses pembelajaran, dan sebagai tenaga pendidik yang memiliki tuntutan agar menjadi tenaga pendidik yang profesional, guru diharapkan untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang layak, sehingga dengan layaknya media pembelajaran tersebut, proses

pembelajaran menjadi efisien dan efektif, dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dalam proses pembelajaran itu bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyiapkan bahan ajar, menyampaikan materi, penilaian hasil belajar siswa, selain untuk guru, penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* juga membantu siswa dalam memahami materi yang di ajarkan.⁶ hal ini dikarenakan dalam media pembelajaran berbasis *Android*, materi dikemas menjadi sangat menarik, dilengkapi dengan teks, gambar, audio, video dan beberapa fitur lain yang berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sulit. Wan Noor Hazlina Wan Jusoh dan Kamaruzaman Jusoff menjelaskan pada bukunya, bahwa menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan islam dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik dan menghibur.⁷ Selain itu, Reda Ramadhani dan Ali Muhtadi mengatakan menggunakan media pembelajaran juga dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, diantaranya aspek kognitif.⁸

Maka dari itu dari berbagai hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Smartphone* yang berbasis *Android*. Peneliti berharap dengan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan

⁶ Reda Ramadhani dan Ali Muhtadi, "Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 5, no. 6 (2018): 9, <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i6.488>.

⁷ Wan Noor Hazlina Wan Jusoh dan Kamaruzaman Jusoff, "Using multimedia in teaching Islamic studies," *Journal Media and Communication Studies* 1, no. April (2009): 86–94.

⁸ Ramadhani dan Muhtadi, "Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education."

Smartphone yang berbasis *Android* bisa menjadi media pembelajaran yang membantu guru dan siswa dalam mencapai kegiatan pembelajaran yang efektif dan bisa menciptakan hasil belajar secara signifikan. Oleh karena itu peneliti berusaha untuk memberikan solusi terhadap permasalahan di atas dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Android untuk Siswa kelas 7 di MTs Negeri 5 Ngawi*”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan sebuah proses penting yang tidak bisa dilewati dalam penelitian, meskipun hal tersebut tidak termasuk dalam struktur penulisan, identifikasi masalah atau *Issue Recognizable Proof* adalah sebuah proses yang penting, dalam langkah-langkahnya mengidentifikasi masalah adalah langkah pertama.⁹ Dalam penelitian kali ini, identifikasi dilakukan secara menyeluruh, tentang berbagai macam problem yang muncul, kemudian disusun menjadi sebuah data yang utuh untuk mendukung tahapan penelitian selanjutnya. Pada penelitian kali ini yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa Kelas 7 di MTs Negeri 5 Ngawi*” telah teridentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Akhidah Akhlaq pada materi Asmaul Husna yang diterapkan oleh guru mayoritas berbasis pada model pembelajaran *Teacher Information*, atau biasa disebut dengan metode ceramah, dengan begitu kurangnya aktifitas yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

⁹ , Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan “*Pedoman Penulisan Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Balitbang Kemendikbud*” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

2. Guru dalam melaksanakan pembelajaran cenderung mengikuti deskripsi yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), padahal sebenarnya pada proses pembelajaran guru memiliki beberapa ruang untuk memberikan inovasi baru pada proses penyampaian materi pada siswa.
3. Media pembelajaran Akhidah Akhlaq yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi hanya berfokus pada buku paket sebagai sumber inti, dan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai latihan soal, sehingga kurangnya media pembelajaran yang mendukung keaktifan siswa.

C. Kebaruan Produk

Kebaruan produk adalah suatu unsur yang menjadi tanda bahwa produk yang sedang dalam proses pengembangan dan hasil melalui penelitian merupakan produk yang memiliki nilai keaslian yang tinggi, dan menjadi penanda bahwa produk yang sedang dikembangkan dalam pemrosesannya melalui kajian teoritis yang benar dengan teknik analisis data yang tepat. Kebaruan produk juga menjadi bukti dalam membedakan produk yang sedang dikembangkan dengan produk yang telah ada sebelumnya¹⁰.

Dalam penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi” Kebaruan produknya di analisis berdasarkan beragam hal penunjang yang menjadi cirikhas dari produk aplikasi yang telah dikembangkan, kebaruan produk sebagai berikut:

1. Kebaruan dari segi waktu pembuatan

¹⁰ Siti Osa Kosassy, “Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran,” *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 14, no. 1 (2019): 152–73, <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211>.

Kebaruan yang pertama adalah kebaruan dari waktu pembuatan media pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis Aplikasi *Android* ini, aplikasi ini dibuat dalam rentang waktu dua minggu, yakni mulai hari selasa, 9 Januari 2024 hingga hari selasa, 23 Januari 2024, dengan rincian tiga hari untuk membuat beberapa desain tombol, lima hari untuk membuat desain materi, tiga hari menggabungkan ke powerpoint, dua hari menginput hyperlink untuk mengaktifkan tombol ke setiap halaman, dan satu hari untuk mengekstrak aplikasi agar dapat digunakan sebagaimana mestinya, dan sebagaimana yang disebutkan bahwa aplikasi ini adalah aplikasi terbaru karena selesai pada akhir Januari 2023 ini.

2. Kebaruan dari segi teknis proses pembuatan

Kebaruan kedua yaitu kebaruan dari segi teknis proses pembuatan, pada aplikasi media pembelajaran Akhidah Akhlaq ini proses pembuatannya menggunakan teknis yang sederhana, mulai dari pembuatan menggunakan *software Microsoft Powerpoint*, yang kemudian di ekstrak menjadi file HTML menggunakan *software iSpring Suite 9*, dan diproses menggunakan *software Web 2 Apk Builder* yang bertujuan untuk meregenerate file HTML tersebut menjadi *APK* yang dapat diinstal kedalam *Gadget*.

3. Kebaruan dari segi fitur yang diunggulkan

Selanjutnya adalah kebaruan fitur yang diunggulkan pada Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis Aplikasi *Android*, dalam kebaruan

ini, fitur yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi ini memang terlihat familiar dan memiliki kesamaan dalam hal dan fungsi, khususnya dari segi tombol dan fungsi pengoperasiannya, namun, dalam kebaruan fitur yang diunggulkan dalam aplikasi media pembelajaran Akhidah Akhlaq ini yaitu tanpa perlu menggunakan Internet sehingga bisa disebut dengan fitur *free operation*.

4. Kebaruan dari segi kuis yang ditampilkan

Dari segi kuis yang ditampilkan, Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis Aplikasi *Android* ini memiliki beberapa kuis yang disajikan, dan kuis yang ditampilkan memang kebanyakan diambil dari buku ajar Kurikulum 2013, namun kebaruan dalam Aplikasi media pembelajaran ini yaitu hasil kuis atau nilai yang didapat siswa bisa langsung ditampilkan secara langsung, hal tersebut dapat memudahkan guru atau siapapun yang menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran dapat melihat hasil secara langsung tanpa harus menghitung secara manual.

5. Kebaruan dari segi tampilan penyajian

Dari segi penyajian materi, Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *Android* ini berbeda dengan media pembelajaran pada umumnya, pada segi materi, jika aplikasi pada umumnya menggunakan teknik *Copy Paste*, namun penyajian pada media pembelajaran kali ini lebih di ringkas atau lebih singkat namun jelas seperti apa yang di sajikan oleh buku, sehingga materi dan penyajiannya dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan oleh peneliti di atas, peneliti menyimpulkan beberapa rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis Aplikasi *Android* untuk siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi” yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil kelayakan dari ahli media terhadap aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti?
2. Bagaimana hasil kelayakan materi yang dicantumkan peneliti pada aplikasi yang dikembangkan?
3. Bagaimana proses implementasi yang dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *Android* ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil kelayakan yang diberikan oleh ahli media terhadap aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti.
2. Mendeskripsikan hasil kelayakan yang diberikan oleh ahli materi terhadap materi yang dicantumkan peneliti pada aplikasi yang dikembangkan.
3. Menjelaskan proses implementasi aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq berbasis *android* yang dikembangkan oleh peneliti.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *Android* ini dapat digunakan dan diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian yang dilakukan penulis dan pengembangan ini yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran Akhidah Akhlaq di MTs Negeri 5 Ngawi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Media pembelajaran berbasis *Android* ini akan mempermudah guru dalam menyiapkan materi ajar dan metode pembelajaran
- 2) Media pembelajaran berbasis *Android* ini bisa menjadi alternatif jika guru mengalami kesulitan dalam menarik minat belajar siswa.
- 3) Media pembelajaran ini dikembangkan guna untuk membantu guru dalam mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.
- 2) Memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini bisa dijadikan evaluasi untuk meningkatkan tingkat efektifitas media

pembelajaran, sehingga sekolah mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

d. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian dan pengembangan ini, dapat memberikan pengalaman baru dan bisa menjadi bekal jika peneliti menjadi seorang tenaga pendidik di masa depan.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional pada pengembangan media pembelajaran akhidah akhlaq berbasis aplikasi *Android* sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi ini bertujuan untuk membantu guru dalam menyiapkan materi dan dapat digunakan sebagai alat atau media ajar pada saat proses belajar mengajar
2. Media pembelajaran berbasis *Android* adalah media belajar yang menggunakan alat teknologi *Smartphone* dan sebagai alat perantara proses belajar.
3. Akhidah Akhlaq, adalah mata pelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *Android* kali ini, dan khususnya mencantumkan mada materi Asmaul Husna pada bab pertama di semester genap kelas 7.

Beberapa hal di atas adalah definisi operasional dari proyek yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis *Android* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran akhidah akhlaq di MTs Negeri 5 Ngawi khususnya di kelas 7.

H. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran yang diciptakan oleh peneliti kali ini memiliki beberapa kekurangan yang menjadi keterbatasan pengembangan produk, keterbatasan produk yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran akhidah akhlaq berbasis *Android* ini hanya dikembangkan untuk siswa kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi, karena produk diambil dari bahan ajar guru mata pelajaran akhidah akhlaq di sekolah tersebut.
2. Media pembelajaran akhidah akhlaq ini hanya berisi konten tulisan dan gambar.
3. Penilaian kelayakan di ambil dari penilaian pengguna yang dijadikan subjek penelitian yaitu guru mata pelajaran akhidah akhlaq dan siswa kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi.

I. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk adalah pendeskripsian jenis, model dan karakteristik dari sebuah produk dan terkomposisikan dengan baik yang bertujuan untuk menjadi cirri khas dan sebagai pembeda dengan produk yang lain.¹¹ Dalam proses pengembangan produk ini, pastinya mengharapkan adanya beberapa perbedaan dengan produk lain, mulai dari fungsi, bentuk hingga manfaat utama yang ingin dicapai seperti tujuan utama yang telah ditetapkan, dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis

¹¹ Rahmat Hidayat Hanafi, “Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi *Android* Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan,” *Atthulab* 4, no. 1 (2019): 99–104, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/atthulab/article/view/3096/2466>.

Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi” ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut

1. Nama Aplikasi : Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq
2. Dibangun Menggunakan : *Microsoft Powerpoint, iSpring Suite 9, Java, dan Web 2 APK builder.*
3. Diinstal Pada : *Gadget dengan sistem operasi Android*
4. RAM Minimal : 512 MB
5. Tipe Layar : *TFT capacitive touch screen, 256K colours.*
6. Ukuran Layar : 3,7”, 480 x 800: Hdpi.
7. Sistem Operasi : *Android 4.1 Jelly Bean*
8. Prosesor : *Single Core 1 GHz Cortex-A7*
9. Lokasi Ujicoba : MTs Negeri 5 Ngawi



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Peran pendidikan sangat penting bagi manusia, karena di dalamnya terdapat proses pembelajaran yang akan menghasilkan sebuah tatanan kehidupan dan membangun peradaban yang lebih baik. Menghadapi perkembangan zaman di abad 21 paradigma pembelajaran diarahkan untuk mengedepankan pendidikan karakter.¹² Dan pada perkembangan di abad 21 ini media pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan guna untuk melancarkan proses kegiatan belajar mengajar dan bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Sadiman, dkk berpendapat: “media merupakan segala sesuatu hal yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan serta minat dan perhatian siswa dengan harapan siswa dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan efektif dan efisien”.¹³

¹² Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”*

¹³ 2020 Sri, “Modul MEDIA PEMBELAJARAN,” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2021, 2013–15.

Maka dari itu guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar mampu membantu dalam proses penyampaian materi kepada siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Media menurut bahasa diambil dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, media digunakan sebagai alat saluran komunikasi. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).¹⁴ Maksud dari kata pesan yaitu materi atau bahan ajar yang disiapkan oleh guru dan akan disampaikan kepada siswa, jadi dengan menggunakan media tersebut diharapkan mampu untuk merangsang minat belajar siswa dan dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Sedangkan arti belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.¹⁵ Jadi belajar tidak hanya memberi dan menerima materi didalam kelas, namun Belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan semua unsur, adanya perubahan yang sifatnya relatif permanen sehingga akan berdampak pada aspek spiritual dan sosial siswa.¹⁶ Belajar sendiri bukan hanya dikhususkan kepada siswa yang menerima materi namun juga menuntut guru untuk dapat menguasai materi dan mengembangkannya.

¹⁴ La'ali Nur Aida et al., "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual," *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 43-44.

¹⁵ Hasrian Rudi Setiawan, "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI UMSU 2016-2017," *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2017): 47-67, <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i1.1081>.

¹⁶ Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."*

Kegiatan belajar yang efektif dan efisien dapat terlaksana di dalam lingkungan belajar yang kondusif dan menyalurkan inti materi pelajaran secara terencana.¹⁷ Sedangkan arti dari media pembelajaran merupakan bagian dari sumber kegiatan belajar atau bentuk fisik yang didalamnya terdapat materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar¹⁸, dalam menghadapi perkembangan zaman, seorang guru harus dapat mencapai pilar yang sudah ditetapkan oleh UNESCO, yaitu *learning to know* (belajar untuk memahami sesuatu), *learning to do* (belajar untuk mengerjakan sesuatu), *learning to be* (belajar untuk menjadi sesuatu) dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama orang lain).¹⁹ Jadi seorang guru diharapkan mampu menerapkan pada metode pembelajaran yang telah disiapkan dikelas, yang bertujuan agar siswa mampu menguasai materi secara menyeluruh sehingga mampu mencapai hasil belajar secara maksimal.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Seorang guru dianggap perlu menggunakan media sebagai alat untuk menciptakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan mampu mencapai hasil secara maksimal. Arsyad dalam bukunya

¹⁷ Umar, "Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan," *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 131–44, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364/177>.

¹⁸ Muhammad Arsyad dan Elysa Febriana Fahira, "Model Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka," 2023, 1–23.

¹⁹ Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."*

mengemukakan ciri media yang dikutip dari Gerlach dan Elly sebagai berikut²⁰:

1) Ciri Fiksiatif

Ciri fiksiatif dari media yaitu mampu menyimpan dan melestarikan objek, sebagai contoh pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadist, media menjadi alat untuk menyimpan dan melestarikan Al-Qur'an yang disebut wahyu Nabi Muhammad SAW sejak zaman Nabi hingga sekarang. Sehingga Al-Qur'an bisa dipelajari oleh umat muslim dari zaman ke zaman.

2) Ciri Manipulatif

Media pembelajaran mampu mempersingkat waktu untuk memudahkan belajar, seperti contoh dengan media pembelajaran siswa dapat mengetahui proses penanaman padi hingga waktu panen dengan melihat contoh tanpa harus melakukan secara langsung.

3) Ciri Distributif

Maksud dari distributif yaitu guru dapat membagikan bahan ajar secara langsung dan bisa menciptakan pengalaman yang relatif sama. Sebagai contoh dengan menggunakan media sosial Whatsapp guru dapat dengan mudah membagikan materi ajar yang sudah disiapkan tanpa harus menulis secara manual di papan tulis.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Bahan ajar, peran guru, siswa, dan media pembelajaran yang tergabung dalam kegiatan belajar baik secara *Luring* maupun *Daring*

²⁰ Moh Irmawan Jauhari, "Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Piwulang* 1, no. 1 (2011): 23–35.

merupakan hal yang berpengaruh penting dalam tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. dengan adanya media pembelajaran guru dapat menghemat tenaga dikarenakan tidak perlu menggunakan metode ceramah, dan dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat berperan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Fungsi Media Pembelajaran Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga memiliki fungsi sebagai berikut:²¹

- 1) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengefektifkan kegiatan belajar.
- 2) Guru dapat melakukan dengan mudah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan begitu hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.
- 3) Peserta didik dapat dengan mudah menerapkan hasil dari kegiatan pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat dengan mudah meningkatkan imajinasi mereka karena dengan adanya bantuan media pembelajaran berupa gambar dan video.
- 5) Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat terbantu dalam materi ajar yang bersifat menghafal. Seperti contoh menghafal juz 30, dengan menggunakan media pembelajaran

²¹ Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.

peserta didik tidak hanya menghafal dengan membaca, namun juga dapat menghafal dengan cara mendengar menggunakan media pembelajaran audio.

Dengan mengetahui beberapa fungsi tersebut, sebagai seorang guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran pada saat mengajar dalam kelas dan mampu memaksimalkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

d. Macam-macam dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Pada tahun 2011 Wina Sanjaya memberikan pendapat melalui bukunya, bahwa media pembelajaran terdapat beberapa klasifikasi tergantung dari sudut pandang mana kita melihatnya, sebagai berikut²²:

- 1) Klasifikasi media pembelajaran jika dilihat dari sifatnya:
 - a) media pembelajaran menjadi bersifat hanya bisa didengar atau hanya memiliki unsur suara, dengan begitu disebut media auditif.
 - b) media pembelajaran hanya berunsur gambar, sehingga media pembelajaran hanya bisa dilihat dengan mata tanpa ada unsur suara, dengan begitu media pembelajaran disebut media visual.
 - c) Media pembelajaran memiliki kedua unsur diatas yaitu memiliki unsure gambar dan unsur suara, biasanya media tersebut berbentuk sebuah video. dengan begitu media pembelajaran disebut dengan media audiovisual.
- 2) Media pembelajaran dilihat dari jarak yang mampu dijangkau:

²² Tasdin Tahrir et al., *Pengembangan dan Model Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, ed. oleh Nanda Saputra (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

- a) Pertama media yang dapat diakses secara bersamaan tanpa memiliki batasan ruang dan waktu, seperti misalnya media berupa hardware *flashdisk* dan *Harddisk*.
 - b) Kedua media yang memiliki batasan, batasan dari ruang dan waktu, maupun batasan secara procedural lainnya. Seperti media cetak yaitu buku pegangan siswa, modul guru dan lain-lain.
- 3) Klasifikasi media pembelajaran dilihat dari teknik pemakaiannya:
- a) Media yang ditampilkan atau diproyeksikan, media pembelajaran jenis ini memerlukan beberapa alat bantu yang dapat memproyeksikan bahan ajar, seperti misalnya *film projector* untuk memproyeksikan media pembelajaran berbentuk film / video pembelajaran.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, Rudi Susilana dan Cipi Riana di tahun 2009, memberikan pendapat pada buku mereka bahwa media pembelajaran yang tidak diproyeksikan dibagi menjadi kelompok sebagai berikut²³:
 - (1) Kelompok pertama: media grafis, media cetak, gambar
Media grafis visual yaitu media pembelajaran yang teknik penyajiannya berupa fakta, ide, gagasan, berbentuk kata-kata, kalimat, angka, simbol, atau gambar.
 - (a) Media cetak yaitu media pembelajaran yang proses penyajiannya berupa materi yang di cetak atau melalui proses *Printing*.

²³ Umar, "Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan."

(b) Media gambar diam adalah media pembelajaran yang berbentuk hasil dari sebuah kegiatan fotografi.

(2) Kelompok kedua: media proyeksi diam

Media proyeksi diam yaitu sebuah media pembelajaran yang berbentuk media visual yang disajikan dalam bentuk proyeksi yang berisi pesan dan hasil proyeknya, contohnya seperti OHP (*Overhead Projector*).

(3) Kelompok ketiga: media audio visual diam

Media audio visual diam yaitu media pembelajaran yang penyampaianya bertujuan untuk merangsang indera pendengaran dan pengelihatannya, namun gambar tidak memiliki unsur gerak, contohnya adalah *Sound Slide*.

(4) Kelompok keempat: media audio

Media audio adalah media pembelajaran yang hanya memiliki unsur suara sehingga hanya mampu merangsang indera pendengaran. Seperti contohnya adalah rekaman suara.

(5) Kelompok Kelima: media film

Media film merupakan gabungan dari beberapa gambar yang meluncur secara cepat, dan merangsang indera pengelihatannya seperti melihat gambar yang bergerak.

(6) Kelompok keenam: media televise

Media televisi bisa disebut media pembelajaran karena dapat memberikan pesan pembelajaran dengan unsur audio visual dan gambar yang bergerak.

(7) Kelompok ketujuh: multimedia

Multimedia merupakan sebuah media pembelajaran yang tergabung dari beberapa unsur menjadi satu yang mengombinasikan beberapa unsur tersebut menjadi satu paket.

2. *M-Learning* Berbasis *Android*

a. Pengertian *M-Learning*

Perkembangan zaman mempengaruhi teknologi informasi dan komunikasi, dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga memberi pengaruh besar dalam dunia pendidikan terutama pada media pembelajaran. teknologi pada media pembelajaran dalam penggunaannya biasa disebut dengan *Electronic Learning (E-Learning)*. Media pembelajaran pada bidang tersebut, terdapat istilah *mobile learning* yaitu sebuah proses pembelajaran menggunakan perangkat teknologi bergerak.

Mobile Learning (M-Learning) adalah sebuah hasil dari pengembangan *E-Learning*, istilah *mobile learning* terpacu kepada perangkat yang bertipe perangkat genggam dan perangkat bergerak seperti telepon seluler, laptop, tablet, PC. Dengan menggunakan *Mobile Learning* pengguna dapat dengan mudah mengakses konten di dunia maya dengan mudah, dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu dan dengan menggunakan *mobile learning* pengguna dapat mengakses banyak informasi dari perpustakaan tanpa harus menghabiskan waktu di perpustakaan secara langsung. *Mobile Learning* dapat membuat para siswa berpartisipasi

dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran tanpa harus datang ke lokasi fisik²⁴, misalnya, jika seorang guru ingin menjelaskan tentang sejarah Candi Borobudur kepada siswanya, kegiatan belajar mengajar tersebut tidak harus pergi secara langsung ke lokasi Candi Borobudur, guru tersebut dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *M-Learning* untuk mengakses lokasi tersebut dan sejarah yang akan di ajarkan.

b. Sejarah *Android*

Pada oktober 2003, perusahaan *Android.Inc* didirikan yang memiliki ambisi untuk menjadi *mobile device* yang lebih canggih dari *Symbian* dan *Windows Mobile*. Yang pada masa itu *iPhone* dan *Blackberry* belum dirilis. Hal itu diungkapkan oleh Onur Cinar pada bukunya tahun 2012 “*Android Inc. was founded in Silicon Valley, California, in October 2003, with the idea of providing a mobile platform that is more aware of user’s location and preferences*”²⁵

Selanjutnya pada tahun 2005 *Google* mengakuisisi *Android.Inc*. dan *Google* mengembangkan *Android* hingga versi beta yang dirilis pada 5 November 2007, dan pada saat itu telah ditetapkan bahwa 5 November menjadi peringatan bagi hari jadi *Android*. Dan pada jarak 1 minggu setelah *Android* dirilis *Android SDK (Software Development*

²⁴ Panji Wisnu Wirawan, *Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning* (Makassar: Aksara Timur, 2018).

²⁵ gian dwi Oktiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015,” *Skripsi* (2015).

Kit) dirilis. Software tersebut berguna untuk memudahkan pengguna dalam mengembangkan *Android* mereka sendiri.²⁶

c. Jenis-jenis *Android*

Google mengembangkan *Android* sedemikian rupa, dengan kemahirannya Google mengembangkan versi *Android* dari waktu ke waktu, dan google memudahkan pengguna dalam memahami nama versi *Android*, nama-nama versi *Android* tersebut di ciptakan dari nama makanan, dan uniknya lagi seluruhnya dibuat berurutan dari huruf yang menyerupai abjad. Berikut nama jenis-jenis versi *Android*:

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Versi *Android*

VERSI	NAMA	RILIS	CATATAN
1.0	<i>Android</i> 1.0	23 September 2008	<i>Android</i> pertama hanya untuk <i>Smartphone</i>
1.1	<i>Android</i> 1.1	9 Februari 2008	
1.5	Cupcake	30 April 2009	Mulai menggunakan kode nama
1.6	Donut	15 September 2009	
2.0-2.1	Éclair	26 Oktober 2009 (2.0) 12 Januari 2010 (2.1)	
2.2	Froyo	20 Mei 2010	
2.3	Gingerbread	6 Desember 2010	Digunakan pada <i>Smartphone</i> jenis lama
3.0-3.2	Honeycomb	22 Februari 2011 (3.0) 10 Mei 2011 (3.1) 15 Juli 2011 (3.2)	Hanya untuk Tablet
4.0	ICS (Ice Cream Sandwich)	19 Oktober 2011	<i>Smartphone</i> dan tablet
4.1-4.3	Jelly Bean	9 Juli 2012 (4.1) 13 November 2012 (4.2) 24 Juli 2013 (4.3)	Update untuk memperbaiki dan menambah fitur pada ICS
4.4	Kit Kat	3 September 2013	

d. Kelebihan dan Kekurangan *Android*

²⁶ Marko Gargenta et al., *What Readers Are Saying About Hello , Android, North*, vol. 1163, 2010, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17628579>.

Google merupakan sebuah situs dan juga salah satu perusahaan terbesar didunia, google juga sudah melakukan akuisisi kepada *Android* pada tahun 2005 hingga saat ini, dan perkembangan *Android* juga dapat dirasakan oleh semua kalangan pengguna *Smartphone*. Tetapi sebagai perusahaan besar dan sebuah *platform* yang besar, pastinya *Android* memiliki kekurangan dan kelebihan pada produk maupun sistemnya, berikut kekurangan dan kelebihan *Android*²⁷:

1) Kelebihan *Android*

- a) Dengan berbasis Linux, *Android* menjadi bersifat terbuka, sehingga memudahkan pada berbagai kalangan untuk mengembangkannya.
- b) Dengan memiliki banyak fitur yang tersedia pada sistem operasi *Android*, itu dapat menyimpulkan bahwa *Android* menjadi *platform* yang lengkap, sehingga memudahkan pengguna untuk mengembangkannya
- c) Hingga saat ini, mayoritas umat manusia lebih memilih *Android*, dikarenakan *Android* yang pada dasarnya bersifat *platform* yang tidak menggunakan biaya. Sekaligus lengkap, terbuka, bebas dan memiliki banyak informasi.

2) Kelemahan *Android*

- a) Kelemahan yang pertama yaitu *Android* harus terhubung dengan internet untuk dapat mengakses beberapa aplikasi.

²⁷ Christian Chandra Wijaya, Henry Novianus Palit, dan Kristo Radion Purba, "Pembuatan Aplikasi Pelaporan dan Antisipasi Kejadian Kejahatan Berbasis Android," *Petra* 1, no. 1 (2012): 1–6.

- b) Kedua, banyak pengguna *Smartphone* mengeluhkan bahwa *Android* terlalu memiliki banyak iklan, entah diatas ataupun dibawah bagian aplikasinya.
- c) Hardware yang tidak terbilang awet atau tidak tahan lama, banyak pengguna yang mengeluhkan bahwa *Android* mudah mengalami macet pada saat dioperasikan.

3. Akhidah Akhlaq

a. Pengertian Akhidah Akhlaq

Sebagai makhluk hidup, manusia hendaknya mempelajari segala sesuatu yang telah diciptakan oleh Allah SWT, dengan demikian manusia dapat menjalani kehidupan yang sesuai dengan apa yang telah diperintahkan olehnya. Ilmu yang paling mendasar dalam kehidupan yaitu Akhidah dan Akhlaq, karena pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain, dengan Akhidah lah manusia dapat menjalin hubungan baik dengan manusia lain, selain menjalin dengan manusia lain, ilmu akhidah dapat digunakan dalam beribadah, seperti yang dikungkapkan oleh Muliati pada bukunya, “akhidah yaitu ilmu yang berisi tentang argumentasi rasional dalam mempertahankan keimanan dan juga berisi tentang bantahan terhadap pembid'ah dan orang-orang yang mengambil jalan yang salah dari mahzab salaf dan ahli sunnah”²⁸

Akidah secara bahasa berasal dari kata *al'aqd* yang memiliki arti ikatan, pengesahan, penguatan dan kepercayaan, atau kiyakinan yang

²⁸ Ramli, *Ilmu Aqidah*, 1 ed. (Yogyakarta: Manggar Pustaka, 2023).

kuat dan pengikatan yang kuat.²⁹ Sedangkan akhidah dalam istilahnya yaitu dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber ajaran islam yang wajib dipegang oleh setiap muslim sebagai sumber yang mengikat.

Syeikh Abu Bakar Al-Jaziri menyatakan bahwa akidah kumpulan dari hukum-hukum kebenaran yang jelas yang dapat diterima oleh akal, pendengaran dan perasaan yang diyakini oleh hati manusia dan dipujinya, dipastikan kebenarannya, ditetapkan keshalehannya dan tidak melihat ada yang menyalahinya dan bahwa itu benar serta berlaku selamanya. Seperti keyakinan manusia akan adanya Sang Pencipta, keyakinan akan ilmu kekuasaan-Nya, keyakinan manusia akan kewajiban ketaatan kepada-Nya dan menyempurnakan akhlak-yang dimaksud aqidah dalam bahasa Arab (dalam bahasa Indonesia ditulis akidah).³⁰ Sedangkan kata Akhlaq diambil dari bahasa arab yang memiliki bentuk jamak dari kata *Al-Khuluq* yang artinya budi pekerti, perangai, tingkal laku, atau tabiat. Pada hakikatnya *khulq* (Budi Pekerti) yaitu dimana otak manusia merangsang dari sifat atau keinginan sehingga menimbulkan beberapa perbuatan yang spontan tanpa sadar dan hal tersebut biasa disebut dengan tindakan manusia.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, dengan hal tersebut timbulah perbuatan terpuji (akhlaq *mahmudah*) dan perbuatan tercela (akhlaq *madzmumah*).³¹ Al-Ghazali juga berpendapat tentang akhlaq

²⁹ Ramli, 18.

³⁰ Rohidin, *Pendidikan Agama Islam, Sebuah Pengantar*, 1 ed. (Fakultas Hukum UII Press, 2020).

³¹ Rohidin, 32.

yaitu “Akhlak ialah sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan segala perbuatan yang dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan”³² maksud dari penjelasan Al-Ghazali tersebut, suatu hal dapat disebut akhlaq jika sebuah perbuatan tanpa harus direncanakan terlebih dahulu atau bisa disebut dengan kebiasaan.

b. Ruang Lingkup Akhidah

Dalam ilmu akhidah ada beberapa ruang lingkup yang menjelaskan dan mendukung dari ilmu akhidah tersebut, ruang lingkup tersebut meliputi 4 jenis yaitu³³:

1) *Ilahiyat*

Ilahiyat adalah lingkup ilmu yang membahas tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan Allah, seperti nama Allah, wujud Allah, sifat Allah dan masih banyak lagi.

2) *Nubuwwat*

lingkup ini membahas segala sesuatu tentang apa yang berkaitan langsung dengan Nabi dan Rasul. Entah dari sejarah, sifat, teladan, dan sebagainya.

3) *Rahaniyyat*

³² Dewi Prasari Suryawati, “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul,” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1, no. 2 (2016): 314.

³³ Amsa Manila, “Strategi Peningkatan Keterampilan 4c Abad 21 (Critical Thingking, Communication, Collaboration, Creativity) Siswa Pada Pembelajaran Akhidah Akhlaq di MA Banjarwati, Paciran, Lamongan” (2020).

Lingkup *Rahaniyyat* adalah lingkup yang membahas tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan makhluk ciptaan Allah yang tak kasat mata, seperti misalnya syaitan, roh, malaikat, qada dan qadar.

4) *Sam'iyat*

Seperti pada arti *Sam'iyat* yaitu segalanya sesuatu yang bisa diketahui oleh sam'i atau bisa didapat dari dalil Allah, berupa Al-Qur'an dan As-Sunnah. Seperti akhirat, surga dan neraka, tanda-tanda kiamat dan lain sebagainya.

c. Tujuan Mempelajari Akhidah

Pada jenjang pendidikan Madrasah Tsanawiyah, mata pelajaran akhidah sangat penting bagi perkembangan peserta didik, Karena mata pelajaran akhidah dapat menciptakan perbuatan yang teladan bagi siswa, berikut beberapa tujuan mempelajari Akhidah Akhlaq:³⁴

- 1) Manusia sejak dilahirka sudah memiliki kewajiban dalam menyembah tuhan yang maha esa, dengan begitu tujuan akhidah yaitu memupuk dan mengembangkan dasar ketuhanan yang dimiliki manusia sejak lahir itu.
- 2) Dengan adanya mata pelajaran akhidah, siswa dapat mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk, sehingga tujuan akhidah untuk menjelaskan dan mencegah siswa dalam melakukan perbuatan kemusyrikan.

³⁴ Imam Suyono, "Aqidah Akhlak," *Jurnal Ilmiah* 10, no. 2 (2017): 100–141.

- 3) Mata pelajaran akhidah juga mengajarkan tentang bagaimana kita berpegang teguh terhadap agama sehingga siswa dapat menghindari diri dari pengaruh akal pikiran yang menyesatkan.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

1. Gian Dwi Oktiana tahun 2015 dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut pengembangan aplikasi buku saku digital berbasis *Android* pada materi pengikhtisaran siklus akuntansi perusahaan pada saat di uji mendapatkan kriteria layak dengan nilai 83,90 sehingga masuk kategori penilaian sangat baik, dan jika dipersentasekan mendapatkan nilai 90,21%, penilaian ujicoba dilakukan di MAN 1 Yogyakarta oleh 30 siswa dan Menunjukkan respon positif Karena lebih banyak memberikan nilai lebih dari 70%, berdasarkan hasil penilaian 30 siswa tersebut yang setara denga 1 kelas, bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Android* sangat berguna bagi siswa dalam memudahkan proses pembelajaran.³⁵

Dalam pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu ini, memiliki beberapa perbedaan dan persamaan, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut adalah peneliti dalam menggunakan metode ADDIE tidak menggunakan tahapan evaluasi, dan ini sebenarnya

³⁵ Oktiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.”

menjadikan sebuah metode pengembangan ADDIE menjadi tidak lengkap. Persamaannya adalah, pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tersebut adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *Android*. yang diujikan pada siswa.

2. Muhammad Fatchul Aziz tahun 2020 dalam tesisnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Agama Islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang” dalam proses pembelajaran yang dikembangkan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*, peneliti tersebut menggunakan pengembangan model ADDIE yang mengadopsi dengan 5 tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan evaluasi, dan hasil dari penelitian tersebut, media pembelajaran yang diciptakan dirasa sangat layak untuk digunakan dengan nilai uji 85,3%. Dan hasil validasi dari ahli mendapat kriteria sangat layak dengan nilai 94,6%, dan hasil angket dari kemenarikan media yang diberikan kepada siswa sangat layak dengan nilai 90,2%. Dan menurut peneliti media pembelajaran PAI berbasis *Android* sangat efektif karena memudahkan pihak guru dalam mengajar dan menyampaikan materi dan pihak siswa yang mudah dalam memahami materi, hal tersebut terbukti dalam perkembangan nilai hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dari rata-rata 59,33 menjadi 88,80.³⁶

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki beberapa perbedaan, dimana peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran

³⁶ Muhammad fatchul Aziz, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Agama Islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang,

dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya selama satu semester.

3. Talizaro Tafonao (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa” menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat penting dan hal tersebut bisa terjadi karena pendidikan juga selalu mengikuti perkembangan zaman, dimana guru juga dituntut untuk memahami tentang perkembangan media pembelajaran yang akan berguna untuk keefektifan dalam proses pembelajaran dimana proses pembelajaran tersebut pastinya akan menjadi lebih efektif jika guru dapat memanfaatkan media pembelajaran, dan Tafonao juga menyebutkan pada jurnalnya bahwa media pembelajaran dapat mengatasi rasa bosan siswa didalam kelas, jadi dengan media pembelajaran guru dapat mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, bukan saja memberi informasi namun juga dapat memberi rasa nyaman kepada peserta didik.³⁷

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut memiliki perbedaan, yaitu peneliti hanya meneliti tentang peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan meneliti tentang peningkatan minat belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran,

4. Penelitian yang dilakukan oleh Joko Kuswanto dan Feri Radiansah yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran

³⁷ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Sistem Operasi Jaringan Kelas XI” Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. Seluruh produk media pembelajaran terdiri dari teks, gambar, animasi dan audio sehingga sangat menarik dan interaktif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berbasis *Android* ini telah melalui tahap validasi ahli dengan ahli media, ahli desain, dan ahli materi yang mencapai standar penerimaan “baik”. Tes yang dilakukan terhadap siswa pada tingkat individu kemudian diberikan kriteria kelayakan “baik”, tes skala kecil diberikan kriteria kelayakan “baik”, dan tes skala besar diberikan kriteria kelayakan “baik”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* ini mempunyai standar kelayakan dan daya tarik produk yang cukup. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengumpulan data melalui kuesioner. Terdapat rata-rata persentase elemen peralatan yang memenuhi kriteria sesuai. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* untuk mata pelajaran “Sistem Operasi Jaringan” Kelas XI layak digunakan di sekolah³⁸.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut ada perbedaan dan persamaan, perbedaannya metode yang digunakan hanya menggunakan metode pengembangan *Research and Development* R&D tanpa menggunakan metode lebih rinci seperti

5. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Muryoah dan Mega Fajartia pada mata pelajaran biologi yang menggunakan media

³⁸ Kuswanto dan Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI.”

pembelajaran dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa lebih efektif dengan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran biologi dibandingkan dengan pembelajaran berbasis ceramah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran memungkinkan Anda belajar kapanpun dan dimanapun. Memahami siswa Anda dengan lebih baik akan meningkatkan hasil belajar mereka. Mengingat hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi semakin meningkat, diharapkan pendidik dapat menerapkan metode yang sama pada mata pelajaran lain dengan menggunakan bahan yang sesuai. Sehingga pembelajaran tidak hanya menimbulkan rasa bosan dan cemas pada diri siswa, melainkan pembelajaran mendatangkan kebahagiaan bagi siswa³⁹.

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut, terdapat perbedaan dalam pengembangan yang dilakukan, peneliti tersebut menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* dan tidak di *generate* menjadi sebuah aplikasi berbasis *Android*. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tersebut menggunakan metode R&D seperti sebuah penelitian pengembangan pada umumnya, namun penelitian tersebut memiliki beberapa tahap seperti penelitian, perencanaan, pengembangan produk, uji coba pendahuluan, revisi, uji coba yang kedua, revisi operasional, uji coba operasional, revisi produk akhir, dan diseminasi implementasi.

6. Penelitian oleh hamdan husein batubara, yang berjudul pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI ini

³⁹ Siti Muyaroah dan Mega Fajartia, "Development of *Android*-Based Learning Media Using *Adobe Flash Cs 6* Applications in Biology Subjects," *Ijcet* 2, no. 1 (2017): 79–83, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19336/9214>.

memiliki satu variable saja, dan pengembangan media ini dilakukan hanya untuk memberi fasilitas dalam proses pengembangan. Dan hasil dari penelitian ini adalah Setelah dilakukan kajian teori dan hasil penelitian serta pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Dihilangkan produk media pembelajaran matematika berbasis android sebagai bahan platform untuk siswa kelas IV SD/MI yang meliputi fungsi proses (analisis, produk). desain, pengembangan dan validasi desain, review desain dan pengujian produk) dan fitur produk (nama, pengenalan, pilihan level, simulasi materi dan permainan), 2) media pembelajaran matematika berbasis android mendapat penilaian dari evaluator, evaluator sejawat dan guru sekolah dasar /MI dengan skor 434 dan persentase 86,67% yang berarti sangat baik, 3) Jawaban kelas IV SD/MI atau jawaban siswa pada media pembelajaran matematika berbasis Android memperoleh skor 439 poin dan persentase penilaian 87,8%. Nilai ini berada di antara "Diterima" dan "Setuju". Dengan demikian, produk media pembelajaran berbasis Android penelitian ini dapat diakses oleh siswa SD/MI sesuai dengan hasil review dan batasan respon siswa.

Perbedaan dari penelitian kali ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamdan, adalah subjek yang di gunakan adalah siswa SD/MI dan persamaan penelitian dengan penelitian tersebut adalah penelitian hanya menggunakan variable dan memberikan fasilitas media pembelajaran dan mencari tahu kelayakan media.⁴⁰

⁴⁰ Hamdan Husein Batubara, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI," *Jurnal madrasah ibtidaiyah* 3, no. 1 (2017): 1–8.

7. Penelitian dari joko kuswanto yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran desain grafis kelas x ini dilakukan hanya untuk memnguji kelayakan produk, sebagaimana hasil penelitian yang dijelaskan oleh joko, Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan lingkungan pembelajaran berbasis android yaitu melalui beberapa tahapan yaitu tahap uji coba departemen dan tahap uji coba lapangan. Hasil penilaian faktual media mendapat predikat baik sebesar 78,30, penilaian ahli desain mendapat predikat baik sebesar 78 persen, dan penilaian ahli materi terhadap produk jadi mendapat predikat baik sebesar 80.

Dengan demikian, rata-rata nilai persentase validasi ahli secara keseluruhan akan berada pada kriteria yang sesuai. Setelah uji kelayakan ahli selesai, dilanjutkan dengan uji individual sehingga diperoleh persentase rata-rata sebesar 80 untuk predikat baik, 80,05 untuk predikat baik, dan rata-rata persentase untuk skala besar. 80.05 dengan predikat baik. Secara keseluruhan, rata-rata persentase responden mencapai kriteria kelayakan baik. Berdasarkan hasil beberapa tahap pengujian yang dilakukan oleh para ahli dan responden, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar berbasis Android ini layak digunakan di dalam kelas untuk belajar desain grafis.⁴¹

Perbedaan dari penelitian tersebut adalah peneliti menggunakan beberapa aplikasi *software* yang berbeda, dan penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan uji validasi ahli media, materi dan ahli design. Dengan

⁴¹ Joko Kuswanto, "Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X," *EduTic - Scientific Journal of Informatics Education* 6, no. 2 (2020): 78–84, <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>.

persamaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh joko dan peneliti saat ini adalah, sama-sama memiliki satu variable yaitu untuk menyediakan fasilitas media pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Mata pelajaran akhidah akhlaq merupakan mata pelajaran yang penting bagi pembelajaran agama islam dari segala jenjang pendidikan, dengan mempelajari akhidah akhlaq dapat mendidik siswa agar mampu menjalani kehidupan yang baik, mata pelajaran akhidah akhlaq sangat membutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran yang menyenangkan dianggap akan membuat siswa mampu menerima materi dengan baik, sehingga dapat menjadi acuan bagi tercapainya pembelajaran yang efektif, maka dari itu pembelajaran yang efektif dapat tercapai jika guru menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran pada saat ini menjadi semakin maju karena terkena dampak dari perkembangan zaman sekaligus teknologi informasi dan komunikasi, sehingga media pembelajaran pada saat ini sudah berkembang menggunakan media digital. Sehingga peneliti ingin menciptakan inovasi baru pada subjek yang akan diteliti, yaitu menciptakan aplikasi *Android* yang berisi materi ajar kelas 7 mata pelajaran akhidah akhlaq yang bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa lebih tertarik lagi dalam melakukan proses

pembelajaran, terlebih lagi dapat mencegah siswa yang merasa bosan dengan metode belajar yang monoton.

Pengembangan aplikasi *Android* dianggap dapat memudahkan proses pembelajaran, terutama pada guru, yang lebih mudah membawa bahan ajar dan lebih praktis karena pada dasarnya *Android* yang bersifat praktis dapat dibawa kemanapun dan dimanapun. Dan kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

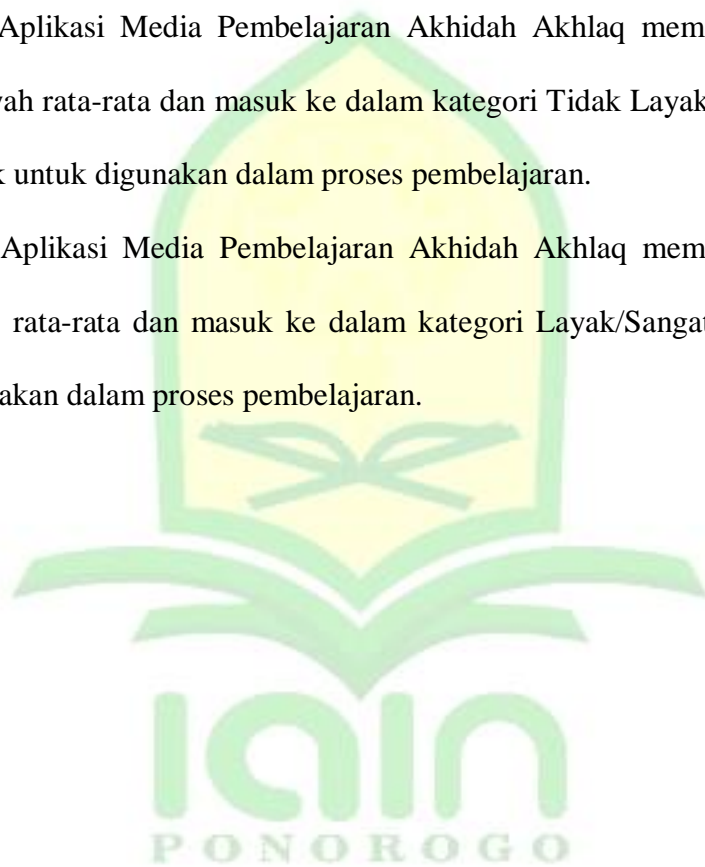
D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan atau biasa disebut dengan hipotesis penelitian merupakan dugaan jawaban sementara dari hasil penelitian yang di rumuskan dalam rumusan masalah, hal ini hipotesis dituliskan dalam bentuk pernyataan.

Berdasarkan kajian pustaka, kerangka piker dan adanya penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan diatas maka hipotesis dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi” ini yaitu sebagai Berikut:

Hipotesis rumusan masalah kedua:

1. H_0 : Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq memiliki penilaian dibawah rata-rata dan masuk ke dalam kategori Tidak Layak/Sangat Tidak Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. H_1 : Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq memiliki penilaian diatas rata-rata dan masuk ke dalam kategori Layak/Sangat Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti pada kali ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan istilah *Research and Development*. Menurut Sujadi Penelitian Pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.⁴² Banyak yang menyebutkan bahwa biasanya penelitian pengembangan adalah penelitian sebagai evaluasi dari penelitian sebelumnya. Sedangkan pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke bentuk fisik yang berkaitan dengan desain belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi memproses dengan maksud menetapkan dasar empiris untuk mengkreasikan produk pembelajaran dan non pembelajaran yang baru atau bertujuan untuk meningkatkan pengembangan yang sudah ada.

⁴² Febri Giantara, Kusdani Kusdani, dan Taufik Helmi, “Pengaruh Pemahaman Statistik Pendidikan Dan Metodologi Penelitian Pendidikan Terhadap Percepatan Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa,” *Jurnal Edumatic: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 01 (2022): 30–34, <https://doi.org/10.21137/edumatic.v1i01.452>.

Untuk mengetahui progres perkembangan Tersebut, peneliti harus menggunakan campur tangan masyarakat untuk menilai seberapa efektif pengembangan yang telah dilakukan.⁴³

Keterkaitan media pembelajaran dengan metode penelitian pengembangan bisa dikatakan sangat erat, sebelum digunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan akan dilakukan uji kelayakan sehingga dapat mengetahui bagaimana layaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran berbasis *Android* adalah yang dimaksud peneliti untuk dikembangkan.

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE, sesuai dengan namanya, ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model penelitian ini meliputi tahap-tahap tersebut, berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap model penelitian ADDIE⁴⁴:

1) *Analysis*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE, tahap pertama adalah menganalisis kebutuhan pengembangan produk baru (model, metode, media, materi pendidikan) dan menganalisis kelayakan dan persyaratan pengembangan produk. Pengembangan produk dapat dimulai dengan edisi pada produk yang sudah ada/diimplementasikan. Permasalahan bisa muncul atau muncul karena produk yang ada saat ini atau yang tersedia tidak

⁴³ Elizabeth B Sanders et al., "Design Research in 2006 From the Communications Secretary :," no. September (2006): 1–25.

⁴⁴ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE, INTEGRASI PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa*, ed. oleh Rudi Hartono (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021).

relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa, dan lain-lain.

2) *Design*

Kegiatan desain dalam model R&D ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dengan konsepsi dan konten produk. Buat rencana untuk setiap konten produk. Upaya dilakukan untuk merumuskan dengan jelas instruksi untuk melaksanakan desain atau pembuatan produk. Pada tahap ini, desain produk masih bersifat konseptual dan menjadi dasar untuk proses pengembangan tahap selanjutnya.

3) *Development*

Pengembangan model penelitian pengembangan ADDIE mencakup kegiatan untuk mengimplementasikan desain produk yang telah dibuat sebelumnya. Fase sebelumnya menciptakan kerangka konseptual untuk menerapkan produk baru. Kerangka konseptual telah diterjemahkan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini, Anda juga perlu membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk Anda.

4) *Implementation*

ADDIE Penerapan Produk dalam Model Penelitian Pengembangan dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (evaluasi awal) dapat diperoleh dengan mengajukan pertanyaan tentang tujuan pengembangan produk. Implementasi dilakukan berdasarkan desain produk yang dibuat.

5) *Evaluation*

Tahap evaluasi pada studi pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, dan dilakukan modifikasi sesuai hasil evaluasi dan persyaratan yang belum dipenuhi oleh produk. Tujuan akhir dari evaluasi adalah untuk mengukur pencapaian tujuan pengembangan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MTs Negeri 5 Ngawi, sekolah tersebut beralamatkan di Jalan Raya Paron No.1, Kanaiban, Paron, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2023 dan tahap pelaksanaan pelaporan pada Desember-Januari 2024

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	KEGIATAN PENELITIAN	Sep, 2023	Okt, 2023	Nov, 2023	Des, 2023	Jan, 2024
1	Pengajuan Judul Penelitian					
2	Penyusunan Proposal Penelitian					
3	Pengujian Proposal					
3	Pelaksanaan Penelitian					
4	Pembuatan Produk					
4	Pelaporan Penelitian					

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan subjek kelas 7B sebagai subjek eksperimen dalam uji coba produk media yang dikembangkan oleh peneliti, dengan rincian siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas 7B

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	Laki-laki	Perempuan	
7B	13	20	33

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang sudah diajukan dalam penelitian kali ini, dengan pembahasan yang meliputi lokasi, subjek penelitian, desain penelitian, dan justifikasi, secara sederhananya, prosedur merupakan persamaan yang menandakan beberapa rangkaian kegiatan, cara, langkah, ketentuan, perhitungan, proses hingga tugas yang dilaksanakan dalam rangkaian aktifitas penelitian yang bertujuan untuk meraih hasil yang diinginkan.⁴⁵

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE, sesuai dengan namanya, ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model penelitian ini

⁴⁵ Kelvin Adha Bilqis Ibrahim dan Universitas Persada Indonesia Y A , Dian Gustina I, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis *Android* Untuk Brand Clothing Sand Beach Dengan Skema Diskon Menggunakan Hungarian Algorithm," *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma* 8, no. 1 (2014), <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i1.608>.

meliputi tahap-tahap tersebut, berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap model penelitian ADDIE⁴⁶:

1. *Analysis*

Pada bagian analisis, peneliti sekaligus pengembang aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq melakukan kegiatan observasi langsung ke sekolah, yang dimana sekolah tersebut adalah MTs Negeri 5 Ngawi, fokus pengamatan pada observasi kali ini adalah dengan cara fokus terhadap subjek dependennya, yaitu siswa kelas 7B, mengenai tentang permasalahan dalam proses pembelajaran Akhidah Akhlaq pada materi asmaul husna. Berbagai masalah yang ditemukan pada kelas 7B tersebut yang paling utama yaitu tentang media pembelajaran yang digunakan oleh siswa.

2. *Design*

Pada bagian design, peneliti sekaligus pengembang aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq ini mengembangkan desain aplikasi melalui 2 tahapan, yang pertama yaitu pengembang mulai mendesain aplikasi, memasukan materi, dan unsur-unsur lain mendesain menggunakan aplikasi *Smartphone* yaitu Canva, setelah semua unsur selesai di desain pada tahap pertama, peneliti masuk ke tahap kedua yaitu menyusun semua unsur yang sudah didesain pada tahap pertama ke dalam *software powerpoint*, sekaligus memasukkan beberapa unsur yang menggunakan program Hyperlink untuk mengaktifkan transisi pada setiap halaman.

Dari kedua tahap tersebut, peneliti sekaligus pengembang aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini membuat beberapa desain

⁴⁶ Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE, INTEGRASI PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa*.

menggunakan prinsip semenarik mungkin agar bisa mencapai tujuan pada rumusan masalah yaitu untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

3. *Development*

Pada tahap development ini, proses pengembangan yang sebenarnya baru saja dimulai, dimana pada proses ini peneliti sekaligus sebagai pengembang mengembangkan media yang bersumber dari file *Microsoft Power Point* menggunakan tiga *software* Pendukung, yang pada setiap *software* memiliki kegunaan yang berbeda.

yaitu pertama menggunakan *software I Spring Suite 9*, pada *software* ini, peneliti mulai membuat sekaligus memasukkan kuis yang disiapkan kedalam file *Power Point* sebelumnya, dan pada *software ispring suite 9* ini, peneliti sekaligus pengembang mulai mengekstrak file dari bentuk file *.PPTX* menjadi file *.HTML* dimana model file *.html* ini adalah file yang akan diubah menggunakan *Web 2 Apk Builder*. Pada *software Web 2 Apk Builder* ini, dimana file yang berbentuk *.html* akan di *Generate* menjadi *.apk* dan setelah itu aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq akan siap untuk digunakan

4. *Implementation*

Pada tahap implementasi atau penerapan ini adalah dimana peneliti sekaligus pengembang Aplikasi Media Pembelajaran ini melakukan uji coba aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq pada kelas 7B di MTs Negeri 5 Ngawi, pada tahap implementasi ini peneliti diminta oleh guru

mata pelajaran untuk mengambil alih kelas dan sekaligus mengsis materi dengan cara menggunakan media pembelajaran yang sudah diciptakan.

5. *Evaluation*

Evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam metode penelitian model ADDIE, dimana pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan evaluasi terkait aplikasi Media Pembelajaran dengan cara validasi Materi, Validasi Desain, dan Validasi penilaian oleh peserta didik melalui angket, dengan menggunakan beberapa validasi tersebut peneliti dapat mengetahui apakah aplikasi memiliki kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas 7B terhadap Mata Pelajaran Akhidah Akhlaq jika dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran Akhidah Akhlaq yang telah peneliti kembangkan.

E. Tahap Pengembangan

Dalam sebuah penelitian pengembangan pasti adanya unsur tentang tahapan pengembangan, dan dalam pengembangan kali ini, peneliti sekaligus pengembang aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini melalui beberapa tahapan dalam proses pengembangan, sebagai berikut:

1. Tahap pertama yaitu mengidentifikasi beberapa program yang menjadi dasar utama dalam pengembangan fitur dalam aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq
2. Kedua yaitu mulai mendesain beberapa elemen media dan sekaligus penyusunan materi
3. Ketiga yaitu proses menyatukan unsur yang sudah didesain pada tahap kedua, disusun kedalam *software Microsoft Power Point*. Seperti

background, gambar, tombol, logo, dan sebagainya, dengan sesuai materi yang telah disiapkan

4. Tahap keempat, yakni membuat kuis melalui *software ISpring Suite 9* dan mengekstrak ke dalam bentuk file *.Html*.
5. Tahap selanjutnya yaitu mulai menyusun beberapa file kedalam *software Web 2 Apk Builder* dan masuk kedalam proses *generate* kedalam bentuk *.Apk*
6. Pada tahap terakhir yaitu dimana aplikasi siap untuk diinstal kedalam *Gadget* dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap-tahap diatas apabila dilihat dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan

F. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah hal yang sangat penting dalam penelitian, dan juga sebuah rekontruksi atau gabungan dari beragam teknik, alat, bahan dan komposisi yang digunakan dalam melancarkan dan mempermudah pengalihan

data berdasarkan hasil informasi dan faktualisasi yang tepat, sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai yang di rencanakan⁴⁷.

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi” ini, peneliti sekaligus pengembang menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

1. Instrument lembar validasi yang berupa angket, instrument validasi ini diserahkan kepada 3 orang ahli, yaitu 2 orang ahli materi yaitu 1 orang guru mata pelajaran dan 1 orang dosen, dan satu ahli media yaitu seorang dosen media pembelajaran, dan lembar validasi ini berguna untuk menguji kelayakan produk, dimana produk tersebut sudah layak untuk diuji atau belum.
2. Intrumen lembar kuisisioner yang berupa angket, dimana instrument ini diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk menilai apakah ada pengaruh perubahan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *android* ini memiliki kelayakan dengan nilai diatas rata-rata, dan instrument ini diberikan kepada subjek yaitu kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi berjumlah 32 Siswa

G. Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7

⁴⁷ Ahmadintya Anggit Hanggraito et al., “Teknologi, Badan Pengkajian dan Penerapan,” *JSHP : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 282, <http://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/385%0Ahttp://jurnal.stpsahidsurakarta.ac.id/index.php/JPI/article/view/134/80%0Ahttps://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en%0Ahttp://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidi>.

MTs Negeri 5 Ngawi” ini, teknik pengumpulan data melalui pembuatan dan pengumpulan catatan, baik berupa dokumen yang tertulis maupun tidak tertulis, kemudian di rekap menjadi satu dan teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Data pengamatan kondisi pembelajaran siswa kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi ketika mempelajari mata pembelajaran Akhidah Akhlaq pada materi Asmaul Husna, dikumpulkan melalui jurnal harian
2. Data tentang alur penerapan uji coba produk aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq terhadap siswa kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi dikumpulkan melalui catatan lapangan
3. Data tentang hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *android* kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi yang dikumpulkan melalui hasil angket kuisisioner yang diberikan kepada siswa setelah menjalani pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi
4. Data tentang interpretasi dan untuk memudahkan peneliti dalam mengingat kembali kejadian yang telah terjadi sebelumnya selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran akhidah akhlaq berbasis aplikasi *Android*, dikumpulkan melalui dokumentasi foto.

H. Validitas

Validitas konten adalah sebuah jenis penilaian yang mengukur komponen konten yang seharusnya ada dalam sebuah bahan ajar⁴⁸ Metode analisis data untuk menguji validitas isi berdasarkan Content Validity Ratio

⁴⁸ Nalia Rahyusri Nengsih, Eka Yusmaita, dan Fauzana Gazali, “Evaluasi Validitas Konten dan Konstruksi Bahan Ajar Asam Basa Berbasis REACT,” *EduKimia* 1, no. 1 (2019): 1–10, <https://doi.org/10.24036/ekj.v1i1.104017>.

(CVR). CVR, yang dikembangkan oleh Lawshe, merupakan teknik analisis data yang biasa digunakan untuk mengukur efektivitas konten. Lawshe menyarankan agar setiap panulis menjawab setiap poin pertanyaan dengan tiga kemungkinan jawaban. Rephrase Artinya, penting, berguna tetapi tidak esensial dan tidak perlu.⁴⁹

Validitas adalah alat ukur dimana alat ukur yang menunjukkan sesuatu yang dapat diukur⁵⁰. Dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi” ini, validitas diarahkan kepada kelayakan produk dan kelancaran pengoprasian dan kualitas konten fitur media pembelajaran akhidah akhlaq berbasis aplikasi *Android*. Uji validitas meliputi pengenalan program, kontrol pengguna, tampilan informasi dan konten, bantuan, dan penutup program. Dan validasi ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi sebagai penilai sekaligus kelayakan produk apakah produk sudah siap untuk digunakan atau belum dalam proses pembelajaran.

Selain itu ada proses validitas yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket kuisisioner yang diberikan kepada siswa untuk menilai seberapa besar *persentase* kelayakan aplikasi yang dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Validitas Ahli

Validitas Ahli dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu tentang bagaimana kelayakan sebuah produk, dimana validitas tersebut berfungsi untuk mencari nilai dalam kelayakan produk yang dilakukan dengan

⁴⁹ Nengsih, Yusmaita, dan Gazali.

⁵⁰ Uber Silalahi, *Metodologi analisis data dan interpretasi untuk penelitian sosial kuantitatif*, 2018.

memberikan angket validasi. Dan berikut adalah kisi-kisi angket validasi yang diberikan kepada ahli.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli

Aspek Validasi	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
PENGENALAN PROGRAM				
Kemenarikan ikon aplikasi				
Kejelasan identitas aplikasi				
Aplikasi berisi materi yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa				
Kesesuaian judul aplikasi dengan tupoksi materi				
Kejelasan introduction aplikasi				
KONTROL PENGGUNA				
Kelancaran perpindahan antar halaman				
Kelancaran dalam mengezoom tampilan				
Kelancaran tombol pada setiap halaman				
Kelancaran penyajian item Kuis				
Konsistensi tombol pada setiap halaman				
TAMPILAN INFORMASI DAN KONTEN				
Kesesuaian tata letak tombol pada setiap halaman				
Kesesuaian kombinasi antara teks, gambar, suara, animasi, dan video pembelajaran				
Kesesuaian tata letak kuis dengan tampilan aplikasi				
Kejelasan item kuis untuk dipahami				
Kesesuaian komposisi warna pada setiap halaman				
BANTUAN				
Kejelasan bantuan informasional pada menu tentang aplikasi				
Kejelasan Bantuan Prosedural Penggunaan program pada halaman bantuan				
AKHIR PROGRAM				
Kejelasan kredit atau ucapan konfirmasi keluar dari aplikasi				
Kelancaran tombol keluar dari aplikasi				

Dalam angket tersebut terdapat 5 aspek penilaian kelayakan produk. jika diisi dengan skor tertinggi yaitu dengan total skor 76. Dan jika diisi dengan skor terendah adalah skornya 19. Lembar validasi diberikan kepada 2 ahli materi dan 1 ahli media.

2. Angket Siswa

Tidak jauh beda dari segi fungsi, hanya saja angket siswa diberikan kepada siswa untuk menilai tentang uji kelayakan produk, dalam angket ini hanya terdapat 1 aspek yang terfokuska pada pertanyaan tentang kelayakan aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android*. Dan berikut adalah kisi-kisi angket yang diberikan kepada siswa

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Angket Siswa

No	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
1	Tujuan Pembelajaran yang ada di dalam Media Berbasis Aplikasi <i>Android</i> tersampaikan dengan jelas				
2	Materi pembelajaran yang disajikan dalam Media Berbasis Aplikasi <i>Android</i> Mudah dipahami				
3	Materi pembelajaran yang disajikan dalam Media Berbasis Aplikasi <i>Android</i> Menarik minat saya terhadap materi akhidah akhlaq				
4	Susunan materi adalah aplikasi sangat mudah dipahami				
5	Ilustrasi, gambar ataupun teks yang disajikan dalam Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> membantu saya dalam memahami materi akhidah akhlaq				
6	Desain aplikasi pembelajaran yang menarik membuat saya lebih bersemangat dalam belajar mata pelajaran akhidah akhlaq				
7	Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> ini				

8	Media pembelajaran aplikasi <i>Android</i> ini praktis digunakan karena dapat dioperasikan dengan <i>Gadget</i> yang saya miliki				
9	Saya bisa belajar secara mandiri menggunakan media berbasis aplikasi <i>Android</i> ini dimana saja dan kapan saja				
10	Secara keseluruhan saya menilai media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Android</i> ini sudah baik dan menarik				

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi” ini, memiliki beberapa proses teknik analisis data, sebagai berikut:

1. Data Proses Pengembangan Produk

Data pengembangan produk adalah data deskriptif, yaitu data validasi oleh ahli materi dan ahli media, data kuisisioner yang diperoleh dari siswa dalam menilai kelayakan produk.

2. Data penilaian kelayakan oleh ahli dan siswa

Data penilaian kelayakan produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media dan ahli materi, dan siswa data selanjutnya dianalisis mengikuti langkah-langkah berikut:

- a. Mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan berikut:

Tabel 3. 5 Kategori dan Skor

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik	1

- b. Menghitung rata-rata skor setiap kategori dengan rumus

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah subjek uji coba

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan menggunakan criteria sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Interpretasi Rata-rata Skor

Nilai	Skor	Kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Tidak Baik
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Tidak Baik

Keterangan

Rata-rata skor ideal (Mi) = $\frac{1}{2}$ (skor ideal maksimum ditambah skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (SDi) = $\frac{1}{6}$ (skor ideal maksimum dikurang skor minimal ideal)

Skor actual (x) = skor yang diperoleh

Selain criteria diatas, criteria kelayakan produk secara keseluruhan dapat ditentukan dengan pengalihan skor penilaian dengan jumlah indicator yang diukur pada setiap aspek yang dinilai. Untuk keperluan analisis lebih lanjut seperti membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan,

Dalam menganalisis menggunakan teknik *persentase* data dengan rumus:

Presentasi kelayakan tiap aspek (%) = $\frac{\Sigma \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$

Informasi yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 3. 7 Kategori Penilaian

<i>Persentase Penilaian</i>	<i>Interpretasi</i>
76-100%	Sangat layak
50-75%	Layak
26-50%	Cukup
0-25%	Kurang layak

Cara mengetahui kualitas produk media yang sedang dikembangkan itu layak atau tidak, maka peneliti menggunakan criteria penilaian yang masuk dalam kategori baik, dan jika penilaian media mendapat nilai baik maka media yang dikembangkan masuk dalam kategori Layak digunakan dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

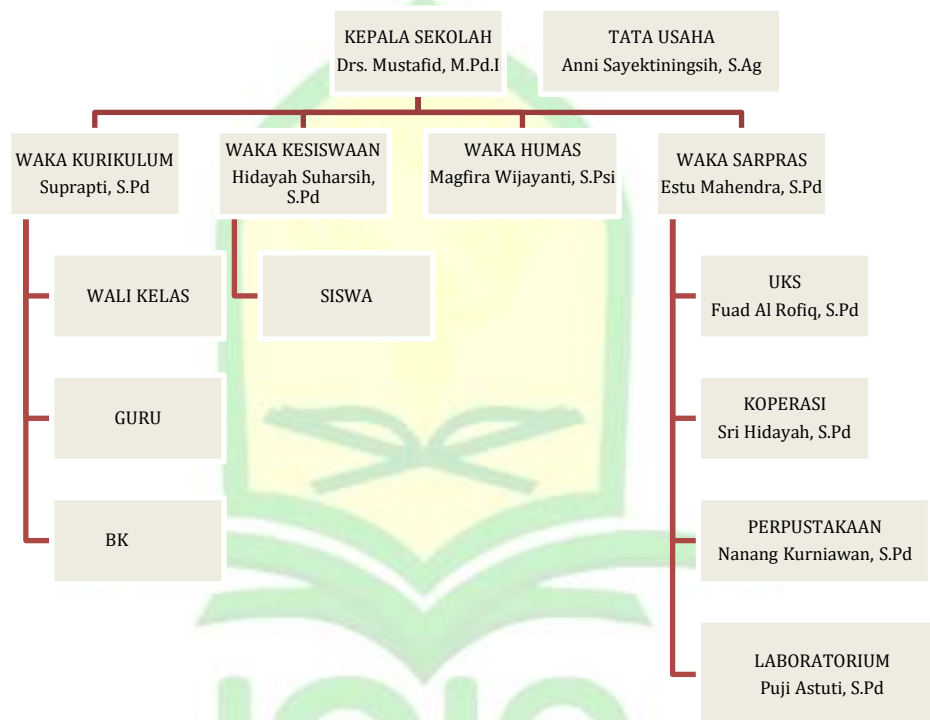
A. Gambaran Singkat *Setting* Lokasi

1. Sejarah Sekolah

Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Ngawi merupakan salah satu instansi sekolah Negeri favorit di kabupaten ngawi, yang berdiri pada tahun 1961 namun masih berstatus Swasta dengan Nama PGA Diponegoro yang berlokasi di gedung BKIA Jalan Raya Paron No 87 Desa Paron. Pendirian PGA Diponegoro diprakarsai oleh Bapak BA Supardi, Ketua Yayasan Diponegoro. Reprase Pada tahun 1967, PGA Diponegoro berubah status menjadi madrasah negeri bernama MTsAIN yang dipimpin oleh kepala madrasah Bapak Supardi (BA). Pada tahun 1978, MTsAIN pindah menempati tanah milik Yayasan STITI Paron. Maliki. Pada tahun 1997, MTsAIN Parong kembali berganti nama menjadi MTsN Model Parong dan direlokasi ke tanah milik pemerintah di Jalan Raya Parong 2. 1 paron sejauh ini. Pada tahun 2000, nama sekolah tersebut diubah lagi menjadi Tzanawiya Negeri 5 Ngawi, dan status akreditasinya tetap A hingga sekarang. Tsanawiya Negri 5 Ngawi merupakan lembaga pendidikan umum tingkat menengah atas yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama dan mempunyai ciri khas

tersendiri. Pemahaman Islam memiliki potensi yang sangat besar untuk keunggulan akademik dan non-akademik. Hal ini sejalan dengan visinya untuk mencapai keunggulan di bidang agama dan kemanusiaan, ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Struktur Organisasi



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi MTs Negeri 5 Ngawi

3. Sarana dan Prasarana

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana MTs Negeri 5 Ngawi

NO	Jenis Prasarana	Jumlah Ruang	Jumlah Ruang Kondisi Baik	Jumlah Ruang Kondisi Rusak	Kategori Kerusakan		
					Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	33	20	13		7	6
2	Perpustakaan	1		1		1	
3	R.Lab IPA	1		1		1	

4	R.Lab Biologi						
5	R.Lab Fisika						
6	R.Lab Kimia						
7	R.Lab Komputer	1		1		1	
8	R.Lab Bahasa	1		1			1
9	R. Pimpinan	1		1		1	
10	R. Guru	2		2		2	
11	R. Tata Usaha	1		1		1	
12	R. Konseling	1		1		1	
13	Tempat Beribadah	1		1		1	
14	R. UKS	1		1		1	
15	Jamban	22	15	7		3	4
16	Gudang	2	2				
17	R.Sirkulasi						
18	Tempat Olahraga	1	1				
19	R.Osis	1		1		1	
20	R. Lainnya	2	5			5	

4. Lokasi

Setting lokasi penelitian adalah sebuah pengaturan mengenai tempat kejadian berlangsungnya proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dirancang dan direncanakan sebelumnya, dari berbagai aspek yang menunjang terlaksananya penelitian. Mulai dari perizinan, hingga kesesuaian kebutuhan permasalahan yang dibutuhkan pada saat penelitian berlangsung. Dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi” ini, sekolah beralamatkan di Jalan

Raya Paron No.1, Kanaiban, Paron, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur.

Adapun lebih rinci mengenai tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi, pada tahap pertama melakukan wawancara dengan guru kelas terkait materi dan jam pembelajaran di depan ruang guru, setelah itu menentukan hari penelitian yang dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Januari 2024, dan pada penelitian ini kelas 7B selaku kelas eksperimen uji coba aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq untuk menguji rasio peningkatan minat belajar siswa. Serta yang terakhir yaitu dimulai dari ruang guru, ruang TU dan Kelas 7B sebagai bukti nyata serta keaslian gambar pelaksanaan penelitian tengah berlangsung di MTs Negeri 5 Ngawi.

B. Hasil Penelitian

1. Tahapan Pengembangan

Pada proses pengembangan media pembelajaran akhidah akhlaq yang berupa aplikasi *Android* ini, dilaksanakan dengan proses pengembangan secara terstruktur, dan perencanaan yang matang, dan selain itu proses pengembangan aplikasi ini sudah menganalisis penelitian terdahulu yang terkait tentang pengembangan media pembelajaran, mulai dari kesiapan dalam hal pengkajian permasalahan pada mata pelajaran akhidah akhlaq bab asmaul husna dan lokasi terjadinya permasalahan pada kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi.

Maka untuk melaksanakan hal tersebut pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis

Aplikasi *Android* untuk Siswa Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi” ini, menggunakan tahapan pengembangan model *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari *analys, design, development, implementation, evaluation*. Atau biasa disebut ADDIE, dan berikut tahapan pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq sebagai berikut:

a. *Analysis*

Pada bagian pertama adalah analisis, analisis ini dilakukan di MTs Negeri 5 Ngawi yang khususnya pada mata pelajaran Akhidah Akhlaq dengan subjek penelitian Kelas 7B sebagai subjek utama. Beberapa rangkaian kegiatan penelitian ini tentu mengarah kepada permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Akhidah Akhlaq dimana mata pelajaran ini lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran pada siswa sangat kurang menyenangkan karena kurangnya aktifitas yang dilakukan oleh siswa. Sehingga peneliti merasa tertarik untuk meneliti dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* ini untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang dilakukan peneliti pada hari selasa, 23 Januari 2024 pada jam 08.00 WIB peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran akhidah akhlaq yaitu Bapak Ikhsan Amirruddin, S.Pd, selaku guru mata pelajaran akhidah, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Akhidah Akhlaq yang menarik peneliti untuk menjadikan sebagai subjek

penelitian. Dan beberapa permasalahan yang terjadi tersebut diantaranya sebagai berikut:

1) Keaktifan siswa yang rendah

Pada permasalahan yang pertama ini, peneliti menemukan dimana siswa mengalami rasa bosan dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya aktifitas pada pembelajaran, dimana hal tersebut terjadi karena metode yang digunakan oleh guru mata pelajaran adalah metode ceramah, padahal seharusnya mata pelajaran seperti ini harus lebih menggunakan metode lain sehingga dapat meningkatkan aktifitas siswa dan menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran.

Untuk metode yang digunakan oleh guru ini sangat monoton sehingga siswa kelas 7B di MTs Negeri 5 Ngawi merasa tidak tertarik dengan mata pelajaran, dan mengurangi keefektifan belajar, karena dengan kurangnya minat siswa akan berpengaruh terhadap hasil akademik yang dicapai pada saat Ujian.

2) Materi pembelajaran yang bersifat tekstual

Materi pembelajaran akhidah akhlaq memang mayoritas tercantum secara tekstual sehingga guru hanya bisa menggunakan metode ceramah. Terlebih dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini, tingkat problematika cukup serius, karena materi akhidah akhlaq ini hanya tercantum pada buku pedoman dan lembar kerja siswa (LKS). Sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah

aplikasi untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran akhidah akhlaq agar lebih mudah dan mengikuti perkembangan zaman.

3) Media pembelajaran yang monoton

Permasalahan ketiga ini mengenai media pembelajaran yang digunakan masih monoton, karena siswa hanya mendapat materi dari buku pedoman dan papan tulis yang digunakan guru sebagai media pembelajaran, padahal pada buku pedoman pembelajaran akhidah akhlaq ini sudah tercantum banyak sekali metode yang dapat digunakan, namun percuma saja beberapa aktifitas tersebut tidak dilakukan atau bahkan diabaikan oleh guru, sehingga guru bisa dikatakan gagal dalam menarik minat siswa.

Terlebih pada siswa kelas 7B yang notabennya kelas unggulan yang memiliki siswa berprestasi namun memiliki hasil belajar yang cukup rendah pada mata pelajaran akhidah akhlaq. Hasil belajar biasanya tergantung dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dengan mengembangkan aplikasi ini sehingga siswa mampu menerima hasil belajar yang lebih memuaskan.

b. *Design*

Prosedur yang kedua adalah design, dimana prosedur ini merupakan proses desain produk pembelajaran aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq yang dikembangkan oleh peneliti, dan peneliti mengembangkan aplikasi ini sesuai dengan hasil kajian analisis sebelumnya yaitu dengan melihat problematika dan kebutuhan dalam pembelajaran akhidah akhlaq. Sehingga dengan mengembangkan

aplikasi ini peneliti tidak semata hanya memenuhi tugas penulisan skripsi namun juga ikut membantu dalam memudahkan proses pembelajaran siswa dan mengatasi permasalahan yang terjadi pada kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi.

Pada penelitian ini, prosedur pengembangan disesuaikan dengan problematika yang ditemukan peneliti pada tahapan analisis sebelumnya, adapun proses desain media pembelajaran akhidah akhlaq berbasis aplikasi *Android* ini menggunakan beberapa tahapan pengembangan yaitu sebagai berikut:

1) Tahapan identifikasi program

Pada tahapan ini, peneliti merumuskan serta merencanakan beberapa perencanaan program apa saja yang akan dimuat dalam aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq. Rancangan ini pastinya disusun dengan sesuai kebutuhan dan bertujuan untuk menanggulangi permasalahan yang terjadi pada kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi. Dan tahap ini diarahkan kepada permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada bagian analisis yang pertama yaitu tentang kurangnya keaktifan siswa. Mengingat siswa akan merasa kurang puas dengan metode pembelajaran yang kurang menarik dan minat siswa akan menurun terhadap mata pelajaran tersebut. Dan berikut program yang dirumuskan pada pengembangan aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq sebagai berikut:

- a) Program tampilan pada aplikasi media pembelajaran kali ini dengan mengedepankan desain pada aplikasi mulai dari background dan slide halaman pada aplikasi
 - b) Program aplikasi ini mengedepankan juga dengan mudahnya aplikasi ini dioperasikan oleh siswa sehingga memudahkan siswa dalam menggunakannya pada saat proses pembelajaran.
 - c) Materi yang di cantumkan pada aplikasi sesuai dengan indicator pada buku paket siswa namun didesain dengan lebih simple dan lebih singkat sehingga siswa mudah memahami
- 2) Tahap pengumpulan elemen multi media dan penyusunan materi

Pada tahap ini peneliti menentukan elemen multimedia apa saja yang akan dicantumkan pada aplikasi, dimana dikembangkan sesuai dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. hal ini bertujuan agar konektivitas pada materi pembelajaran dengan elemen penyusunan multimedia dapat saling berhubungan. Untuk menciptakan sebuah alur aplikasi yang sesuai dengan aplikasi pada umumnya. Selain itu tujuan lain dalam menyusun elemen ini adalah memudahkan siswa dalam membuka setiap halaman ya diinstruksikan oleh guru pada saat penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Dalam penyusunan media pembelajaran ini tidak lebih yaitu bertujuan agar mengubah media pembelajaran tidak monoton seperti permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada saat tahapan

analisis. Dan beberapa elemen yang terdapat pada aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq ini sebagai berikut:

- a) Peneliti menciptakan background aplikasi sendiri sehingga bisa menarik minat siswa terhadap pembelajaran
- b) Peneliti menciptakan tombol pengoperasian sendiri sehingga lebih memberi ciri khas terhadap aplikasi
- c) Beberapa materi yang diciptakan secara simple dan lebih singkat namun bisa lebih mudah dipahami oleh siswa
- d) Biografi pengembang yaitu untuk menunjukkan bahwa peneliti adalah seorang mahasiswa dari IAIN Ponorogo

Dalam penyusunan materi, peneliti memutuskan untuk mempersingkat materi yang dicantumkan namun lebih mudah dipahami oleh siswa, dan materi yang tercantum adalah materi Asmaul Husna sesuai yang diarahkan oleh guru mata pelajaran Akhidah Akhlaq Kelas 7 MTs Negeri 5 Ngawi. Materi yang tercantum pada aplikasi adalah, pengertian tentang asmaul husna, kebesaran Allah dalam Asmaul Husna, dan perilaku yang mengamalkan asmaul husna, sesuai yang tercantum pada buku.



- 3) Tahap proses pembuatan melalui *software Microsoft Power Point*
Pada tahapan kali ini adalah dimana peneliti melakukan proses penyusunan elemen elemen yang sudah disiapkan dan diciptakan untuk digabungkan dengan menggunakan *Software Power Point* yaitu dengan membuat slide yang dibutuhkan pada materi pada






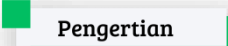
umumnya. Adapun tahapan beserta prosedur pembuatan aplikasi sebagai berikut:

- a) Mengatur ukuran slide sesuai dengan ukuran layar *Gadget* yaitu rasio 16:9 sesuai dengan layar *Gadget* pada umumnya.
- b) Menentukan halaman slide yang ingin digunakan untuk penggabungan materi
- c) Memasang background yang sudah disiapkan sebelumnya
- d) Memasang tombol yang sudah disiapkan oleh pengembang sebelumnya
- e) Penulisan materi yang sudah disiapkan oleh pengembang sebelumnya.
- f) Mengecek kelengkapan seluruh program dan elemen multimedia yang sudah ditentukan.

Adapun beberapa bentuk tombol untuk pengoperasian program sebagai berikut

Tabel 4. 2 Elemen Multimedia Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq



No	Nama Tombol	Visualisasi Tombol	Fungsi Tombol
1	Tombol Start		Tombol yang pertama kali muncul pada halaman depan, yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi
2	Tombol kembali		Tombol yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna untuk kembali ke halaman sebelumnya

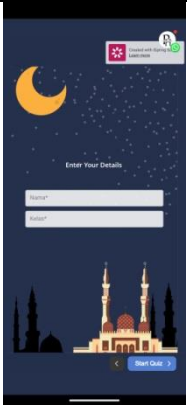


3	Tombol selanjutnya		Tombol yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna untuk kembali ke halaman selanjutnya
4	Tombol home		Tombol yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna untuk kembali ke halaman menu utama
5	Tombol materi		Tombol yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna untuk masuk ke halaman materi
6	Tombol kuis		Tombol yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna untuk masuk ke halaman kuis
7	Tombol Bio		Tombol yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna untuk masuk ke halaman biografi pengembang
8	Tombol pengertian		Tombol yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna untuk masuk ke halaman pengertian






9	Tombol Kebesaran Allah		Tombol yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna untuk masuk ke halaman materi kebesaran Allah dalam Asmaul Husna
10	Tombol Perilaku		Tombol yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna untuk masuk ke halaman materi perilaku yang mengamalkan asmaul husna

Selanjutnya adalah visualisasi halaman setiap materi yang tercantum dalam aplikasi, sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Screenshot Visual Halaman Aplikasi

No	Nama Halaman	Tampilan Halaman	Keterangan
1	Halaman utama		Merupakan halaman awal yang memuat beberapa halaman utama dalam aplikasi
2	Halaman materi		Merupakan halaman awal yang memuat beberapa halaman materi

<p>3</p>	<p>Halaman kuis</p>		<p>Merupakan halaman awal awal sebelum mulainya kuis</p>
<p>4</p>	<p>Halaman bio developer</p>		<p>Merupakan halaman yang memuat biografi pengembang</p>
<p>5</p>	<p>Halaman pengertian</p>		<p>Merupakan halaman materi pada bagian pengertian</p>
<p>6</p>	<p>Halaman kebesaran 1</p>		<p>Merupakan halaman materi kebesaran Allah dalam Asmaul Husna Halaman Pertama</p>
<p>7</p>	<p>Halaman kebesaran 2</p>		<p>Merupakan halaman materi kebesaran Allah dalam Asmaul Husna Halaman kedua</p>

<p>13</p>	<p>Halaman kebesaran 8</p>		<p>Merupakan halaman materi kebesaran Allah dalam Asmaul Husna Halaman kedelapan</p>
<p>14</p>	<p>Halaman kebesaran 9</p>		<p>Merupakan halaman materi kebesaran Allah dalam Asmaul Husna Halaman kesembilan</p>
<p>15</p>	<p>Halaman kebesaran 10</p>		<p>Merupakan halaman materi kebesaran Allah dalam Asmaul Husna Halaman kesepuluh</p>
<p>16</p>	<p>Halaman perilaku 1</p>		<p>Merupakan halaman materi perilaku yang mengamalkan asmaul husna halaman pertama</p>
<p>17</p>	<p>Halaman perilaku 2</p>		<p>Merupakan halaman materi perilaku yang mengamalkan asmaul husna halaman kedua</p>

18	Halaman perilaku 3		Merupakan halaman materi perilaku yang mengamalkan asmaul husna halaman ketiga
19	Halaman perilaku 4		Merupakan halaman materi perilaku yang mengamalkan asmaul husna halaman keempat
20	Halaman perilaku 5		Merupakan halaman materi perilaku yang mengamalkan asmaul husna halaman kelima

c. *Development*

Prosedur pengembangan atau prosedur *development* ini adalah prosedur ketiga dari pengembangan model ADDIE, yang dilakukan setelah prosedur *analysis* dan *design*. Pada tahap ini, peneliti sekaligus pengembang, mengembangkan aplikasi menggunakan dua *software* yaitu *Ispring suite 9* dan *web 2 apk builder*, dimana proses ini meliputi beberapa tahap untuk sampai ke tahap aplikasi dapat digunakan dalam prosedur *implementation*, tahap-tahap tersebut sebagai berikut:

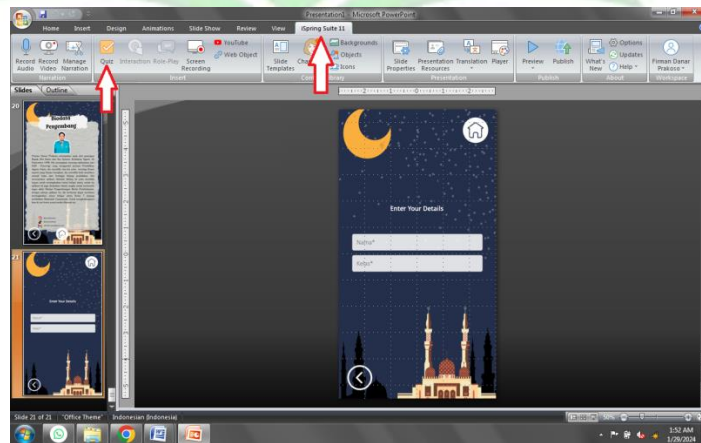
1) Tahap pengisian kuis melalui *software ispring suite 9*

Pada tahap ini, pengisian kuis menggunakan *ispring suite 9*, namun sebelumnya peneliti sekaligus pengembang aplikasi media

pembelajaran akhidah akhlaq sudah menyiapkan beberapa soal untuk diterapkan pada media yang akan dikembangkan, sehingga dengan menyiapkan soal kuis ini peneliti mampu memenuhi beberapa rumusan permasalahan dimana untuk membuat mata pelajaran akhidah akhlaq lebih menyenangkan.

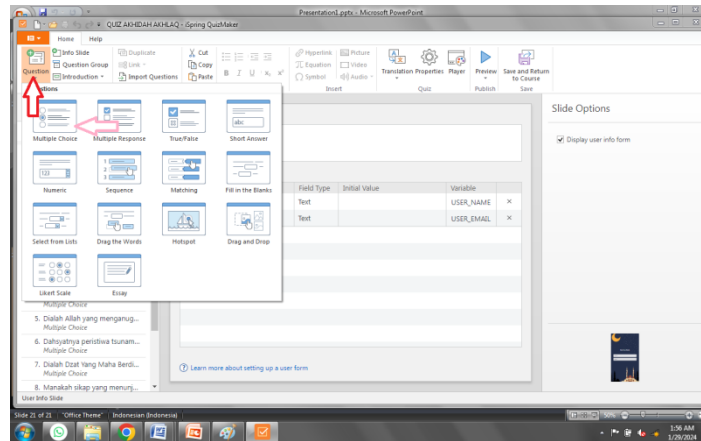
Kuis yang diciptakan ini adalah kuis yang memiliki soal berdasarkan *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Yaitu sebuah soal yang melatih dan membiasakan anak dengan berfikir dengan cara mengingat. Dan soal yang disiapkan oleh peneliti kali ini adalah soal berbentuk pilihan ganda, adapun tahap proses pengisian kuis menggunakan *ispring suite 9* sebagai berikut:

- a) Langkah pertama adalah proses membuka file dan menyiapkan lembar kosong, lalu masuk ke bagian *ispring suite 9* dan masuk ke menu *Quiz*, seperti dibawah ini.



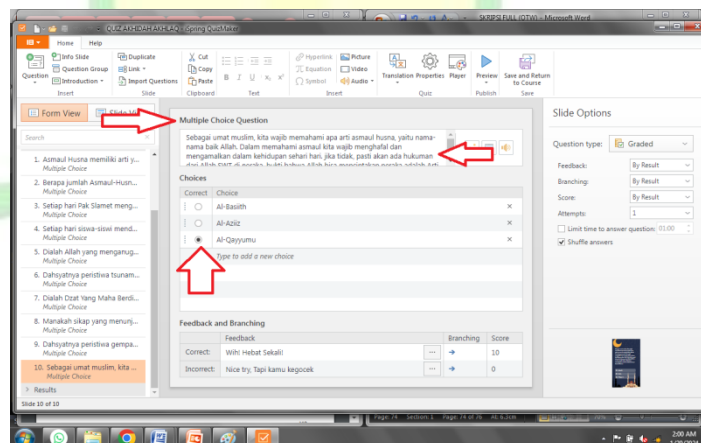
Gambar 4. 2 Screenshot Tahap Pembuatan quiz 1

- b) Langkah berikutnya, akan di arahkan ke menu *ispring suite 9*, lalu klik *Question* dan kemudian klik *Multiple Choice* untuk soal quiz pilihan ganda, seperti gambar dibawah ini.



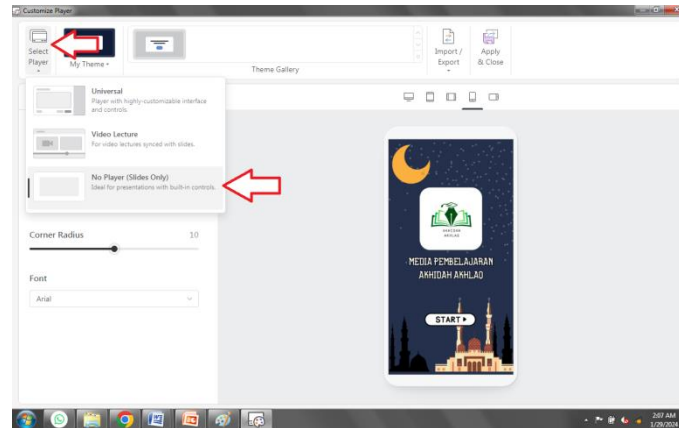
Gambar 4. 3 Screenshot Tahap Pembuatan Quiz 2

- c) Langkah ketiga mulai mengisi pertanyaan kuis pada kolom **Multiple Choice Question**, kemudian mengisi beberapa pilihan jawaban di bagian **Choices** dengan memilih jawaban yang benar. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. 4 Screenshot Tahap Pembuatan Quiz 3

- d) Langkah selanjutnya, setelah mengisi beberapa pertanyaan pada **quiz** lalu kembali ke halaman **power point** dengan cara klik **Save and Return to Course**, seperti pada gambar dibawah ini.

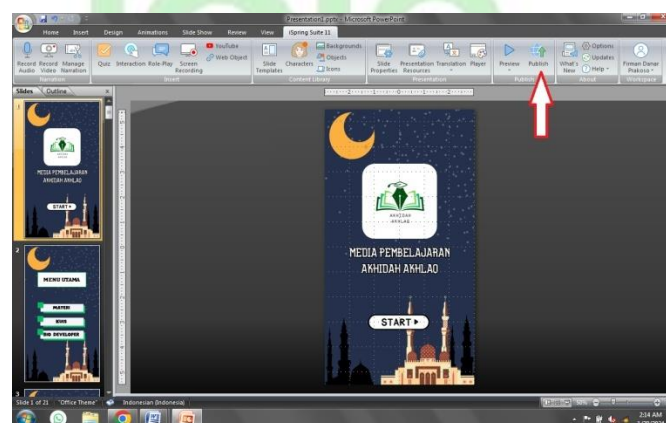


Gambar 4. 7 Screenshot Tahap Pembuatan Quiz 6

2) Tahap mengekstrak dalam bentuk *file Published*

Pada bagian ini, yaitu mengubah bentuk file *power point* menjadi bentuk *file published* atau file *html*, yang berguna untuk merubahnya menjadi sebuah aplikasi. tahap-tahap tersebut sebagai berikut:

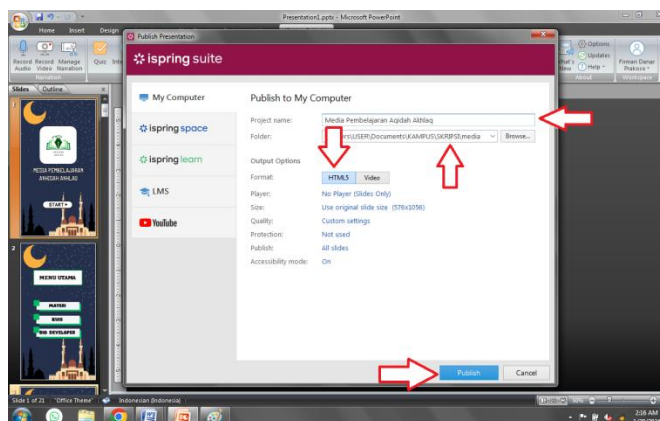
- a) Langkah pertama, setelah memasukkan kuis yang ada dalam aplikasi, yaitu mengubah file atau mengekstrak menjadi *Html file* atau *published file*. Dengan cara mengklik di bagian ***publish*** pada *iSpring Suite 9* seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 8 Screenshot Tahap Pembuatan Quiz 7

- b) Pada langkah berikutnya, isi beberapa kolom ***Project Name*** dengan nama yang ingin dicantumkan pada file, lalu mengubah

output option dengan setelan “**Format: HTML 5**”, “**Size: Fit to browser window**”, dan “**Quality: For standard delivery**”, dan yang terakhir klik “**Publish**”, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 9 Screenshot Tahap Publish

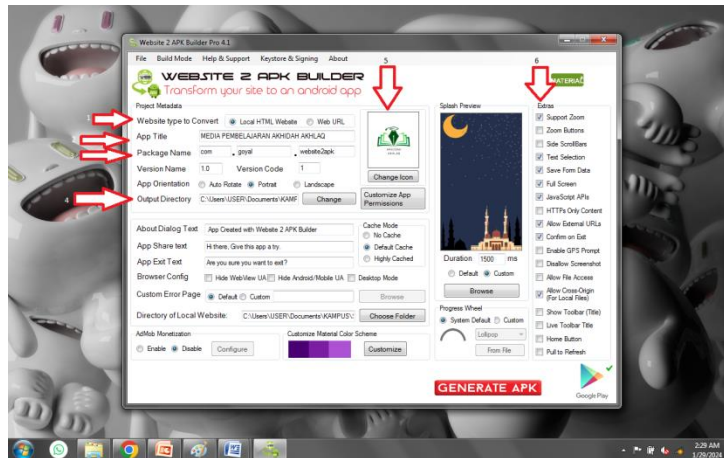
- 3) Tahap mengekstrak *file published* dengan menggunakan *Web 2 Apk Builder*.

Pada tahapan ketiga yaitu mengekstrak file melalui *Softwar Web 2 apk builder*, yaitu merupakan tahap terakhir pada proses pengembangan, dengan menggunakan tahap ini, file yang berawal dari sebuah file *powerpoint* bisa menjadi sebuah Aplikasi,

Web 2 Apk Builder ini hanya bisa diakses menggunakan computer atau laptop, dengan begitu pengembang bisa dengan mudah mengembangkan media pembelajaran akhidah akhlaq ini sesuai dengan tujuan pengembangan yang terdapat dalam tujuan penulisan penelitian ini.

Dan sebelum mengekstrak file Html menjadi sebuah aplikasi, harus mengisi beberapa kolom yang ada dalam *software* yang bertujuan untuk menjadi identitas dan fungsi pada aplikasi

yang dikembangkan, dan keterangan pengisian ada pada gambar dibawah ini



Gambar 4. 10 Screenshot Tahap Generate Aplikasi

- (1) *Website type to convert* : *local HTML Website*
- (2) *App Tittle* : *Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq*
- (3) *Package Name* : *com.goyal.website2apk*
- (4) *Version name* : *1.1.0*
- (5) *App orientation* : *Potrait*
- (6) *Change icon* : (memilih logo aplikasi berukuran 500 pixel)
- (7) *Extras* : (memilih fitur pelengkap aplikasi)
- (8) *Generate* : (Klik tombol generate untuk proses ekstrak)

d. *Implementation*

Dalam prosedur ini, aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq, diimplementasikan kepada subjek penelitian yaitu kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi selaku sebagai kelas uji coba, peneliti melakukan implementasi

produk dengan cara meminta waktu kepada guru kelas untuk melaksanakan uji coba produk dengan cara melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq.

Dalam proses pengimplementasian produk ini, memiliki tujuan utama yaitu untuk mencari tau dan mengukur sejauh mana aplikasi ini dapat membantu proses pembelajaran pada kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi terutama pada mata pelajaran Akhidah Akhlaq, dan mencari tau apakah aplikasi ini memiliki kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam proses implementasi ini, peneliti menggunakan uji coba selama 1 hari 3 jam pelajaran, untuk proses pembelajaran menggunakan aplikasi media pembelajaran, dalam proses ini, siswa akan menilai secara langsung bagaimana aplikasi ini berjalan dengan baik dan layak untuk digunakan, dengan melakukan proses ini, siswa dapat menilai bahwa aplikasi ini sudah layak namun ada juga 2 orang siswa yang merasa kurang puas, dan kekurangan ini sudah dijelaskan secara langsung kepada peneliti yaitu siswa merasa kurangnya gambar dalam aplikasi, namun siswa yang lain merasa sudah puas dengan aplikasi.

e. *Evaluation*

Evaluasi merupakan prosedur terakhir dalam ADDIE, pada prosedur ini, peneliti mengevaluasi dari uji coba produk yang telah dilaksanakan pada kelas 7B MTs Negeri 5 Ngawi, Pada proses pembelajaran Akhidah Akhlaq ini, materi Asmaul Husna, memiliki evaluasi secara menyeluruh berdasarkan hambatan yang diterima oleh peneliti, dan dalam evaluasi

ini, ada beberapa perubahan sehingga aplikasi ini dapat digunakan dengan layak dalam proses pembelajaran, adapun beberapa kendala yang dievaluasi oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Pada proses penginstalan Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini, ada 2 siswa yang mengalami kendala, yaitu tidak bisa menginstal karena sistem proteksi pada *Gadget* siswa tersebut terlalu ketat, karena pada dasarnya, aplikasi ini belum memiliki izin secara sah oleh pihak *Google Play Store*, sehingga ada beberapa *Gadget* yang tidak mengizinkan untuk menginstal.
- 2) Adanya beberapa kendala dalam mengisi *Quiz*, dimana siswa merasa waktu yang diberikan terlalu singkat, namun peneliti merasa waktu tersebut sudah pas karena sistem quiz yang diberikan adalah sistem (HOTS)
- 3) Dalam proses pembelajaran ada 2 siswa yang merasa kurang puas dengan aplikasi, karena materi yang dicantumkan kurangnya gambar sehingga 2 siswa tersebut merasa kurang puas dengan aplikasi yang dikembangkan.

Dalam mengatasi beberapa kendala yang terjadi, peneliti sekaligus pengembang melakukan beberapa revisi terhadap aplikasi, dan berikut penjelasan tentang cara peneliti mengatasi permasalahan:

- 1) Pada *Gadget* yang tidak bisa menginstal aplikasi, peneliti sekaligus pengembang yang pada saat itu berperan sebagai pendidik, memberikan solusi kepada peserta didik yaitu untuk mengubah pengaturan pada *Gadget* dimana pengaturan yang awalnya tidak

megizinkan sumber instalisasi tidak dikenal, menjadi diizinkan, sehingga siswa yang awalnya tidak bisa menginstal aplikasi, akhirnya dapat menginstal aplikasi tersebut.

- 2) Pada permasalahan kedua, yaitu pada saat siswa merasa kurang puas dengan waktu yang diberikan pada bagian *Quiz*, pada revisi selanjutnya, peneliti menambah waktu quiz sehingga siswa mendapatkan waktu yang cukup dalam proses pengerjaan soal.
- 3) Pada permasalahan ketiga, dimana siswa merasa kurang puas dengan materi yang disajikan yaitu dengan adanya kekurangan dalam gambar, peneliti melakukan revisi dengan cara menambahkan beberapa gambar untuk memberikan contoh dalam materi yang mendukung siswa dalam memahami materi tersebut.

2. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan adalah hasil akhir dari proses pengembangan yang sudah dilaksanakan, yaitu sebuah hasil bentuk nyata dari aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran berlangsung.⁵¹ Dalam penelitian ini, hasil akhir dari pengembangan yang telah dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

a. Hasil Produk

Hasil produk adalah sebuah bentuk nyata dari hasil desain media pembelajaran Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq yang telah diteliti produk tersebut berdasarkan *analysis, design, development,*

⁵¹ Eueung Mulyana, *App Inventor: Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*, (Bantul: Andi Press, 2012), 92.

implementation, and evaluation (ADDIE) dimana hasil produk tersebut dapat digunakan secara opsional untuk proses pembelajaran.

Produk aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *Android* ini merupakan hasil pengembangan dari proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekaligus pengembang, yang dilakukan di MTs Negeri 5 Ngawi dengan subjek kelas 7B. Adapun hasil penelitian dan pengembangan secara rinci dan detail yang merupakang penelitian dan pengembangan aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *Android*, sebagai berikut:

- 1) Nama produk yang dikembangkan yaitu aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq
- 2) Produk aplikasi ini dibuat dengan menggunakan laptop dan dibangun menggunakan empat *software* yaitu *Microsoft PowerPoint*, yang berperan sebagai alat untuk menyusun media pembelajaran seperti elemen, materi dan desain visual, yang kedua *software Ispring Suite 9*, yang berperan sebagai alat untuk pengembangan aplikasi yaitu dengan mengisi kuis dan proses pengembangan lainnya, yang ketiga adalah *software Web 2 Apk Builder* yaitu berperan sebagai pengubah atau *generate* dari *file Published* menjadi file aplikasi yang dapat diinstal ke *Gadget* peserta didik.
- 3) Produk aplikasi ini dapat diinstal dalam *Gadget* manapun namun dengan syarat memiliki sistem operasi *Android* yang minimal *Android versi 4.1* yaitu *jelly bean*.

- 4) Aplikasi ini hanya memiliki ukuran 17 MB dan sangat mudah diinstal dalam semua jenis *Gadget* yang dimiliki oleh peserta didik
- 5) Aplikasi ini dapat digunakan dengan tipe layar semua *Gadget* melalui beberapa tipe layar minimal *TFT capacitive touch screen 256K colours*, dengan ukuran layar minimal *nexus one (3.7", 480 × 800: hdpi)*.
- 6) Tema atau template utama dalam aplikasi ini adalah desain sendiri oleh pengembang yang didesain menggunakan aplikasi Canva
- 7) Seluruh elemen yang ada dalam aplikasi juga merupakan hasil desain sendiri oleh pengembang aplikasi
- 8) Dalam aplikasi ini terdapat 3 program utama yaitu materi, kuis dan biografi. Dan dalam materi terdapat 3 jenis materi yaitu pengertian asmaul husna, kebesaran Allah dalam Asmaul Husna, dan sikap yang mengamalkan asmaul husna.
- 9) Seluruh tampilan slide sudah dijelaskan pada bagian tahapan penelitian pada table yang berisi *Screenshot* dari aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq
- 10) Seluruh tombol beserta fungsi sudah dijelaskan pada bagian tahapan penelitian pada table berisi gambar-gambar symbol beserta fungsinya pada aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq
- 11) Dan dalam penulisan materi ada 3 subbab yang dicantumkan oleh pengembang dimana semua bab tersebut tentang materi bab Asmaul Husna, dengan rincian sebagai berikut:
 - a) Sub bab pertama yaitu tentang pengertian Asmaul Husna

b) Sub bab kedua yaitu tentang kebesaran Allah dalam 10 Asmaul Husna

c) Sub bab ketiga yaitu tentang perilaku yang mengamalkan sikap Asmaul Husna

kemudian secara rinci mengenai prosedur pengoperasian aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq ini sebagai berikut:

1) Langkah pertama, silahkan membuka aplikasi yang sudah terinstal pada *Gadget* masing-masing dan berikut adalah bentuk icon aplikasinya,



Gambar 4. 11 Logo Aplikasi

2) Langkah kedua setelah masuk menu bagian awal silahkan klik tombol start untuk memulai aplikasi, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 4. 12 Halaman Utama Aplikasi

- 3) Pada langkah selanjutnya untuk setelah masuk pada bagian menu utama untuk membuka materi silahkan klik pada icon materi, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 4. 13 Halaman Menu Utama Aplikasi

- 4) Pada langkah selanjutnya setelah masuk pada menu materi untuk masuk kedalam menu pengertian silahkan klik pada tombol pengertian, seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 14 Halaman Menu Materi Aplikasi

- 5) Pada bagian selanjutnya, jika sudah masuk ke menu pengertian dan ingin kembali ke menu materi silahkan kembali ke menu materi dengan cara klik tombol kembali pada bagian pojok kiri

bawah, ataupun bisa ke tombol home untuk kembali ke menu utama. Seperti pada gambar dibawah ini.



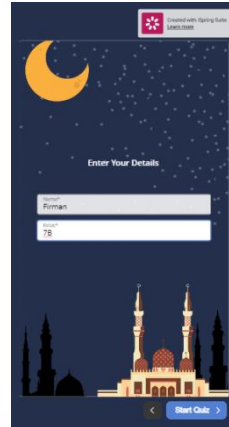
Gambar 4. 15 Halaman Materi Aplikasi

- 6) Dan jika ingin masuk ke menu quiz silahkan klik pada bagian menu kuis yang terdapat pada menu utama, seperti pada gambar dibawah ini.



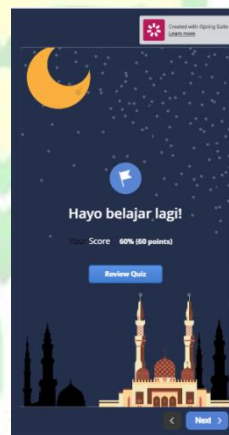
Gambar 4. 16 Halaman Menu Utama Aplikasi

- 7) Jika sudah memasuki menu kuis, silahkan mulai mengisi nama anda dan bisa klik *Start Quiz* pada bagian pojok kanan bawah. Seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 4. 17 Halaman Awal Quiz

- 8) Pada bagian quiz, bisa pilih jawaban yang benar, dan setelah selesai, anda akan diarahkan kepada halaman dimana anda dapat melihat skor anda secara langsung, seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 18 Halaman Akhir Quiz

- 9) Selanjutnya jika anda ingin kembali ke menu awal, silahkan klik *Next* pada halaman hasil quiz di bagian pojok kanan bawah, dan anda akan kembali ke menu awal seperti pada tahap sebelumnya, jika anda ingin melihat biografi pengembang, silahkan klik pada

bio developer dan anda akan diarahkan ke pada halaman biografi pengembang. Seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 4. 19 Halaman Bio Developer

10) Dan jika anda ingin keluar, silahkan klik pada tombol kembali pada *Gadget* anda dan anda akan diberikan pilihan keluar antara **Yes** atau **No**.

b. Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi ini di peroleh dari 2 jenis validasi yang pertama adalah hasil validasi ahli materi dan ahli media, untuk validasi ahli materi diberikan oleh 2 orang yaitu yang pertama adalah Dosen yaitu bapak Safiruddin Al Baqi, M.A, dan guru mata pelajaran yaitu bapak Ikhsan Amiruddin, S.Pd, dan sebagai validasi ahli media adalah dosen media pembelajaran yaitu bapak Yoga Prismanata, M.Pd, masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media akan dijadikan sebagai dasar untuk perbaikan media yang dikembangkan agar bisa menjadi lebih baik lagi.

Validasi materi kali ini digunakan untuk menilai materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran yang dikembangkan dan angket yang digunakan peneliti kali ini adalah angket yang memiliki 4

penilaian yaitu, sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik. Dan angket ini memiliki 19 indikator penilaian, penilaian dari ahli materi sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli

No	Aspek yang dinilai	skor yang diberikan											
		Yoga Prismanata, M.Pd,				Safiruddin Al Baqi, M.A				Ikhsan Amiruddin, S.Pd			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengenalan Program													
1	Kemearikan ikon aplikasi			√			√					√	
2	Kejelasan identitas aplikasi			√				√					√
3	Aplikasi berisi materi yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa			√				√				√	
4	Kesesuaian judul aplikasi dengan tupoksi materi				√			√					√
5	Kejelasan introduction aplikasi			√				√				√	
Kontrol Pengguna													
6	Kelancaran perpindahan antar halaman				√				√				√
7	Kelancaran dalam mengezoom tampilan				√				√				√
8	Kelancaran tombol pada setiap halaman			√					√				√
9	Kelancaran penyajian item Kuis			√					√				√
10	Konsistensi tombol pada setiap halaman				√				√			√	
Tampilan Informasi dan Konten													

11	Kesesuaian tata letak tombol pada setiap halaman			√			√			√	
12	Kesesuaian kombinasi antara teks, gambar, suara, animasi, dan video pembelajaran		√			√				√	
13	Kesesuaian tata letak kuis dengan tampilan aplikasi		√			√				√	
14	Kejelasan item kuis untuk dipahami			√			√			√	
15	Kesesuaian komposisi warna pada setiap halaman			√			√			√	
Bantuan											
16	Kejelasan bantuan informasional pada menu tentang aplikasi			√			√			√	
17	Kejelasan Bantuan Prosedural Penggunaan program pada halaman bantuan			√			√			√	
Akhir Program											
18	Kejelasan kredit atau ucapan konfirmasi keluar dari aplikasi			√			√				√
19	Kelancaran tombol keluar dari aplikasi			√			√			√	
Total Skor				65			73			64	

Penjelasan:

C. Keterangan pemberian skor yaitu:

- (1) Skor 4 apabila sangat baik
- (2) Skor 3 apabila baik
- (3) Skor 2 apabila tidak baik
- (4) Skor 1 apabila sangat tidak baik

D. Total skor adalah hasil dari seluruh penjumlahan apabila pemberian skor tertinggi pada penjumlahan skor.

1) Hasil analisis data Validasi media

Dalam analisis data validasi ahli ini, peneliti menghitung analisis setiap aspek, dalam lembar validasi ahli, terdapat 5 aspek yaitu aspek Pengenalan program, aspek control pengguna, aspek tampilan informasi dan konten, aspek bantuan dan aspek akhir program, berikut peneliti menyajikan hasil analisis data setiap aspek.

a) Aspek Pengenalan Program

Tabel 4. 5 Aspek Pengenalan Program

Pengenalan Program			
No	Pertanyaan	Ahli Media	Criteria
		skor	
1	Kemenarikan ikon aplikasi	4	Sangat baik
2	Kejelasan identitas aplikasi	3	Baik
3	Aplikasi berisi materi yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa	3	Baik
4	Kesesuaian judul aplikasi dengan tupoksi materi	4	Sangat baik
5	Kejelasan introduction aplikasi	3	Baik
Skor		17	Sangat Baik
Rata-Rata		3,4	Sangat baik
Persentase		85%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{17}{5}$$

$$\bar{x} = 3,4$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{3,4}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = 85\%$$

b) Aspek Kontrol Pengguna

Tabel 4. 6 Aspek Kontrol Pengguna

Kontrol Pengguna			
No	Pertanyaan	Ahli Media	Criteria
		skor	
1	Kelancaran perpindahan antar halaman	4	Sangat baik
2	Kelancaran dalam zoom tampilan	4	Sangat baik
3	Kelancaran tombol pada setiap halaman	3	Baik
4	Kelancaran penyajian item Kuis	3	Baik
5	Konsistensi tombol pada setiap halaman	4	Sangat baik
Skor		18	Sangat Baik
Rata-Rata		3,6	Sangat baik
Persentase		90%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{18}{5}$$

$$\bar{x} = 3,6$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{3,6}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = 90\%$$

c) Aspek Tampilan Informasi dan Konten

Tabel 4. 7 Aspek Tampilan Informasi dan Konten

Tampilan Informasi dan Konten			
No	Pertanyaan	Ahli Media	Criteria
		Skor	
1	Kesesuaian letak tombol pada setiap halaman	4	Sangat baik
2	Kesesuaian kombinasi antara teks dan gambar	3	Baik
3	Kesesuaian letak kuis dengan aplikasi	3	Baik
4	Kejelasan item kuis untuk dipahami	4	Sangat Baik
5	Kesesuaian komposisi warna pada setiap halaman	3	Baik
Skor		17	Sangat Baik
Rata-Rata		3,4	Sangat baik
Persentase		85%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{17}{5}$$

$$\bar{x} = 3,4$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{3,4}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = 85\%$$

d) Aspek Bantuan

Tabel 4. 8 Aspek Bantuan

Bantuan			
No	Pertanyaan	Ahli Media	Criteria
		Skor	
1	Kejelasan bantuan informasi pada menu tentang aplikasi	3	Baik
2	Kejelasan bantuan procedural penggunaan program pada halaman bantuan	3	Baik
Skor		6	Sangat Baik
Rata-Rata		3,4	Sangat baik
Persentase		85%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{6}{2}$$

$$\bar{x} = 3$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{3}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = 75\%$$

e) Aspek Akhir Program

Tabel 4. 9 Aspek Akhir Program

Akhir Program			
No	Pertanyaan	Ahli Media	Criteria
		Skor	
1	Kejelasan kredit dan konfirmasi keluar pada aplikasi	3	Baik
2	Kelancaran tombol keluar pada aplikasi	4	Baik
Skor		7	Sangat Baik
Rata-Rata			Sangat baik
Persentase		85%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{7}{2}$$

$$\bar{x} = 3,5$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{3,5}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = 87,5\%$$

Hasil validasi ahli media menunjukkan hasil sangat layak pada setiap aspek yang di kumpulkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Kriteria
Aspek Pengenalan Progam	85%	Sangat Baik
Aspek Kontrol Pengguna	90%	Sangat Baik
Aspek Tampilan Informasi Konten	85%	Sangat Baik
Aspek Bantuan	75%	Baik
Aspek Akhir Program	87,5%	Sangat Baik

2) Hasil Validasi Ahli Materi 1

Dalam analisis data validasi ahli ini, peneliti menghitung analisis setiap aspek, dalam lembar validasi ahli, terdapat 5 aspek yaitu aspek Pengenalan program, aspek control pengguna, aspek tampilan informasi dan konten, aspek bantuan dan aspek akhir program, berikut peneliti menyajikan hasil analisis data setiap aspek.

a) Aspek Pengenalan Progam

Tabel 4. 11 Aspek Pengenalan Program 2

Pengenalan Program			
No	Pertanyaan	Ahli Materi 1	Criteria
		Skor	
1	Kemenarikan ikon aplikasi	3	Sangat baik
2	Kejelasan identitas aplikasi	4	Baik
3	Aplikasi berisi materi yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa	4	Baik
4	Kesesuaian judul aplikasi dengan tupoksi materi	4	Sangat baik
5	Kejelasan introduction aplikasi	4	Baik
Skor		19	Sangat Baik

Rata-Rata	3,8	Sangat baik
Persentase	95%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{19}{5}$$

$$\bar{x} = 3,8$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{3,8}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = 95\%$$

b) Aspek Kontrol Penggunaan

Tabel 4. 12 Aspek Kontrol Pengguna 2

Kontrol Pengguna			
No	Pertanyaan	Ahli Materi 1	Criteria
		Skor	
1	Kelancaran perpindahan antar halaman	4	Sangat baik
2	Kelancaran dalam zoom tampilan	4	Sangat baik
3	Kelancaran tombol pada setiap halaman	4	Sangat Baik
4	Kelancaran penyajian item Kuis	4	Sangat Baik
5	Konsistensi tombol pada setiap halaman	4	Sangat baik
Skor		20	Sangat Baik
Rata-Rata		4,0	Sangat baik

<i>Persentase</i>	100%	Sangat Layak
-------------------	------	--------------

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{20}{5}$$

$$\bar{x} = 4,0$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{3,4}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = 100\%$$

c) Aspek Tampilan Informasi dan Konten

Tabel 4. 13 Aspek Tampilan Informasi dan Konten 2

Tampilan Informasi dan Konten			
No	Pertanyaan	Ahli Materi 1	Criteria
		Skor	
1	Kesesuaian letak tombol pada setiap halaman	4	Sangat baik
2	Kesesuaian kombinasi antara teks dan gambar	3	Baik
3	Kesesuaian letak kuis dengan aplikasi	4	Sangat Baik
4	Kejelasan item kuis untuk dipahami	4	Sangat Baik
5	Kesesuaian komposisi warna pada setiap halaman	3	Baik
Skor		18	Sangat Baik
Rata-Rata		3,6	Sangat baik
Persentase		90%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{18}{5}$$

$$\bar{x} = 3,6$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{3,6}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = 90\%$$

d) Aspek Bantuan

Tabel 4. 14 Aspek Bantuan 2

Bantuan			
No	Pertanyaan	Ahli Materi 1	Criteria
		Skor	
1	Kejelasan bantuan informasi pada menu tentang aplikasi	4	Baik
2	Kejelasan bantuan procedural penggunaan program pada halaman bantuan	4	Baik
Skor		8	Sangat Baik
Rata-Rata		4	Sangat baik
Persentase		100%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{8}{2}$$

$$\bar{x} = 4$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{4}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = 100\%$$

e) Aspek Akhir Program

Tabel 4. 15 Aspek Akhir Program 2

Akhir Program			
No	Pertanyaan	Ahli Materi 1	Criteria
		Skor	
1	Kejelasan kredit dan konfirmasi keluar pada aplikasi	4	Baik
2	Kelancaran tombol keluar pada aplikasi	4	Baik
Skor		8	Sangat Baik
Rata-Rata		4	Sangat baik
Persentase		100%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{8}{2}$$

$$\bar{x} = 4$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{4}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = 100\%$$

Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil sangat layak pada setiap aspek yang di kumpulkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 16 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Kriteria
Aspek Pengenalan Progam	95%	Sangat Baik
Aspek Kontrol Pengguna	100%	Sangat Baik
Aspek Tampilan Informasi Konten	90%	Sangat Baik
Aspek Bantuan	100%	Sangat Baik
Aspek Akhir Program	100%	Sangat Baik

3) Hasil Validasi Ahli Materi 2

Dalam analisis data validasi ahli ini, peneliti menghitung analisis setiap aspek, dalam lembar validasi ahli, terdapat 5 aspek yaitu aspek Pengenalan program, aspek control pengguna, aspek tampilan informasi dan konten, aspek bantuan dan aspek akhir program, berikut peneliti menyajikan hasil analisis data setiap aspek.

a) Aspek Pengenalan Program

Tabel 4. 17 Aspek Pengenalan Program 3

Pengenalan Program			
No	Pertanyaan	Ahli Materi 2	Criteria
		Skor	
1	Kemenarikan ikon aplikasi	3	Sangat baik
2	Kejelasan identitas aplikasi	4	Baik
3	Aplikasi berisi materi yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa	3	Baik
4	Kesesuaian judul aplikasi dengan tupoksi materi	4	Sangat baik
5	Kejelasan introduction aplikasi	3	Baik
Skor		17	Sangat Baik
Rata-Rata		3,4	Sangat baik
Persentase		85%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{17}{5}$$

$$\bar{x} = 3,4$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{3,4}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = 85\%$$

b) Aspek Kontrol Pengguna

Tabel 4. 18 Aspek Kontrol Pengguna 3

Kontrol Pengguna

No	Pertanyaan	Ahli Materi 2	Criteria
		Skor	
1	Kelancaran perpindahan antar halaman	4	Sangat baik
2	Kelancaran dalam zoom tampilan	4	Sangat baik
3	Kelancaran tombol pada setiap halaman	4	Sangat Baik
4	Kelancaran penyajian item Kuis	4	Sangat Baik
5	Konsistensi tombol pada setiap halaman	3	Sangat baik
Skor		19	Sangat Baik
Rata-Rata		3,8	Sangat baik
Persentase		95%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{19}{5}$$

$$\bar{x} = 3,8$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{3,8}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = 95\%$$

c) Aspek Tampilan Informasi dan Konten

Tabel 4. 19 Aspek Tampilan Informasi dan Konten 3

Tampilan Informasi dan Konten			
No	Pertanyaan	Ahli Materi 1	Criteria
		Skor	

1	Kesesuaian letak tombol pada setiap halaman	3	Baik
2	Kesesuaian kombinasi antara teks dan gambar	3	Baik
3	Kesesuaian letak kuis dengan aplikasi	3	Baik
4	Kejelasan item kuis untuk dipahami	3	Baik
5	Kesesuaian komposisi warna pada setiap halaman	3	Baik
Skor		15	Baik
Rata-Rata		3	baik
Persentase		90%	Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{15}{5}$$

$$\bar{x} = 3$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{3}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = 75\%$$

d) Aspek Bantuan

Tabel 4. 20 Aspek Bantuan 3

Bantuan			
No	Pertanyaan	Ahli Materi 1	Criteria
		Skor	

1	Kejelasan bantuan informasi pada menu tentang aplikasi	3	Baik
2	Kejelasan bantuan procedural penggunaan program pada halaman bantuan	3	Baik
Skor		6	Baik
Rata-Rata		3	Baik
Persentase		75%	Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{6}{2}$$

$$\bar{x} = 3$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{3}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = 75\%$$

e) Aspek Akhir Program

Tabel 4. 21 Aspek Akhir Program 3

Akhir Program			
No	Pertanyaan	Ahli Materi 2	Criteria
		Skor	

1	Kejelasan kredit dan konfirmasi keluar pada aplikasi	4	Sangat Baik
2	Kelancaran tombol keluar pada aplikasi	3	Baik
Skor		7	Sangat Baik
Rata-Rata		3,5	Sangat baik
Persentase		87,5%	Sangat Layak

Peneliti melakukan pengambilan rata-rata skor yang diberikan oleh ahli pada aspek ini dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{7}{2}$$

$$\bar{x} = 3,5$$

Dan *persentase* dihitung untuk mencari interpretasi kelayakan pada aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = \frac{3,5}{4} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan(\%)} = 87,5\%$$

Hasil validasi ahli materi 2 menunjukkan hasil sangat layak pada setiap aspek yang di kumpulkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 22 Hasil Validasi Ahli Materi 2

Aspek	Skor	Kriteria
Aspek Pengenalan Progam	85%	Sangat Baik
Aspek Kontrol Pengguna	95%	Sangat Baik
Aspek Tampilan Informasi Konten	75%	Baik
Aspek Bantuan	75%	Baik
Aspek Akhir Program	87,5%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari validasi 3 ahli di atas, rata-rata memiliki nilai 88,3% dan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kriteria Sangat layak untuk digunakan.

Kemudian berdasarkan hasil penilaian pada proses validasi oleh ahli materi dan ahli media produk aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis Aplikasi *Android* ini telah dipaparkan diatas, dan saran berupa komentar secara umum maupun kritik berupa rekomendasi untuk revisi agar bisa masuk keterangan produk sudah layak. Adapun hasil dari kritik dan saran beserta kelayakan produk dari para ahli sebagai berikut:

Tabel 4. 23 Kritik dan Saran Validasi Ahli

No	Nama Ahli (Validator)	Kritik dan Saran Hasil Validasi Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq	Keterangan Kelayakan Aplikasi Akamsi
1	Yoga Prismanata, M.Pd,	Perlu dikembangkan lagi sajian visual dari materi agar lebih menarik Sajian materi perlu dikembangkan dengan menggunakan elemen gambar	Layak digunakan namun dengan revisi
2	Safiruddin Al Baqi, M.A	Perhatikan kemenarikan gambar, warna dan font tulisan agar siswa tertarik menggunakan aplikasi ini Isi materi sudah sesuai dengan materi di buku	Layak digunakan namun dengan revisi
3	Ikhsan Amiruddin, S.Pd.	Aplikasi sudah sangat bagus, namun untuk materi perlu dilengkapi dan penyertaan gambar ataupun video akan sangat menarik	Layak digunakan tanpa revisi

c. Angket Siswa

Dalam angket siswa ini, peneliti mendeskripsikan hasil keseluruhan dari angket siswa dimana seluruh skor penilaian yang telah di total oleh peneliti, sebagai berikut.

Tabel 4. 24 Hasil Validasi Angket Siswa

No	Pernyataan	Respon				Total
		1	2	3	4	
1	Tujuan Pembelajaran yang ada di dalam Media Berbasis Aplikasi <i>Android</i> tersampaikan dengan jelas			20	12	32
2	Materi pembelajaran yang disajikan dalam Media Berbasis Aplikasi <i>Android</i> Mudah dipahami		1	16	15	32
3	Materi pembelajaran yang disajikan dalam Media Berbasis Aplikasi <i>Android</i> Menarik minat saya terhadap materi akhidah akhlaq	1		20	11	32
4	Susunan materi adalah aplikasi sangat mudah dipahami		2	11	19	32
5	Ilustrasi, gambar ataupun teks yang disajikan dalam Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> membantu saya dalam memahami materi akhidah akhlaq		1	15	16	32
6	Desain aplikasi pembelajaran yang menarik membuat saya lebih bersemangat dalam belajar mata pelajaran akhidah akhlaq		4	16	12	32
7	Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> ini			18	14	32
8	Media pembelajaran aplikasi <i>Android</i> ini praktis digunakan karena dapat dioperasikan dengan <i>Gadget</i> yang saya miliki			11	21	32
9	Saya bisa belajar secara mandiri menggunakan media berbasis aplikasi <i>Android</i> ini dimana saja dan kapan saja		3	9	20	32
10	Secara keseluruhan saya menilai media pembelajaran berbasis aplikasi androdi ini sudah baik dan menarik			16	16	32
Jumlah Jawaban		1	11	152	156	
Skor		1	22	456	624	
Skor Total		1.103				

Penjelasan:

Keterangan pemberian skor yaitu:

a) Skor 4 apabila sangat baik

b) Skor 3 apabila baik

- c) Skor 2 apabila tidak baik
- d) Skor 1 apabila sangat tidak baik

Pada bagian ini, angka yang terdapat pada kolom skor adalah jumlah siswa yang menjawab pada skor tersebut, dan jumlah jawaban adalah jumlah total jawaban yang diberikan oleh siswa dari jumlah 10 pertanyaan yang disajikan, dan skor adalah jumlah perkalian yang dihasilkan dari jumlah jawaban dengan kriteria skor. Dan skor total adalah skor keseluruhan yang ditambahkan dari keseluruhan skor

Skor total pada angket siswa adalah 1.103, pada bagian ini peneliti melakukan analisis data untuk mencari rata-rata skor jawaban siswa. memiliki pembahasan sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{1.103}{32}$$

$$\bar{x} = 34,4$$

PONOROGO

Jadi rata-rata jawaban siswa pada angket adalah 34, dan untuk mencari tau hasil kelayakan produk, dilampirkan pada pembahasan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{\sum \text{rata-rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi kelayakan}(\%) = 85\%$$

Hasil presentasi kelayakan dari angket siswa adalah 85% dan jika di lihat pada skala penilaian yang telah ditentukan pada BAB III, criteria tersebut masuk dalam interpretasi Sangat Layak.

C. Pembahasan

1. Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis aplikasi *Android*

Media pembelajaran berbasis aplikasi adalah sebuah program yang dirancang melalui beberapa proses pengembangan⁵², seperti melalui *software Microsoft Power Point, Ispring Suite 9* dan *Web 2 Apk Builder*. Media pengembangan ini dinamakan seperti dengan nama mata pelajarannya yaitu Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq, karena pada dasarnya peneliti sekaligus pengembang mengangkat atau mencantumkan materi Akhidah Akhlaq sebagai sumber utama dalam Mengisi Materi pada Aplikasi ini.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini merupakan sebuah rancangan sekaligus hobi bagi peneliti yang notabene pengembang aplikasi, dengan menggunakan sebuah penelitian pengembangan, peneliti dapat sekaligus belajar dan memenuhi tugas akhir dalam pendidikan sarjana yang peneliti tempuh.

Media pembelajaran ini, dengan melihat hasil dan juga proses pengembangan melaluoi beberapa prosedur pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation* atau yang biasa

⁵² Hanifah Nur Nasution et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Matakuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Education and Development* 5, no. 1 (2018): 8–15, <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/363>.

disingkat menjadi ADDIE, peneliti dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang berbasis *Android* untuk membantu siswa dalam proses belajar. Cara dasar dalam menggunakan aplikasi ini, yakni dengan mengoperasikan fungsi dan fitur tombol yang ada dan mengikuti intruksi dari pendidik/guru yang menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran. mengingat lagi bahwa media pembelajaran ini hanya dapat diakses melalui *Gadget* yang memiliki sistem operasi *Android*, jadi siswa hanya dapat mengakses aplikasi ini menggunakan *Gadget* masing-masing. Tujuan dari pengembangan aplikasi ini yaitu untuk memancing siswa dan menambah aktifitas siswa saat belajar dikelas, dimana pada mata pelajaran Akhidah Akhlaq, siswa hanya menerima materi dari guru/pendidik dengan metode ceramah, metode tersebut cenderung membuat siswa merasa mudah bosan dan malas. Dengan begitu diciptakannya aplikasi ini diharapkan bisa membantu peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini hanya memiliki kadnungan materi tentang mata pelajaran akhidah akhlaq, dan peneliti sekaligus pengembang hanya memasukkan materi pada BAB Asmaul Husna yaitu BAB pertama pada semester Genap. Peneliti disini juga tidak lupa mencantumkan dalam aplikasi sebuah kuis, layaknya buku pegangan siswa dimana ada materi pasti ada sebuah refleksi yang diberikan, dengan kuis yang menggunakan aspek *Higger Order Thinking Skill (HOTS)* kuis yang tersedia dapat melatih siswa dalam berfikir kritis dan lebih tepatnya dalam mengingat sebuah materi, sehingga siswa dapat memahami materi lebih mudah

2. Tujuan Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq Berbasis *Android*

Tujuan adalah sebuah makna atau penerapan dari misi sebuah tindakan, yaitu apa yang akan dicapai atau apa yang akan di hasilkan dalam sebuah penelitian⁵³

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekaligus pengembang Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini pada dasarnya memiliki beberapa tujuan, dan dengan adanya tujuan yang di harapkan oleh peneliti dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada pada proses pembelajaran Akhidah Akhlaq yang terjadi di kelas, sehingga peneliti harus melalui beberapa tahapan panjang agar bisa mengembangkan aplikasi media pembelajaran akhidah akhlaq ini menjadi lebih baik lagi, adapun beberapa tujuan pengembangan sebagai berikut:

- a. Memenuhi tujuan utama dalam menyelesaikan penelitian pengembangan pada proses penulisan Skripsi

Tujuan pertama dalam pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq iniyaitu untuk mewujudkan tujuan pertama peneliti adalah sebagai wujud dalam menyelesaikan tugas akhir yang harus menggunakan kegiatan penelitian, dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat memenuhi tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajara akhidah akhlaq. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Kelas

⁵³ Nur Hamidi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (2018): 109–30, <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>.

7B Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Ngawi sebagai subjek penelitian, karena peneliti menemukan permasalahan yang ada pada kelas 7B dimana siswa mengalami kekurangan minat belajar dalam mata pelajaran Akhidah Akhlaq.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti juga ingin mengetahui seberapa layak media pembelajaran yang peneliti kembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran secara langsung, proses kelayakan tersebut juga melalui beberapa ahli, yaitu ahli materi 1-2 dan Ahli media, peneliti merasa bahwa mata pelajaran akhidah akhlaq sangat membutuhkan media pembelajaran, oleh karena itu peneliti menggunakan 2 ahli materi untuk menganalisis kelayakan dalam pengisian materi pada aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq.

b. Mengatasi Permasalahan Pada Mata Pelajaran Akhidah Akhlaq

Tujuan kedua, peneliti sekaligus pengembang Aplikasi Media pembelajaran Akhidah Akhlaq menemukan sebuah permasalahan pada saat melakukan observasi dan wawancara, hal tersebut ditemukan pada saat melaksanakan prosedur penelitian ADDIE yaitu pada bagian *analysis*, permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu sebuah permasalahan yang sering terjadi pada kebanyakan proses pembelajaran yang dilakukan, dimana peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Akhidah Akhlaq, hal ini terbukti karena guru terlalu menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran apapun. Dengan kurangnya

aktivitas yang dilakukan oleh siswa, siswa akan merasa mudah bosan dan minat akan menurun secara signifikan, hal tersebut ditemukan peneliti pada kelas 7B Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Ngawi.

Peneliti sekaligus pengembang aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini setelah memutuskan permasalahan yang ditemukan lalu memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Berbasis *Android*, dengan menggunakan *Android*, peneliti sudah terbukti mengikuti perkembangan zaman dimana era globalisasi yang terjadi saat ini dan beberapa informasi dapat ditemukan dengan hanya menggunakan *Gadget*, dan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini juga dirasa dapat digunakan dimanapun dan kapanpun selama pengguna membawa sebuah *Gadget*, bisa dibilang peneliti ini mengembangkan sebuah buku *Portable* dimana materi dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

- c. Memberikan Kontribusi pada pembangunan dan perkembangan pendidikan

Tujuan ketiga, peneliti sekaligus pengembang Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini memiliki tujuan yaitu memberi kontribusi pada pembangunan dan perkembangan pendidikan, dimana pendidikan pada saat ini seharusnya sudah berkembang pesat seiring berkembangnya teknologi, dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia, sebuah media pembelajaran pastinya juga ikut berkembang seiring berkembangnya teknologi, dimana perkembangan tersebut

menjadi salah satu sebuah kunci dalam peningkatan sumber daya manusia melalui ranah pendidikan.

Khususnya di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Ngawi, peneliti sekaligus pengembang aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq yang pada dasarnya mayoritas guru masih menggunakan media pembelajaran yang disediakan pemerintah yaitu berupa buku ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS), media ini bisa dibilang sudah sangat sering digunakan dan bisa dikatakan kurang efisien dalam pembelajaran di era globalisasi saat ini,

Oleh karena itu, peneliti yang sekaligus pengembang mengajukan gagasan yaitu sebuah media pembelajaran akhidah akhlaq yang berbasis Aplikasi *Android* ini, diharapkan mampu dalam membantu proses pembelajaran di dalam kelas dengan mengikuti perkembangan teknologi, karena dengan menggunakan aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini siswa pastinya akan meningkat juga dalam hasil belajar yang di miliki siswa, selain itu dengan menggunakan media pembelajaran yang memiliki basis *Android* ini adalah sebuah bukti bahwa pendidikan di Indonesia memiliki satu langkah dalam perkembangan dunia pendidikan menjadi lebih maju dan mengikuti perkembangan zaman.

3. Hasil Uji Validasi Produk oleh Ahli dan Siswa.

Validitas konten adalah sebuah jenis penilaian yang mengukur komponen konten yang seharusnya ada dalam sebuah bahan ajar⁵⁴. Dalam

⁵⁴ Nengsih, Yusmaita, dan Gazali, "Evaluasi Validitas Konten dan Konstruksi Bahan Ajar Asam Basa Berbasis REACT."

pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa tahap, salah satunya tahap validasi, tahap validasi yang dilakukan oleh peneliti kali ini adalah validasi kelayakan produk yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Siswa. Ahli dalam validasi ini terdapat 3 orang ahli yaitu 1 orang ahli media dan 2 orang ahli materi, diantaranya adalah Bapak Yoga Prismanata, M.Pd selaku dosen media pembelajaran dan ahli media. Bapak Safiruddin Al Baqi, M.A selaku Ahli Materi dan Bapak Ikhsan Amiruddin, S.Pd selaku Ahli Materi dan juga Guru mata pelajaran akhidah akhlaq.

Pada proses validasi ahli terdapat 5 aspek sebagai bukti kelayakan produk, diantaranya adalah Pengenalan Program, Kontrol Pengguna, Tampilan Informasi dan Konten, Bantuan, dan Akhir Program. Pada proses validasi ahli media pada aspek pengenalan program memiliki hasil skor kelayakan 85%, aspek control pengguna memiliki hasil kelayakan 90%, aspek tampilan informasi dan konten memiliki skor kelayakan 85%, aspek bantuan memiliki skor kelayakan 75% dan aspek akhir program memiliki skor kelayakan 87,5%. Pada hasil dari proses validasi ahli media ini memiliki rata-rata 84,5% yang artinya memiliki criteria sangat layak untuk digunakan. Dan kritik dan saran yang di sampaikan oleh ahli media adalah dengan perlu direvisi pada bagian penyajiannya yang perlu ditambahkan gambar untuk mendukung materi yang ada dalam aplikasi. Ahli media juga memutuskan untuk memberi criteria layak namun perlu direvisi.

Selanjutnya pada proses validasi ahli materi 1, dalam setiap aspeknya memiliki hasil 95% pada aspek pengenalan program, 100% pada aspek control pengguna, 90% pada aspek tampilan informasi dan konten,

100% pada aspek bantuan dan 100% pada aspek akhir program. Dengan begitu rata-rata skor 97% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kriteria yang sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. pada ahli materi 1 memiliki kritik dan saran bahwa penggunaan gambar dan font sangat diperlukan pada aplikasi ini sehingga lebih mudah dalam penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran. dan ahli materi 1 memberikan kriteria layak namun perlu direvisi.

Hasil validasi dari ahli materi 2 yaitu dari guru mata pelajaran memiliki hasil 85% pada aspek pengenalan program, 95% pada aspek control pengguna, 75% pada aspek tampilan informasi dan konten, 75% pada aspek bantuan dan 87,5% pada aspek akhir program, sehingga memiliki skor rata-rata 83,5% yang memiliki interpretasi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi 2 adalah dengan diperlukannya pelengkapan materi yang ada dan juga disertakan gambar agar lebih menarik dimana aplikasi agar dapat menarik minat siswa. Dan kriteria yang diberikan oleh ahli materi 2 adalah layak tanpa revisi.

Pada hasil angket penilaian siswa kelas 7B Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Ngawi terhadap aplikasi memiliki hasil yang juga bisa dibbilang cukup memuaskan, dimana angket tersebut berisikan 10 pertanyaan yang terfokus pada minat siswa, dan hasil yang diberikan dari keseluruhan angket tersebut adalah 85% dimana angka tersebut masuk dalam kriteria sangat layak dan membuktikan bahwa aplikasi tersebut layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Proses Pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *Android*

Kata penghambat dan pendukung adalah sebuah keadaan dimana menjadi sebuah kejadian pasti yang dialami oleh seorang peneliti⁵⁵. Dalam proses pengembangan media pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *Android* pastinya terdapat beberapa faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dalam proses pengembangannya, dengan adanya faktor tersebut peneliti dapat menjadikannya sebuah pelajaran untuk proses pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya

Adapun faktor pendukung dan juga penghambat dalam proses pengembangan aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *android* sebagai berikut:

a. Sistem operasi *Laptop* yang mendukung

Faktor pendukung pertama dalam proses pengembangan aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini adalah sistem operasi dari *Hardware* dan *Software* milik pengembang yang mendukung, karena pada dasarnya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *android* ini pastinya dibutuhkan perangkat yang mendukung, selain itu dengan adanya perangkat keras maupun perangkat lunak yang mendukung, peneliti dapat menggunakan sistem sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan aplikasi ini

b. Tidak terlalu banyak memerlukan perangkat lunak pendukung

⁵⁵ Kuswanto dan Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI."

Faktor pendukung selanjutnya adalah media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini dikembangkan dengan menggunakan tahapan-tahapan pengembangan, mulai dari penelitian hingga membutuhkan beberapa *software*, pengembangan yang dilakukan oleh peneliti memiliki pendukung yaitu perangkat lunak yang digunakan tidak terlalu banyak, hanya menggunakan *Microsoft Power Point*, *Ispring Suite 9*, dan *Web 2 Apk Builder*,

Microsoft Power Point, berfungsi sebagai menyusun dan menggabungkan beberapa materi termasuk desain dasarnya, dengan menggunakan *Microsoft Power Point* peneliti sekaligus pengembang melakukan desain aplikasi mulai dari mengatur ukuran layar yang disesuaikan dengan ukuran layar *Gadget* hingga menerapkan tombol navigasi yang akan digunakan untuk program aplikasi menggunakan *hyperlink*.

Setelah menggunakan *Microsoft Power Point* peneliti menggunakan perangkat lunak yang bernama *Ispring Suite 9*, perangkat lunak ini berguna untuk membuat dan memasukkan kuis kedalam media, dimana peneliti menggunakan perangkat lunak ini dengan berbagai fitur dan pilihan kuis, mulai dari kuis *multiple choice*, *multiple response*, *true or false*, *short answer*, *numeric*, *sequence*, *matching*, *fill in the blanks*, *select from list*, *drag the words*, *hotspot*, *drag and drop*, *likert scale*, dan *essay*. Selain itu perangkat lunak *Ispring Suite 9* digunakan untuk mengubah file *Power Point* menjadi file *HTML* dimana file *HTML* ini

berguna untuk digenerate menggunakan *Web 2 Apk Builder* menjadi menjadi sebuah aplikasi.

Web 2 Apk Builder seperti yang dijelaskan sebelumnya, perangkat lunak ini berguna untuk mengubah file *HTML* menjadi APK, dimana APK ini adalah hasil akhir dari pembuatan media pembelajaran yang telah didesain melalui beberapa tahapan sebelumnya. Dengan begitu perangkat lunak yang dibutuhkan tidak banyak dan sangat memudahkan peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *android*.

Selanjutnya adalah dengan faktor penghambat dalam pengembangan media pembelajaran akhidah akhlaq berbasis aplikasi *android*, yaitu sebagai berikut:

a. Kesulitan dalam mencari elemen pendukung

Dalam faktor penghambat yang pertama yaitu peneliti memiliki kesulitan dalam mencari elemen pendukung yang akan di tampilkan dalam aplikasi, elemen pendukung yang peneliti maksud ini adalah sebuah elemen dimana elemen ini berfungsi sebagai elemen pendukung, seperti halnya tombol, desain, karikatur, dan beberapa elemen multimedia lain, karena pada dasarnya peneliti ingin mengembangkan sebuah aplikasi dengan elemen-elemen multimedia yang akan menjadi ciri khas aplikasi, namun kebanyakan elemen multimedia yang terdapat pada *Microsoft Power Point* sudah banyak sekali digunakan dalam berbagai desain media, selain itu peneliti ingin menggunakan beberapa gambar namun banyak sekali gambar yang

memiliki hak cipta sehingga peneliti tidak bisa menggunakan secara bebas.

b. Memerlukan proses pembuatan yang panjang

Dalam poin ini, peneliti menjadikan waktu sebagai penghambat, karena beberapa sebab menjadi dasar penghambat waktu, seperti pembuatan desain, penyusunan media, memasukkan elemen multimedia, proses pembuatan kuis, hingga proses generate aplikasi yang biasanya memakan waktu lebih dari 4 jam. Hal tersebut menjadi penghambat karena peneliti harus membuang waktu bahkan meninggalkan beberapa tahap lain untuk menunggu proses dan tahap pembuatan ini, selain itu, proses uji coba pada siswa juga bisa dibilang cukup memakan banyak waktu, dimana peneliti perlu membantu siswa dalam proses instalasi aplikasi hingga pengambilan data angket, hal tersebut memerlukan waktu hingga 2 hari pengerjaan. Sehingga peneliti merasa kurang puas dengan hasil jika dikerjakan dengan cara terburu-buru

5. Kelebihan dan kekurangan produk pengembangan Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq.

Kelebihan dan kekurangan merupakan sebuah kondisi dimana sebuah produk yang dikembangkan sudah masuk pada tahap uji coba⁵⁶. Pada produk yang dikembangkan ini, yaitu media pembelajaran akhidah akhlaq berbasis aplikasi *android* ini, memiliki beberapa kelebihan dan juga kekurangan, kelebihan pada aplikasi ini sebagai berikut:

⁵⁶ Hanafi, "Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi *Android* Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan."

a. Fitur aplikasi tanpa menggunakan Internet

Kelebihan yang pertama pada aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq berbasis *Android* ini adalah semua fitur yang digunakan dalam aplikasi yang sudah terinstal pada Gadget tidak perlu atau tidak membutuhkan lagi jaringan internet dengan kata lain aplikasi ini adalah aplikasi yang gratis. Selain itu proses pembuatan aplikasi ini tidak memerlukan biaya, seperti halnya elemen multimedia yang sudah tersedia pada *Microsoft Power Point*, dan juga beberapa perangkat lunak lainnya, dengan begitu hal ini bisa dikatakan kelebihan dari aplikasi ini adalah semua fiturnya gratis dan tanpa menggunakan jaringan internet

b. Aplikasi yang *Portable*

Kelebihan yang kedua dari aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini adalah aplikasi yang *Portable*, maksudnya adalah dimana aplikasi ini terinstal pada Gadget siswa otomatis mengikuti sifat gadget itu sendiri yaitu *Portable* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, jadi aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas maupun media pembelajaran jarak jauh. Dengan begitu aplikasi ini bisa dikatakan sebagai aplikasi pengganti buku panduan pelajaran, karena sudah terdapat materi yang disiapkan dan juga sudah memiliki fitur kuis untuk dijadikan sebagai fitur latihan soal pada siswa setelah menerima materi.

Sedangkan beberapa kekurangan yang menyertai dan ada pada dalam Aplikasi Media Pembelajaran Akhidah Akhlaq ini, sebagai berikut:

- a. Semakin banyak elemen yang digunakan dalam aplikasi ukuran aplikasi semakin besar

Pada dasarnya ukuran aplikasi memang di lihat dari berapa elemen yang tercantum didalamnya, seperti halnya aplikasi pada umumnya, dan permasalahan semacam ini memang sudah menjadi permasalahan dasar dalam proses pengembangan sebuah produk berupa aplikasi. karena pada dasarnya elemen multimedia menjadi dasar dalam proses pembentukan aplikasi. hal tersebut sudah terbukti pada proses generate menggunakan *Web 2Apk Builder*, dimana file sebelumnya yang hanya sebesar 2MB menjadi 36MB, memang tidak seberapa untuk ukuran aplikasi namun peningkatan yang drastis menjadi bukti bahwa pengembangan ini bergantung pada elemen yang dicantumkan dalam aplikasi.

- b. Kemerarikan aplikasi tergantung desain yang diciptakan

Kekurangan kedua dan sekaligus menjadi kekurangan terakhir ini, peneliti merasa bahwa penentuan desain menjadi sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi, karena desain merupakan poin utama atau poin kunci dimana menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk menggunakan aplikasi. dan aplikasi ini biasanya menggunakan desain yang diciptakan oleh pihak *Microsoft Power Point* atau biasa disebut template, dengan adanya template bawaan ini, peneliti hanya bisa memilih beberapa jenis template yang gratis, dan pastinya template tersebut sudah pasaran dan banyak digunakan di media manapun. Terbukti pada hasil angket siswa, ada

sekitar 3 orang siswa yang merasa kurang puas dengan desain aplikasi, karena dibidang terlalu monoton dan kurang menarik, hal tersebut menjadi tolak ukur bagaimana siswa melihat sebuah media pembelajaran yang disajikan oleh guru. Dengan desain yang baik pastinya akan lebih mudah digunakan oleh siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi ini.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, merupakan sebuah resolusi dalam proses mengatasi sebuah masalah, dan hasil dari penelitian tersebut menjadi hasil akhir dari proses penyelesaian masalah, proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan melalui beberapa tahap, tahap pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah tahap pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluatin*. Dalam tahap tersebut sudah dijelaskan bagaimana peneliti melakukan analisis yaitu dengan cara observasi ke sekolah yang dijadikan subjek yaitu Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Ngawi. Khususnya pada kelas 7B, dan setelah melakukan observasi peneliti menemukan masalah dan mulai melakukan desain terhadap media pembelajaran, tahap selanjutnya setelah melakukan desain yaitu dengan melakukan tahap perancangan, yang dilakukan peneliti, peneliti melakukan perancangan produk dengan memakan waktu sekitar dua minggu, dan setelah tahap perancangan selesai, peneliti masuk pada tahap implementasi yaitu dengan cara peneliti melakukan proses mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan sebelumnya, pada tahap akhir yaitu peneliti melakukan evaluasi dengan cara peneliti melakukan uji validasi pada

ahli yaitu ahli media dan dua ahli materi, selain pada ahli, peneliti juga melakukan evaluasi dengan cara memberikan angket kepada siswa. Sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk

Pada proses validasi ahli terdapat 5 aspek sebagai bukti kelayakan produk, diantaranya adalah Pengenalan Program, Kontrol Pengguna, Tampilan Informasi dan Konten, Bantuan, dan Akhir Program. Dan hasil keseluruhan dari semua aspek dan 3 ahli yang telah dilakukan oleh peneliti memiliki hasil rata-rata 88,3% dan jika dilihat pada tabel kriteria kelayakan, media yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kriteria Sangat layak

Pada hasil angket penilaian siswa kelas 7B Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Ngawi terhadap aplikasi memiliki hasil yang juga bisa dibilang cukup memuaskan, dimana angket tersebut berisikan 10 pertanyaan yang terfokus pada kelayakan aplikasi yang dinilai oleh siswa siswa, dan hasil yang diberikan dari keseluruhan angket tersebut adalah 85% dimana angka tersebut masuk dalam kriteria sangat layak dan membuktikan bahwa siswa memiliki minat yang lebih dalam menggunakan aplikasi pada proses pembelajaran.

Setelah melihat hasil uji validasi pada siswa menggunakan angket yang memiliki hasil 85% peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran akhidah akhlaq, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi memiliki kelayakan yang cukup untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Dalam proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memiliki beberapa saran yang diajukan guna untuk meningkatkan proses belajar terutama sebagai berikut:

1. Guru

Pada bagian ini, peneliti memiliki saran pada guru di MTs Negeri 5 Ngawi, terutama pada guru kelas 7B Mata pelajaran akhidah akhlaq, pada dasarnya sebuah pelajaran akan dapat menarik minat siswa jika dapat memanfaatkan media pembelajaran, dan pada era globalisasi ini, mungkin guru dapat menjadikan pelajaran bahwa penggunaan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman akan mudah dalam proses pembelajaran yang berlangsung, dengan penggunaan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman akan memudahkan proses pembelajaran dengan cara menggunakan teknologi dan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas

2. Sekolah

Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Ngawi merupakan madrasah yang menjadi salah satu madrasah favorit di kota Ngawi, dengan begitu madrasah dapat meningkatkan media pembelajaran yang digunakan dengan mengikuti perkembangan zaman agar siswa dapat memiliki sumber belajar yang lebih baik, dimana seperti yang kita ketahui dengan menggunakan media belajar, dapat mencegah siswa dari rasa bosan dan minat yang menurun, sehingga prestasi belajar yang siswa raih akan cenderung buruk.

Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran akan menjadikan siswa lebih aktif dan lebih antusias dalam melakukan proses pembelajaran

3. Peneliti selanjutnya

Pada proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti telah menemukan beberapa kendala dan peneliti akan menjadikan sebuah saran terhadap peneliti selanjutnya, dan saran untuk peneliti selanjutnya adalah memungkinkan bahwa peneliti selanjutnya menggunakan versi *Windows* yang lebih tinggi agar lebih mudah dalam proses pengembangan media, dan untuk waktu jika memungkinkan seharusnya peneliti selanjutnya melakukan penelitian yang lebih lama, sehingga dapat menemukan masalah-masalah yang lebih terperinci. Selain itu peneliti berharap agar peneliti selanjutnya menemukan software yang dapat mengekstrak atau menciptakan aplikasi pada dua *platform gadget* sekaligus yaitu *android* dan *iOS*. Sehingga anak didik tidak mengalami keterbatasan pada saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis *android*. Oleh sebab itu beberapa permasalahan yang terjadi pada penelitian kali ini diharapkan bisa menjadi evaluasi untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. *Psikologi Belajar*. 1 ed. Jakarta: PT. Rieneka Cipta, 1991.
- Aida, La'ali Nur, Dewi Maryam, Sari Dian Agami, dan Ulya Fuwaida. "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 7*, no. 1 (2020): 43-44.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0,"* 2022.
- Arsyad, Muhammad, dan Elysa Febriana Fahira. "Model Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka," 2023, 1–23.
- Aziz, Muhammad fatchul. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Agama Islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang. Sustainability (Switzerland)*. Vol. 14, 2020.
http://www.unpcdc.org/media/15782/sustainable_procurement_practice.pdf
<https://europa.eu/capacity4dev/unep/document/briefing-note-sustainable-public-procurement>
<http://www.hpw.qld.gov.au/SiteCollectionDocuments/ProcurementGuideIntegratingSustainability>.
- Batubara, Hamdan Husein. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI." *Jurnal madrasah ibtidaiyah* 3, no. 1 (2017): 1–8.
- Gargenta, Marko, Diego Torres Milano, Nathan Rapp, dan Mobile Martin. *What Readers Are Saying About Hello , Android. North*. Vol. 1163, 2010.

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17628579>.

Giantara, Febri, Kusdani Kusdani, dan Taufik Helmi. “Pengaruh Pemahaman Statistik Pendidikan Dan Metodologi Penelitian Pendidikan Terhadap Percepatan Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa.” *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 01 (2022): 30–34. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v1i01.452>.

Hamidi, Nur. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (2018): 109–30. <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>.

Hanafi, Rahmat Hidayat. “Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan.” *Atthulab* 4, no. 1 (2019): 99–104. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/atthulab/article/view/3096/2466>.

Hanggraito, Ahmadintya Anggit, Ujang Sumarwan, Gunawan Iman, Tommy D. Andersson, Lena Mossberg, Anette Therkelsen, Suharsimi Arikunto, et al. “Teknologi, Badan Pengkajian dan Penerapan.” *JSHP : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 282. <http://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/385%0Ahttp://jurnal.stpsahidsurakarta.ac.id/index.php/JPI/article/view/134/80%0Ahttps://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en%0Ahttp://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidi>.

Ibrahim, Kelvin Adha Bilqis, dan Universitas Persada Indonesia Y A , Dian Gustina

I. “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Brand Clothing Sand Beach Dengan Skema Diskon Menggunakan Hungarian Algorithm.” *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma* 8, no. 1 (2014).
<https://doi.org/10.35968/jsi.v8i1.608>.

Jauhari, Moh Irmawan. “Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam.” *Jurnal Piwulang* 1, no. 1 (2011): 23–35.

KEMENDIKBUD, PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN BALITBANG. “~~濟無~~No Title No Title.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Kementrian Agama Republik indonesia. “pedoman transliterasi, Bersama Keputusan Kebudayaan, Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Republik indonesia” 1987 (1987): 1–49.

Kosassy, Siti Osa. “Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran.” *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 14, no. 1 (2019): 152–73. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211>.

Kuswanto, Joko. “Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X.” *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education* 6, no. 2 (2020): 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>.

Kuswanto, Joko, dan Ferri Radiansah. “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI.” *Jurnal Media*

Infotama 14, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.

Manila, Amsa. “Strategi Peningkatan Keterampilan 4c Abad 21 (Critical Thingking, Communication, Collaboration, Creativity) Siswa Pada Pembelajaran Akhidah Akhlaq di MA Banjarwati, Paciran, Lamongan,” 2020.

Mitra, Rohma, Putri Wulandari, Yasyfin Halim Ali, Yola Anggraini, dan Sahkholid Nasution. “Analisis Keterkaitan Tulisan Mushaf Al- Qur ’ an Rasm Utsmani Dalam Perubahan Emosional (Studi Tematik Surah Al-Baqarah Ayat 286)” 1, no. 12 (2024): 406–11.

Muyaroah, Siti, dan Mega Fajartia. “Development of Android-Based Learning Media Using Adobe Flash Cs 6 Applications in Biology Subjects.” *Ijcet* 2, no. 1 (2017): 79–83. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19336/9214>.

Nengsih, Nalia Rahyusri, Eka Yusmaita, dan Fauzana Gazali. “Evaluasi Validitas Konten dan Konstruk Bahan Ajar Asam Basa Berbasis REACT.” *EduKimia* 1, no. 1 (2019): 1–10. <https://doi.org/10.24036/ekj.v1i1.104017>.

NOVIAWAN, A, dan ... “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri Pringkuku.” ... *Belajar Siswa* ..., 2022. https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/993/%0Ahttps://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/993/1/AI_PPL_KELOMPOK_7_PM.pdf.

Nur Nasution, Hanifah, Sari Wahyuni Rozi Nasution, Thofik Hidayat SKom, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, dan Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

Matakuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Education and Development* 5, no. 1 (2018): 8–15. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/363>.

Oktiana, Gian Dwi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.” *Skripsi*, 2015.

Ramadhani, Reda, dan Ali Muhtadi. “Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education.” *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 5, no. 6 (2018): 9. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i6.488>.

Ramli. *Ilmu Aqidah*. 1 ed. Yogyakarta: Manggar Pustaka, 2023.

Rohidin. *Pendidikan Agama Islam, Sebuah Pengantar*. 1 ed. Fakultas Hukum UII Press, 2020.

Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE, INTEGRASI PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Diedit oleh Rudi Hartono. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021.

Sanders, Elizabeth B, Eduardo Corte-real, David Durling, Rachael Luck, Eric Arnould, dan Ken Friedman. “Design Research in 2006 From the Communications Secretary :,” no. September (2006): 1–25.

Setiawan, Hasrian Rudi. “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Pada Mata

Kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI UMSU 2016-2017.” *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2017): 47–67. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i1.1081>.

Silalahi, Uber. *Metodologi analisis data dan interpretasi untuk penelitian sosial kuantitatif*, 2018.

Sri, 2020. “Modul MEDIA PEMBELAJARAN.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2021, 2013–15.

Suryawati, Dewi Prasari. “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul.” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1, no. 2 (2016): 314.

Suyono, Imam. “Aqidah Akhlak.” *Jurnal Ilmiah* 10, no. 2 (2017): 100–141.

Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Tahrim, Tasdin, Robertus Adi, Sarjono Owon, Yohana Febriana Tabun, Syaiful Bahri, Nailiya Nikmah, Sri Sukasih, et al. *Pengembangan dan Model Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Diedit oleh Nanda Saputra. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Umar. “Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan.” *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 131–44. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364/177>.

Wan Noor Hazlina Wan Jusoh, dan Kamaruzaman Jusoff. “Using multimedia in

teaching Islamic studies.” *Journal Media and Communication Studies* 1, no. April (2009): 86–94.

Wijaya, Christian Chandra, Henry Novianus Palit, dan Kristo Radion Purba. “Pembuatan Aplikasi Pelaporan dan Antisipasi Kejadian Kejahatan Berbasis Android.” *Petra* 1, no. 1 (2012): 1–6.

Wirawan, Panji Wisnu. *Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning*. Makassar: Aksara Timur, 2018.

