

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS XI DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)**

oleh :

**LAELI NURFADILAH
NIM. 214110402194**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Laeli Nurfadilah
NIM : 214110402194
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto**" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 07 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Laeli Nurfadilah

NIM. 214110402194

HASIL LOLOS PLAGIASI

PAI_Laeli Nurfadilah

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	23% INTERNET SOURCES	14% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	2%
2	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	2%
3	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
6	kurikulummerdeka.com Internet Source	1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
8	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
9	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
10	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%
11	123dok.com Internet Source	<1%

static.buku.kemdikbud.go.id

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

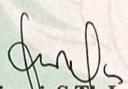
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI
DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO**

Yang disusun oleh Laeli Nurfadilah (NIM. 214110402194) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah diujikan pada tanggal 15 Mei 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

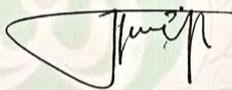
Purwokerto, 22 Mei 2025

Disetujui oleh :

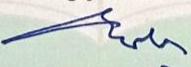
Penguji I/Ketua Sidang/Dosen
pembimbing


Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I.
NIP. 19840809 201503 2 002

Penguji II/ Sekretaris Sidang


Dr. Fajry Sub'haan Syah S., S.Pd., M.A.
NIP. 19920507 202203 1 001

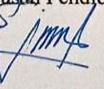
Penguji Utama


Prof. Dr. H. Rohmad, M.Pd.
NIP. 19661222 199103 1 002

Diketahui oleh:

Plh. Ketua Jurusan Pendidikan Islam




Novi Mulyani M.Pd.I
NIP. 19901125201932020

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Laeli Nurfadilah
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Islam
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Laeli Nurfadilah
NIM : 214110402194
Jurusan : Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1
Purwokerto

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 07 Mei 2025
Pembimbing,



Dewi Ariyani, S.Th.L., M.Pd.I.
NIP. 19840809 201503 2 002

Verifikasi oleh Ketua Jurusan:

No.	Persyaratan	Checklist Keterpenuhihan	
		Memenuhi	Belum Memenuhi
1	Hasil cek plagiarisme maks. 25% yang dikeluarkan oleh jurusan	✓	
2	Referensi asing minimal 20%	✓	

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO

Laeli Nurfadilah
214110402194

Abstrak: Penelitian pengembangan dilakukan sebagai respons terhadap rendahnya keterlibatan siswa dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, meskipun fasilitas digital telah tersedia di sekolah. Tujuannya, untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Android materi Peradaban Islam Pada Masa Modern dan mengetahui kelayakan media tersebut. Model ADDIE digunakan sebagai pendekatan pengembangan, mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk menghasilkan aplikasi sederhana dan mudah diakses tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang canggih, media dirancang menggunakan *iSpring Suite 11* dan *Website 2 APK Builder*. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai responden uji coba. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinilai sangat layak dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas proses belajar siswa serta mengarahkan penggunaan gawai ke arah yang lebih produktif dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Android, Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti, Model ADDIE

**DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE
LEARNING MEDIA IN THE SUBJECT OF ISLAMIC
RELIGIOUS EDUCATION AND CHARACTER FOR GRADE XI
STUDENTS AT SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO**

Laeli Nurfadilah
214110402194

Abstract: *The development research was conducted as a response to the low involvement of students and the unoptimal utilization of technology in learning, even though digital facilities are available at school. The goal is to produce a product in the form of Android-based interactive learning media on the material of Islamic Civilization in the Modern Period and determine the feasibility of the media. The ADDIE model is used as a development approach, including the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. To produce a simple and accessible application without requiring sophisticated programming skills, the media was designed using iSpring Suite 11 and Website 2 APK Builder. Validation was conducted by material experts, media experts, and students as test respondents. The validation results show that this learning media is considered very feasible and can be used as a tool in the learning process. Thus, this media is expected to increase the interactivity of the student learning process and direct the use of devices towards a more productive direction in PAI learning.*

Keywords: *Learning Media, Interactive, Android, Islamic Religious Education and Character Education, ADDIE Model*

MOTTO

“وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا”

“Barang siapa bertakwa kepada Allah niscaya Dia akan membukakan jalan keluar baginya.”

(QS. At-Talaq 65 : 2)¹



¹ QS. At-Talaq 65:2, Al-Qur'an Al-Quddus (Kudus, CV. Mubarakatan Thoyyibah)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi cahaya penuntun umat manusia dari masa kebodohan menuju kehidupan yang penuh ilmu pengetahuan, kebenaran, dan sinar ajaran Islam.

Dengan rasa syukur dan terima kasih, peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk keluarga tercinta, Ayah Suhemi dan Ibu Siti Komariyah serta Kakak Naelil Muna. Terima kasih atas cinta tanpa syarat, restu, do'a, semangat dan dukungan serta kasih sayang yang menjadi nafas di setiap langkah peneliti. Terima kasih untuk semua pengorbanan dan keikhlasan yang telah diberikan dan telah berusaha memberikan tempat pulang yang penuh kehangatan dan kekuatan bagi peneliti. Terima kasih juga untuk segala hal yang mungkin tidak terungkap lewat kata. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan juga keberkahan hidup kepada keluarga peneliti, serta memperkenankan mereka menyaksikan anak-anak mereka tumbuh dengan pencapaian terbaiknya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto” ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi cahaya penuntun umat manusia dari masa kebodohan menuju kehidupan dengan penuh ilmu pengetahuan, kebenaran, dan sinar ajaran Islam.

Skripsi ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan tugas akhir di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang menjadi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) setelah menempuh studi di kampus ini. Peneliti memahami sepenuhnya bahwa tercapainya penyusunan skripsi ini tidak lain berkat dari dukungan, arahan, serta bantuan banyak pihak, yang berperan langsung mendampingi dalam proses ini maupun memberikan kontribusi dalam bentuk lain. Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang tulus sebagai bentuk syukur kepada;

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, S.Ag., M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
5. Dr. M. Misbah., M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

6. Dewi Ariyani, S.Th. I., M.Pd.I., koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dewi Ariyani, S.Th. I., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung. Terima kasih atas kesediaan, perhatian, dan bimbingan Ibu yang telah membantu penulis menapaki setiap proses penyusunan skripsi ini hingga tuntas.
8. Seluruh dosen, dan jajaran karyawan di Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga semasa masa perkuliahan peneliti di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Io Yanuar, S.Pd., Guru Pendidikan Agama Islam di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto. Terima kasih atas segala dukungan, doa, dan kesempatan yang telah Bapak berikan. Semoga Bapak beserta keluarga senantiasa diberikan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan.
10. Siswa-siswi kelas XI DPIB SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto. Terima kasih atas bantuan dan ketersediaan waktu untuk membantu peneliti dalam proses penelitian.
11. Sahabat peneliti, Lulu Lukmatun Khasanah, Ita Fatia, Unaisatuz Zahra, Ismiatun Khasanah, Rizqon Aflah K, dan Fegi Gilang Rian A., yang telah menjadi teman berbagi cerita, saling menyemangati, dan menemani dalam setiap langkah perjalanan perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan PAI E 2021 yang turut mendampingi peneliti, terima kasih atas kebersamaan yang menghadirkan kenangan tak terlupakan dan memberi warna tersendiri dalam lembaran hidup peneliti selama masa perkuliahan.
13. Teman-teman PPL II dan KKN 54 Kelompok 47 Desa Kalipurwo, terima kasih atas kerja sama, semangat, dan kenangan indah yang tercipta selama menjalankan pengabdian bersama. Pengalaman ini akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup peneliti.

14. Laeli Nurfadilah, untuk diri sendiri. Ucapan terima kasih dan penghargaan telah berdiri sampai di tahap ini serta melewati setiap proses yang tidak mudah. Tidak semua orang tahu seberapa keras perjuangannya, tapi kamu tahu, dan itu cukup. Terima kasih telah mengukir banyak rasa dan meninggalkan ribuan jejak sampai sekarang. Mari tumbuh menjadi lebih indah dan membuat warna di setiap langkah berikutnya.

Hanya ucapan terima kasih yang dapat peneliti sampaikan kepada seluruh pihak, baik yang telah disebutkan maupun yang tidak disebutkan, atas segala doa dan bantuan yang diberikan dari awal hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih belum mencapai kesempurnaan. Untuk itu, peneliti sangat terbuka menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sebagai bahan evaluasi di waktu mendatang. Harapannya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membaca. *Aamiin.*

Purwokerto, 07 Mei 2025

Peneliti,



Laeli Nurfadilah



PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HASIL LOLOS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional	6
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Pembahasan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kerangka Teori.....	11
1. Teori Belajar Konstruktivisme	11
2. Media Pembelajaran.....	12
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	16
4. Android	17
5. Model Pengembangan ADDIE.....	19
6. Pendidikan Agama Islam	20
B. Kajian Pustaka Penelitian Sebelumnya.....	25
C. Kerangka Berfikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	31

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian	31
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
D. Subjek Penelitian.....	34
E. Jenis dan Sumber Data	34
F. Instrumen Pengumpulan Data	35
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Tahapan Pengembangan Media Menggunakan Model ADDIE	40
1. <i>Analysis</i> (analisis)	40
2. <i>Design</i> (perancangan).....	45
3. <i>Development</i> (pengembangan).....	48
4. <i>Implementation</i> (implementasi)	59
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi)	61
B. Pembahasan.....	62
1. Pembahasan Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif.....	62
2. Kelebihan Media Hasil Pengembangan	66
3. Kekurangan Media Hasil Pengembangan	66
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Keterbatasan Penelitian	68
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	i
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	lxvi

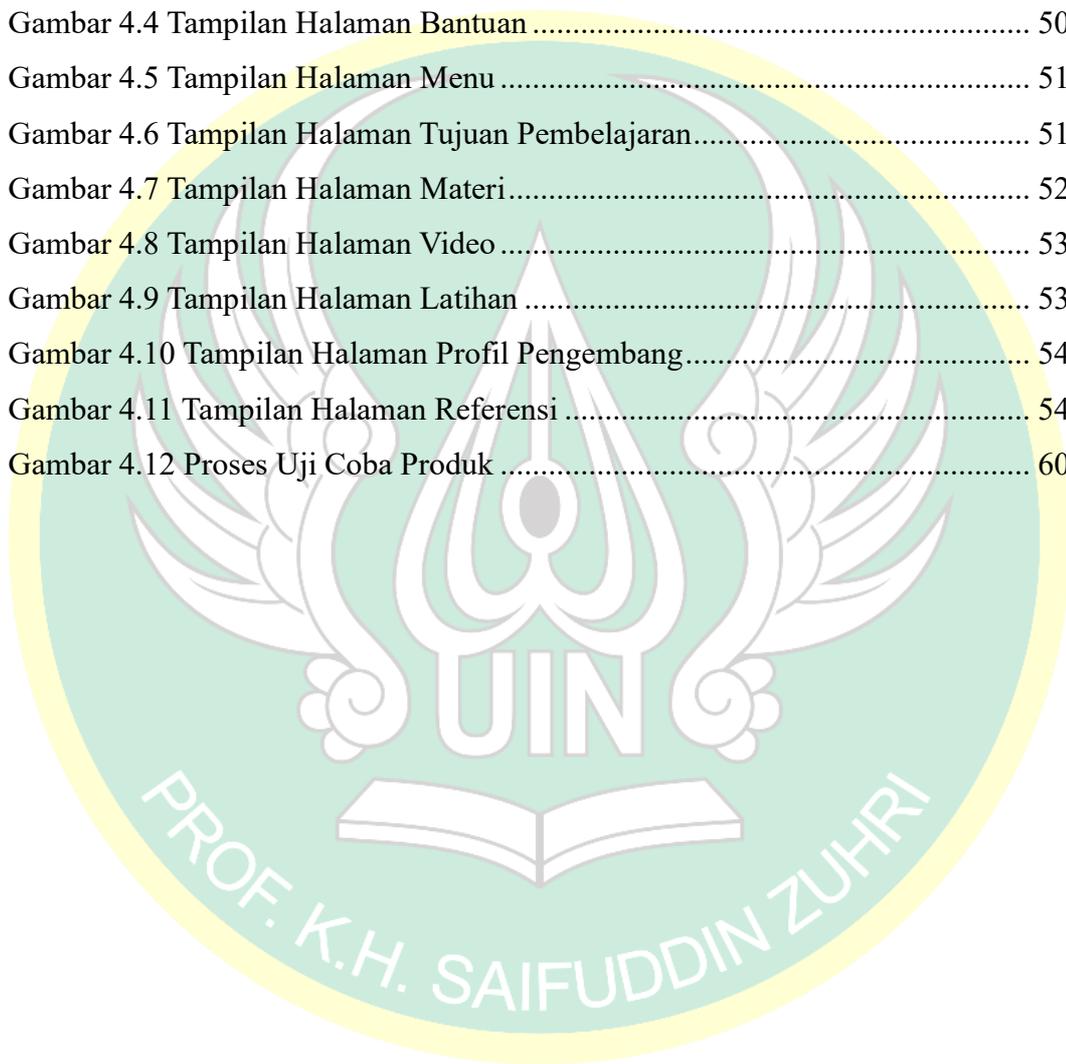
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran	25
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Penilaian Ahli Media	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa	36
Tabel 3.4 Kriteria Skor Penilaian Skala Likert	38
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk	38
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Respon Siswa Terhadap Produk	38
Tabel 4.1 Komponen Modul Ajar	46
Tabel 4.2 Komentar dan saran oleh ahli materi terhadap produk	55
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi oleh Ahli Materi	56
Tabel 4.4 Komentar dan saran oleh ahli media terhadap produk	57
Tabel 4.5 Hasil Analisis Validasi oleh Ahli Media	57
Tabel 4.6 Hasil Revisi Produk	58
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Oleh Respon Siswa	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	30
Gambar 4.1 Flowchart Media pembelajaran Interaktif	47
Gambar 4.2 Contoh storyboard Media Pembelajaran Interaktif	48
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama	49
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Bantuan	50
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menu	51
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	51
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi	52
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Video	53
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Latihan	53
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profil Pengembang	54
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Referensi	54
Gambar 4.12 Proses Uji Coba Produk	60



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Wawancara
- Lampiran 2 Lembar Observasi
- Lampiran 3 Lembar Angket Validasi oleh Ahli Materi
- Lampiran 4 Lembar Angket Validasi oleh Ahli Media
- Lampiran 5 Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 6 Modul Ajar
- Lampiran 7 *Storyboard* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
- Lampiran 8 Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
- Lampiran 9 Hasil Wawancara
- Lampiran 10 Hasil Observasi
- Lampiran 11 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 12 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi
- Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 14 Lembar Hasil Respon Siswa
- Lampiran 15 Hasil Rekapitulasi Analisis Respon Siswa
- Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 17 Surat Izin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Pendahuluan
- Lampiran 19 Blangko Bimbingan Proposal
- Lampiran 20 Surat Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 21 Surat Keterangan Telah Lulus Seminar Proposal
- Lampiran 22 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
- Lampiran 23 Surat Izin Riset Individu
- Lampiran 24 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Individu
- Lampiran 25 Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 26 Sertifikat Pengembangan Bahasa

Lampiran 27 Sertifikat PPL II

Lampiran 28 Sertifikat KKN

Lampiran 29 Blangko Bimbingan Skripsi

Lampiran 30 Surat Rekomendasi Munaqosah

Lampiran 31 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang begitu pesat saat ini telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk cara kita berkomunikasi dan mengonsumsi informasi. Teknologi digital, khususnya internet dan gawai, memungkinkan kita terhubung dengan siapa saja dari berbagai belahan dunia. Dalam pendidikan, teknologi memberikan akses yang lebih luas ke sumber belajar, media dan metode pengajaran yang lebih interaktif. Namun, di samping berbagai manfaatnya, kemajuan ini juga membawa tantangan, seperti munculnya masalah kecanduan gawai.

Gawai seperti ponsel dan tablet telah menjadi elemen yang tak terpisahkan dalam aktivitas kita sehari-hari, terutama dikalangan siswa. Sebagian besar anak usia sekolah kini memiliki gawai yang difasilitasi oleh orang tua mereka. Namun, pada usia ini, perhatian dan pengawasan orang tua juga sangat diperlukan, terutama dalam penggunaan gawai dan saat anak mengakses internet.² Karena penggunaan gawai yang berlebihan memiliki dampak negatif bagi perkembangan, perhatian dan konsentrasi belajar siswa serta dapat menyebabkan mereka menjadi kecanduan.

Akses yang mudah ke aplikasi, media sosial, *game*, dan desain yang menarik membuat gawai tidak bisa lepas dari genggamannya siswa. Akibatnya, banyak siswa yang kecanduan dan menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari untuk memainkan gawai mereka. Bahkan, siswa memainkan gawai mereka saat di sekolah. Pernyataan ini didasarkan pada hasil survei yang diselenggarakan oleh Hewlett-Packard (HP) bersama Universitas Paramadina kepada siswa dan

² Ni Komang Suri Rahayu, Ni Ketut Suarni, dan I Gede Margunayasa, "Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 1 (30 Desember 2023): 344–349, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>.

didapati bahwa 85 persen siswa kecanduan gawai dan memainkannya di kelas tanpa sepengetahuan guru.³

Seiring dengan perkembangan zaman, di abad 21 ini, gawai menjadi alat yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil survei lembaga Arus Survei Indonesia mengungkapkan data 64,7 persen masyarakat berpendapat bahwa teknologi digital sangat diperlukan untuk mendukung kelancaran dalam proses pembelajaran.⁴ Namun, pada kenyataannya, gawai lebih sering dimanfaatkan oleh siswa untuk bermain *game* atau mengakses sosial media.⁵ Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun gawai dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang bermanfaat, penggunaannya yang tidak terarah dan digunakan tidak untuk tujuan pembelajaran, tentunya akan mengganggu perhatian siswa saat proses pembelajaran.

Inovasi dalam pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk mengatasi penggunaan gawai yang tidak terarah dalam pembelajaran. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan inovator. Disebutkan dalam UU nomor 14 Tahun 2005 membahas mengenai Guru dan Dosen pasal 20 Bab IV, mengungkapkan bahwa seorang guru yang profesional harus melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang bermutu. Mereka perlu terus mengembangkan kualifikasi akademik dan kemampuan mereka, sejalan dengan perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.⁶ Guru perlu mengambil langkah untuk mengelola penggunaan teknologi di kelas, sebagai media pembelajaran yang efektif. Arsyad mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan interaksi dengan lingkungan, serta memberi peluang untuk belajar

³ Agung Rimba Kurniawan dkk., “Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar,” *Jurnal Tunas Pendidikan* 2, no. 1 (9 Oktober 2019): 72–81, <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1.195>.

⁴ Arus Survei Indonesia, *Pendapat Publik Terhadap Isu-isu Dunia Pendidikan Nasional di Era Pandemi*. (Jakarta Selatan: PT. Arus Survei Indonesia, April 2021), hlm 22.

⁵ Nanda Aini Zulfa dan Mujazi Mujazi, “Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa,” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, no. 3 (30 September 2022): 468, <https://doi.org/10.29210/30032126000>.

⁶ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, (Jakarta: Depdiknas RI, 2005) , hlm 10.

mandiri sesuai kemampuan juga minat mereka.⁷ Di zaman serba digital sekarang ini, dengan adanya teknologi yang berkembang begitu pesat, seorang guru harus mampu memanfaatkan alat teknologi sebagai alat pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Salah satu mata pelajaran yang berdampak oleh minimnya inovasi pembelajaran adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), problematika yang sering muncul yaitu meliputi rendahnya minat, motivasi, dan kemampuan belajar peserta didik. Hal ini mencakup kurangnya semangat belajar, kesulitan dalam memahami dan menghafal materi, serta rendahnya keterlibatan aktif siswa. Selain itu, kendala juga muncul akibat kurangnya kreativitas guru dalam metode pengajaran, minimnya media dan fasilitas pendukung, serta kondisi lingkungan siswa yang tidak kondusif. Hal ini menjadi tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI yang efektif.⁸

Menggunakan media yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan gawai sebagai medianya merupakan salah satu jalan atau strategi yang dapat dilakukan oleh guru. Di mana media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan gawai, dapat membantu mendorong keterlibatan dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran secara keseluruhan juga akan mengalami peningkatan, khususnya dalam mengajarkan mata pelajaran agama seperti Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, mata pelajaran agama tidak lagi dianggap membosankan oleh siswa.⁹ Sejumlah penelitian mendukung pernyataan tersebut seperti Muhammad Khoirun Aziz dengan hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat mendorong partisipasi dan pencapaian belajar

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2023), hlm 29.

⁸ Tasurun Amma, Ari Setiyanto, dan Mahmud Fauzi, "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik," *Edification Journal* 3, no. 2 (1 Februari 2021): 135–151, <https://doi.org/10.37092/ej.v3i2.261>.

⁹ Fitria Sartika, Elni Desriwita, dan Mahyudin Ritonga, "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah," *Humanika* 20, no. 2 (10 November 2020): 115–128, <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>.

siswa pada mata pelajaran PAI.¹⁰ Hasil studi Raudatul Jannah dan Nur Jannah juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam mata pelajaran PAI di SMK PGRI 5 Jember membuat fokus siswa cenderung meningkat dan siswa juga aktif dalam proses pembelajaran.¹¹

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan bapak Io Yanuar sebagai guru PAI kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto pada tanggal 26 November 2024, peneliti menemukan bahwa sekolah telah menyediakan fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD di setiap kelas, serta memberikan izin kepada siswa untuk membawa dan menggunakan gawai, meskipun penggunaannya masih sering dimanfaatkan untuk hal-hal di luar kegiatan pembelajaran. Dalam proses pengajaran, guru PAI menerapkan metode yang variatif, menyesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan, seperti bermain peran, praktik dan menggunakan media berupa video pembelajaran pada materi Sejarah. Namun, pemanfaatan teknologi yang ada belum optimal. Akibatnya, saat pembelajaran PAI berlangsung, masih banyak siswa yang sibuk memainkan gawai mereka di dalam kelas.¹²

Guru menyatakan dibutuhkan media pembelajaran yang memanfaatkan gawai terutama pada materi Sejarah Peradaban Islam. Materi Sejarah yang panjang menjadi kurang menarik bagi siswa ketika disampaikan dengan ceramah, membaca teks panjang atau dengan video pembelajaran secara monoton. Hal itu cenderung tidak mampu mempertahankan perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, sekolah sangat terbuka terhadap adanya inovasi pembelajaran termasuk pemanfaatan gawai, selama bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.¹³

¹⁰ Muhammad Khoirun Aziz, Tesis: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI” (Yogyakarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015).

¹¹ Raudatul Jannah dan Nur Jannah, “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (24 Juli 2024): 4131–4140, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7428>.

¹² Hasil Wawancara dengan Bapak Io Yanuar Guru PAI, tanggal 26 November 2024

¹³ Hasil wawancara dengan Bapak Io Yanuar Guru PAI, tanggal 26 November 2024

Peneliti telah melakukan observasi di beberapa sekolah, termasuk SMK Negeri 3 Purwokerto dan SMK Bakti Purwokerto. Hingga menemukan fenomena yang relevan dengan penelitian di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa meskipun fasilitas sekolah mendukung, pemanfaatan teknologi yang ada belum optimal, sehingga siswa sering bermain gawai saat pembelajaran. Guru PAI menggunakan metode variatif, namun materi Sejarah Peradaban Islam dianggap kurang menarik jika hanya disampaikan melalui ceramah, teks, atau video. Jadi, dibutuhkan media pembelajaran berbasis gawai untuk mendorong keterlibatan dan perhatian siswa.

Berdasarkan uraian di atas, situasi ini menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media pembelajaran interaktif berbasis Android, untuk mendukung pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto. Pengintegrasian gawai sebagai alat bantu belajar diharapkan mampu mengarahkan penggunaan gawai dikelas dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan mata pelajaran PAI materi Sejarah Peradaban Islam yaitu Peradaban Islam Pada Masa Modern didasarkan pada kebutuhan guru dan karakteristiknya yang sering dianggap panjang dan kurang menarik oleh siswa, sehingga metode yang telah digunakan kurang efektif dalam mempertahankan perhatian mereka.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang dirancang untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dalam penelitian ini dilakukan secara sederhana dengan menggunakan *software iSpring Suite 11* dan *Website 2 APK Builder*. Pendekatan ini memungkinkan pembuatan media yang interaktif tanpa memerlukan pemrograman kompleks, sehingga lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Dengan pengembangan media ini, diharapkan pembelajaran PAI dapat berlangsung secara interaktif, efektif dan menarik dengan mengintegrasikan teknologi yang sudah akrab dengan siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka

dalam belajar. Untuk itu, peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto”**.

B. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merujuk pada rangkaian proses sistematis untuk merancang, membuat, menguji, dan menyempurnakan sebuah media yang bertujuan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu meliputi proses perancangan, pembuatan, dan pengujian media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, untuk menghasilkan aplikasi yang dibuat menggunakan *software* sederhana dengan tujuan untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

2. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Media pembelajaran interaktif berbasis Android adalah aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan pada perangkat Android, yang memanfaatkan fitur interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, video, kuis, atau animasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif berbasis Android dikembangkan menggunakan *iSpring Suite 11* dan *Website 2 APK Builder* menghasilkan aplikasi yang sederhana dan mudah diakses oleh guru maupun siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis Android ini dirancang agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas dan mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam adalah proses bimbingan dan pengajaran seseorang mengenai ajaran agama Islam serta aturan mengenai keimanan dan ibadah kepada Allah Swt., serta pembentukan sikap dan kepribadian yang sesuai dengan aturan agama atau penerapan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴ Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam penelitian ini merujuk pada mata pelajaran tentang pengetahuan agama Islam yang diajarkan kepada siswa, untuk membentuk sikap dan kepribadian yang beriman, serta mengembangkan keterampilan dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti sebagai objek atau fokus konten pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan media. Materi dalam mata pelajaran ini, khususnya Peradaban Islam pada Masa Modern, digunakan sebagai konten utama untuk dirancang dan dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis Android.

4. SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto

Sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan tingkat menengah yang berlokasi di Purwokerto, sekolah ini menjadi lokasi pelaksanaan penelitian. Meskipun telah mengizinkan penggunaan perangkat Android dalam proses belajar mengajar, guru masih belum banyak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Di sekolah inilah media pembelajaran interaktif berbasis Android dirancang dan akan diuji cobakan.

¹⁴ Erma Fatmawati, *Pendidikan Agama Untuk Semua* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020), hlm 6.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang yang dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android materi Peradaban Islam pada Masa Modern di kelas XI menggunakan model pengembangan ADDIE?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Android materi Peradaban Islam pada Masa Modern di kelas XI berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan respon siswa?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan berikut;

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Android materi Peradaban Islam pada Masa Modern di kelas XI menggunakan model pengembangan ADDIE.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Android materi Peradaban Islam pada Masa Modern di kelas XI berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan respon siswa.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Selain menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam proses belajar, penelitian ini juga diharapkan dapat memberi kontribusi teoritis dan menjadi sumber rujukan dalam pengembangan media serupa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Pendidik

- a) Media pembelajaran interaktif bisa dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses mengajar di kelas.

- b) Membantu pendidik menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
- 2) Bagi Siswa
 - a) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri.
 - b) Membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi dengan mudah.
 - c) Media pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik, sehingga dapat mendorong minat belajar dan keterlibatan siswa.
 - 3) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sekaligus memperluas wawasan sebagai bekal untuk melaksanakan penelitian-penelitian berikutnya.

E. Sistematika Pembahasan

Bagian awal penelitian ini terdapat pengantar yang mencakup halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, halaman abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Bagian inti skripsi terdiri dari lima bab, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, bab ini berisi latar belakang masalah untuk menjelaskan alasan pentingnya penelitian dilakukan, definisi operasional, diikuti oleh rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian yang dirinci untuk menunjukkan kontribusi teoritis maupun praktis dari penelitian ini. Bagian ini juga mencakup sistematika pembahasan skripsi.

BAB II Landasan teori, menguraikan teori-teori relevan, kajian pustaka/kajian penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini, serta kerangka berpikir yang menunjukkan alur logis dalam penelitian pengembangan yang berfungsi sebagai landasan teoritis dan empiris dalam penelitian.

BAB III Metode Penelitian, memberi penjelasan tentang jenis penelitian atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian, terdapat prosedur

pengembangan, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, jenis dan sumber data dalam penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menyajikan data dan analisis temuan dari setiap tahap pengembangan. Hasil uji coba produk dilaporkan, termasuk revisi dan pengembangan produk akhir berdasarkan masukan dari ahli dan respon siswa.

BAB V Penutup, menjelaskan simpulan dari hasil penelitian, mengaitkannya dengan tujuan yang dirumuskan sebelumnya, keterbatasan penelitian serta dibagian akhir diberikan saran sebagai bahan evaluasi dalam penelitian selanjutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori Konstruktivisme berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses di mana siswa secara aktif membentuk pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Teori ini menyoroti bahwa siswa tidak hanya berperan pasif dalam menerima informasi yang guru berikan atau lingkungan, tetapi siswa berperan aktif juga dalam menciptakan pemahaman mereka sendiri.¹⁵ Dalam konteks ini, siswa dapat memahami materi dengan lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan langsung siswa juga membantu mereka untuk mengingat konsep-konsep lebih lama.¹⁶

Menurut Brooks and Brooks (1999), dalam jurnal *Constructivism in Language Pedagogy*, menjelaskan ringkasan perbandingan antara karakteristik lingkungan kelas tradisional dan lingkungan kelas konstruktivis. Lingkungan kelas tradisional cenderung berpusat pada guru, mengandalkan buku teks, serta menempatkan siswa sebagai penerima pasif informasi. Sementara itu, lingkungan kelas konstruktivis mendorong siswa untuk aktif bertanya, berpikir mandiri, menggunakan berbagai sumber belajar, serta menekankan kolaborasi atau berdiskusi dan penilaian yang terintegrasi dalam proses belajar.¹⁷

Dalam teori ini, peran guru sebagai pembimbing yang memfasilitasi dan membantu proses belajar siswa. Kegiatan pembelajaran seperti diskusi, tanya jawab, mencari dan juga membaca referensi, serta mengamati

¹⁵ Heri Suryaman, *Teori Belajar* (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024), hlm 90.

¹⁶ Gusnarib Wahab dan Rosnawati, *TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2021), hlm 30.

¹⁷ Fruzsina Szabó dan Ildikó Csépes, "Constructivism in Language Pedagogy," *Hungarian Educational Research Journal* 13, no. 3 (10 Agustus 2023): hlm 407, <https://doi.org/10.1556/063.2022.00136>.

langsung, serta melakukan percobaan merupakan pengalaman berharga untuk membentuk karakter dan pola pikir siswa. Melalui diskusi, siswa belajar menghargai pendapat orang lain, bekerja sama dalam tim, serta membangun sikap disiplin. Pengalaman-pengalaman ini membantu membentuk kepribadian positif yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam proses membangun konsep, siswa juga mengasah keterampilan berpikir logis, menganalisis, dan menarik kesimpulan, sehingga kemampuan berpikir rasional mereka semakin berkembang. Dengan demikian, teori konstruktivisme menunjukkan bahwa pembelajaran bukan sekadar menerima informasi, melainkan membangun makna melalui aktivitas, interaksi sosial, dan pengalaman kontekstual yang menumbuhkan nalar kritis peserta didik.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian dan Ciri Media Pembelajaran

Media, asal usul istilah “media” dapat ditemukan dalam bahasa Latin, “*medius*,” yang mengacu pada perantara.¹⁸ *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mengartikan media sebagai segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi.¹⁹ Pembelajaran yaitu suatu rangkaian proses interaksi antara guru dan siswa dalam konteks pendidikan, di mana keduanya saling berperan aktif untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.²⁰

Dari pengertian diatas dapat kita ambil kesimpulan, media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memberikan dukungan kelancaran dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁸ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hlm 1.

¹⁹ Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (30 Juni 2019): 50, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

²⁰ Ifan Junaedi, “Proses Pembelajaran Yang Efektif,” *Jurnal of Information System, Applied, Management, Accounting and research* 3, no. 2 (Mei 2019): 20, <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>.

Gerlach dan Ely menyebutkan tiga kelebihan ciri-ciri dari adanya media pembelajaran, sebagai berikut:²¹

1) Ciri Fiksatif

Ini merujuk pada kemampuan dari media untuk menyimpan, mendokumentasikan, dan memperlihatkan kembali suatu kejadian atau suatu objek. Informasi yang telah direkam ini bisa diputar kembali kapan pun dibutuhkan, sehingga memungkinkan kita untuk melihat ulang kejadian tersebut seolah sedang berlangsung kembali.

2) Ciri Manipulatif

Media memungkinkan suatu kejadian yang kompleks atau memakan waktu panjang untuk disederhanakan atau dipercepat. Contohnya, proses yang lambat seperti pertumbuhan tanaman bisa disajikan lebih cepat dalam bentuk video, sehingga lebih mudah dipahami siswa.

3) Ciri Distributif

Media dapat menyampaikan informasi kepada banyak orang secara serentak, sehingga materi yang dibagikan dapat dijangkau oleh lebih banyak siswa tanpa perlu disampaikan secara berulang oleh guru.

b. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran memberikan beragam manfaat penting, sebagaimana dijelaskan oleh Azhar Arsyad dalam bukunya dengan judul *Media Pembelajaran*. Beberapa manfaat utama penggunaan media dalam pembelajaran antara lain:²²

1) Menyederhanakan Penyampaian Materi

Media membantu memperjelas informasi yang disampaikan kepada siswa, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diterima dengan baik.

²¹ Azhar Arsyad, hlm 15-17

²² Azhar Arsyad, hlm 29-30.

2) Meningkatkan Ketertarikan, Keterlibatan dan Semangat Belajar

Penggunaan media dapat meningkatkan perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, interaksi dengan lingkungan, dan memberi peluang untuk belajar mandiri sesuai kemampuan juga minat mereka. Penggunaan media ini, membuat siswa cenderung lebih tertarik dan memiliki motivasi untuk belajar, karena media dapat menarik perhatian mereka dengan cara yang lebih menyenangkan dan bervariasi.

3) Mengatasi Keterbatasan Fisik dan Lingkungan

Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar tanpa terhalang oleh keterbatasan indera, ruang, maupun waktu. Ini memungkinkan proses belajar yang lebih fleksibel dan dapat diakses di mana pun dan kapan pun.

4) Memberikan Pengalaman Pembelajaran yang Seragam

Penggunaan media memberikan pengalaman belajar yang seragam bagi semua siswa di lingkungan sekitar mereka mengenai peristiwa yang terjadi. Media memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan guru, lingkungan sekitar maupun masyarakat.

c. Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran

Terdapat tiga jenis media pembelajaran yang dapat dibedakan, sebagai berikut:²³

1) Media Visual

Satu-satunya cara untuk memahami media visual adalah melalui indera penglihatan. Guru sering menggunakan media ini sebagai alat yang membantu menyampaikan materi pelajaran mereka. Ada dua bentuk media visual, yaitu media proyeksi dan media nonproyeksi. Media proyeksi mencakup gambar diam maupun bergerak. Gambar fotografi orang, hewan, lokasi, atau hal-

²³ Nasrul Amin, hlm 121.

hal terkait pembelajaran lainnya adalah contoh media visual yang sering digunakan.

2) Media Audio

Media audio menyampaikan pesan melalui bentuk yang bisa ditangkap oleh indera pendengaran. Media ini mampu merangsang pemikiran, emosi, konsentrasi, hingga kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Contoh dari media audio antara lain program radio dan rekaman suara dalam kaset. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media audio lebih menitikberatkan pada keterampilan menyimak atau mendengarkan.

3) Media Audio Visual

Media audio-visual adalah perpaduan atau kombinasi antara media visual dan pendengaran. Penyajian materi kepada siswa secara lebih lengkap dan efektif didapatkan melalui penggunaan media audio-visual, karena media ini mempermudah belajar siswa. Tayangan televisi atau video, serta tayangan slide suara, merupakan contoh media audio-visual.

d. Teknik Memilih Media Pembelajaran

Berikut teknik-teknik yang dapat digunakan dalam pemilihan media pembelajaran:²⁴

- 1) Analisis Kebutuhan, dilakukan dengan melibatkan identifikasi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran untuk memilih jenis media apa yang sesuai dan tepat agar tujuan tersebut tercapai.
- 2) Analisis Ketersediaan Sumber Daya, dapat dilakukan dengan mempertimbangkan ketersediaan sumber daya seperti teknologi, dana, dan waktu yang dapat digunakan untuk mengakses dan menggunakan media pembelajaran.
- 3) Pertimbangan Karakteristik Siswa, dilakukan dengan memahami karakteristik siswa, termasuk preferensi belajar, minat, dan tingkat

²⁴ Junaidi, hlm 50–53.

pemahaman mereka, untuk memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan belajar mereka.

- 4) Evaluasi Efektivitas, dengan melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dipilih untuk memastikan keberhasilan tujuan pembelajaran menggunakan media tersebut.

Guru dapat memilih materi pembelajaran yang relevan untuk membantu pembelajaran siswa dengan menerapkan teknik-teknik diatas.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang dikembangkan dengan memadukan beragam unsur, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta dilengkapi dengan fitur kontrol atau alat kendali yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, mengakses berbagai informasi dan, berkomunikasi.²⁵

Interaktif dalam multimedia dapat mencakup elemen-elemen seperti navigasi, simulasi, *games*, dan juga latihan. Apabila sebuah aplikasi multimedia memungkinkan pengguna mengontrol berbagai elemen yang ada, maka aplikasi tersebut disebut sebagai Multimedia Interaktif.²⁶ Salah satu ciri utama dari multimedia interaktif adalah adanya pengontrol, atau yang lebih dikenal sebagai *Graphical User Interface* (GUI), yang terdiri dari ikon, tombol, gulir, dan elemen lain yang memungkinkan interaksi pengguna.²⁷

Multimedia interaktif dalam pembelajaran mempunyai sejumlah kelebihan dan kekurangan.²⁸ Berikut beberapa kelebihan dari media pembelajaran interaktif ini antara lain:

²⁵ Aulia Azmi Haifani Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman," *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika* 7, no. 1 (2018): hlm 22.

²⁶ Irjus Indrawan dan Hadion Wijoyo, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Banyumas: CV Persana Persada, 2020). hlm 14.

²⁷ Indrawan dan Wijoyo, hlm 19.

²⁸ Indonesia Belajar, "Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran," *IndonesiaBelajar.co* (blog), 28 Juni 2023, diakses 16 Januari 2025, pukul 11.00.

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- b. Multimedia interaktif memfasilitasi pembelajaran visual yang menarik.
- c. Memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
- d. Meningkatkan interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.
- e. Memberi banyak pengalaman belajar kepada siswa dengan menawarkan variasi dalam metode pembelajaran.
- f. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

Di samping berbagai keunggulan yang dimilikinya, media pembelajaran interaktif juga tak lepas dari sejumlah kelemahan, meliputi:

- a. Memerlukan biaya anggaran yang tidak sedikit untuk pengadaan dan perawatan peralatan.
- b. Memerlukan keterampilan teknis yang cukup untuk mengoperasikan peralatan.
- c. Terkadang media pembelajaran dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran.
- d. Keterbatasan akses yang dimiliki sekolah, seperti jaringan internet yang kurang stabil.

Dalam memilih media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari setiap jenis media serta mempertrimbangkan untuk memilih media yang paling sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4. Android

Berbasis pada sistem operasi Linux, Android dikembangkan untuk digunakan pada perangkat seluler seperti *smartphone* dan tablet. Sistem ini menyediakan platform terbuka yang memberi keleluasaan bagi pengembang untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan di berbagai jenis perangkat. Sistem Android mencakup komponen utama seperti kernel berbasis Linux, aplikasi end-user, dan framework aplikasi. Selain itu,

Android mendukung berbagai kapabilitas konektivitas, seperti Wi-Fi, serta memiliki libraries seperti WebKit untuk teknologi browser dan SQLite untuk pengelolaan database.²⁹

Sejarah Android dimulai dengan pengembangan oleh Android Inc. yang mendapatkan dukungan penuh dari Google Finance. Pada tahun 2005, Google mengambil alih Android Inc. dan mulai mengembangkan sistem ini lebih lanjut. Kemudian, pada tanggal 5 November 2007, Android secara resmi diperkenalkan ke publik bersamaan dengan dibentuknya Open Handset Allianc, sebuah konsorsium yang terdiri dari berbagai perusahaan teknologi yang berkomitmen untuk meningkatkan standar perangkat mobile. Sejak dirilis, Android telah mengalami berbagai pengembangan, dengan setiap versinya sering kali dinamai berdasarkan nama makanan, seperti Cupcake, Donut, dan Eclair. Salah satu keunggulan utama Android adalah sifatnya yang open-source, menjadikannya platform terbuka pertama untuk perangkat mobile yang bebas dikembangkan tanpa biaya lisensi.³⁰

Android memiliki beberapa keunggulan dan kekurangan. Keunggulannya terletak pada sifatnya yang user-friendly, memudahkan pengguna untuk memahami dan menjalankannya. Sistem operasi ini juga memiliki antarmuka menarik yang setara dengan iOS, namun dengan harga yang lebih terjangkau. Selain itu, Android berbasis open-source, memungkinkan pengguna untuk mengembangkan versi kustom mereka sendiri. Platform ini juga mendukung berbagai aplikasi, baik gratis maupun dengan biaya, yang dapat diunduh melalui Google Play Store, memberi pengguna akses ke jutaan aplikasi yang beragam.³¹

Di sisi lain, Android juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah proses update sistem yang sering dianggap tidak efektif, karena pengguna harus menunggu vendor masing-masing merilis

²⁹ Iwan Ady Prabowo dkk., *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android* (Semarang: Lembaga Penelitian Dan Pengembangan Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang, 2020), hlm 4–5.

³⁰ Iwan Ady Prabowo dkk., hlm 5–6.

³¹ Iwan Ady Prabowo dkk., hlm 8–9.

pembaruan resmi. Selain itu, baterai cepat habis menjadi masalah umum, terutama jika paket data sering aktif atau ada banyak aplikasi berjalan di latar belakang. Masalah kinerja seperti lemot atau lag juga dapat terjadi, terutama pada perangkat dengan spesifikasi rendah atau tidak sesuai dengan aplikasi yang diinstal.³²

5. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dikembangkan dengan tujuan untuk menciptakan atau merancang konten pembelajaran. Sesuai dengan namanya, model ini memiliki 5 (lima) tahapan penelitian yang saling berhubungan dinamis.³³ Model ADDIE merupakan suatu model untuk pengembangan media pembelajaran atau mendesain program. Hasil dari setiap tahap menjadi acuan untuk tahap berikutnya melalui evaluasi formatif. Tujuan utama model ini adalah menciptakan pembelajaran *student centered*, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan turut menyesuaikan dengan kebutuhan mereka. Pendekatan ini memastikan setiap komponen pembelajaran dirancang dan dikelola berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.³⁴ Penjabaran tahapan pengembangan model ADDIE dijelaskan sebagai berikut:³⁵

a. *Analysis* (analisis)

Analisis digunakan untuk menemukan masalah yang terjadi dan memahami bagaimana masalah tersebut muncul. Tujuannya adalah untuk menetapkan sasaran yang ingin dicapai dengan memperhatikan karakteristik siswa serta kebutuhan yang diperlukan agar proses

³² Iwan Ady Prabowo dkk., hlm 9.

³³ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), hlm 25-26.

³⁴ Suranto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Kontemporer* (Yogyakarta: LaksBang PRESSindo Yogyakarta, 2015), hlm 154–155.

³⁵ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer Science & Bussines Media, LCC, 2009), hlm 17-18.

pengembangan berjalan tepat sasaran. Tahap ini juga menjadi dasar bagi pelaksanaan tahap-tahap berikutnya.

b. *Design* (perancangan)

Tahap desain bertujuan mendesain unsur yang dibutuhkan media dengan menyesuaikan kebutuhan, sehingga media diharapkan dapat mencapai tujuan dengan metode evaluasi yang tepat. Pada tahap ini dilakukan identifikasi tugas-tugas yang perlu dikuasai, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan strategi pembelajaran, serta perancangan konten. Hasil dari tahap ini menjadi panduan dalam pembuatan media pembelajaran.

c. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan menciptakan dan memastikan media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah pengembangannya mencakup pembuatan modul dan media pembelajaran, membuat panduan penggunaan media untuk pengguna, media diuji oleh ahli validasi dan memperbaiki media berdasarkan hasil dari uji validitas.

d. *Implementation* (implementasi)

Tahap ini bertujuan menerapkan media di lingkungan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi, media akan diimplementasikan atau akan diuji coba kepada peserta didik.

e. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap ini bertujuan mengevaluasi kualitas media sebelum maupun sesudah implementasi. Evaluasi kualitas sebelum implementasi berarti menilai dari setiap tahap revisi dan evaluasi keseluruhan hasil implementasi.

6. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengandung makna sebagai upaya proses perubahan tingkah laku dan

sikap individu atau sekelompok orang sebagai bentuk mendewasakan individu melalui usaha pembinaan dan pembelajaran.³⁶ Secara umum, yang dimaksud pendidikan yaitu proses bimbingan secara sengaja oleh guru untuk mendukung perkembangan fisik dan mental siswa, dengan tujuan membentuk pribadi mereka yang baik.³⁷

Istilah *ta'lim*, *ta'dib*, dan *tarbiyah* adalah tiga istilah dalam Islam yang mengandung arti "Pendidikan". *Ta'lim* mengacu pada metode pemberian suatu pengetahuan berarti proses transfer pengetahuan kepada peserta didik yang menekankan domain kognitif. *Ta'dib* mencakup proses di mana kepribadian dan moral peserta didik terbentuk, yang berarti lebih fokus pada ranah afektif untuk membentuk pribadi muslim yang berakhlak mulia. Ketiga, kata *tarbiyah*. *Tarbiyah* mencakup proses pengasuhan dan pengembangan peserta didik dilihat dari aspek fisik dan spiritual mereka. Di sini, *Tarbiyah* menyeimbangkan integrasi elemen kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁸

Agama, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berarti sistem ajaran yang mengatur hubungan manusia dengan lingkungan dan kepercayaan serta penyembahan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Ditegaskan bahwa pendidikan agama dan keagamaan merupakan bentuk pembelajaran yang diselenggarakan melalui mata pelajaran atau perkuliahan di seluruh jenjang pendidikan, sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Agama, yang dijelaskan pada Bab 1 Pasal 1 dan 2. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan dan menumbuhkan kepribadian dan sikap yang takut dan percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berupaya mempersiapkan

³⁶ Erma Fatmawati, hlm 4.

³⁷ Ayatullah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 2 (Agustus 2020): 211, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

³⁸ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Refika Aditama, 2013).

siswa untuk dapat menjalankan dan mempraktikkan keyakinan agamanya sekaligus mengembangkan kesadaran mereka akan prinsip-prinsip agama.³⁹

Pendidikan Agama Islam merupakan proses bimbingan dan pengajaran seseorang mengenai ajaran agama Islam serta aturan mengenai keimanan dan ibadah kepada sang pencipta Allah SWT, serta pembentukan sikap dan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari yang sejalan dengan aturan agama atau penerapan ajaran agama.⁴⁰

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diartikan bahwa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah suatu upaya pembelajaran yang disampaikan melalui mata pelajaran atau perkuliahan di semua jenjang pendidikan, bertujuan memberikan bekal kepada siswa berupa pengetahuan, sikap, dan kesadaran beragama. Hal ini bertujuan agar mereka mampu memahami, menerima, dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan keyakinan dan nilai-nilai ketuhanan.

b. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam bertujuan membina individu agar memiliki keimanan yang kuat dan ketakwaan kepada Allah SWT, memiliki akhlak yang mulia, serta memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mendukung peserta didik dalam menjadi individu yang memiliki tanggung jawab, toleran, serta mampu melakukan hal positif di lingkungan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai Islam.⁴¹

³⁹ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, (Jakarta: Presiden RI, 2007), hlm 2.

⁴⁰ Erma Fatmawati, hlm 6.

⁴¹ Difa Zalsabella P, Eka Ulfatul C, dan Moh Kamal, "Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi," *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (11 Juli 2023): 48, <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808>.

Sementara fungsi dari PAI sendiri mencakup beberapa aspek penting, sebagai berikut;⁴²

- 1) Pengembangan, berkaitan dengan upaya menumbuhkan dan memperkuat keimanan serta ketakwaan peserta didik, yang pada dasarnya telah ditanamkan sejak mereka berada dalam lingkungan keluarga.
- 2) Penanaman Nilai, mengandung arti memberikan landasan atau arah hidup yang berlandaskan nilai-nilai Islami untuk memperoleh kebahagiaan.
- 3) Penyesuaian Mental, membantu siswa membaur dengan lingkungan sekitarnya, baik secara fisik maupun sosial, serta membentuk perilaku yang sejalan dengan ajaran agama Islam.
- 4) Perbaikan, berfokus mengoreksi penyimpangan yang terjadi dalam kepercayaan, pemahaman, dan pengaplikasian ajaran agama Islam dalam keseharian siswa.
- 5) Pencegahan, berfungsi memberikan perlindungan kepada siswa dari pengaruh negatif di lingkungan mereka atau dari budaya yang bertentangan dengan nilai Islam.
- 6) Pengajaran, memberikan pengetahuan agama secara menyeluruh dan sistematis.
- 7) Penyaluran, berkaitan dengan mengembangkan bakat siswa yang spesifik dalam bidang agama Islam agar dapat mencapai perkembangan sebaik mungkin.

Fungsi ini menegaskan bahwa PAI tidak sekadar menyampaikan ajaran agama, melainkan juga memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan tingkah laku siswa agar memiliki akhlak yang mulia dan mampu menebarkan kedamaian sejalan dengan nilai-nilai atau prinsip ajaran Islam.

⁴² Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 7, no. 2 (2019): 86–87.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Adapun cakupan materi Pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti, yaitu Al-Qur'an Hadist, Aqidah, Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Peradaban Islam.⁴³

- 1) Al-Qur'an Hadist, berfokus terhadap kemampuan baca tulis Al-Qur'an serta hadis secara tepat, sekaligus memahami isi kandungannya secara langsung dan sesuai konteks untuk diimplementasikan dalam keseharian siswa dengan tujuan untuk menumbuhkan sikap menerima dengan sepenuh hati semua ajaran di dalam Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber landasan hidup yang utama bagi seorang Muslim.
- 2) Aqidah, menekankan gagasan bahwa peserta didik harus memahami landasan keimanan, yang mencakup pengenalan terhadap Allah, malaikat, kitab-kitab suci Allah, para nabi dan rasul, hari kiamat, serta takdir. Keyakinan ini menjadi fondasi dalam membentuk perilaku terpuji, ketaatan terhadap ajaran Islam, dan pelaksanaan amal kebaikan dalam kehidupan.
- 3) Akhlak, berfokus pada praktik tindakan baik dan menghindari sifat-sifat buruk. Akhlak yaitu cerminan tindakan yang terbentuk dari pengetahuan dan keyakinan iman, yang menjadi dasar dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 4) Fiqih, adalah interpretasi atau pemahaman terhadap syariat yang mengatur perilaku manusia dewasa, mencakup hubungan dengan Allah (ibadah) dan sesama manusia (mu'amalah). Fiqih menjelaskan tata cara pelaksanaan hukum Islam dalam ibadah dan interaksi sosial, serta penerapannya dalam keseharian.

⁴³Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A – Fase F* (2022), hlm 7.

5) Sejarah Peradaban Islam, focus pada kemampuan untuk mempelajari dan menganalisis peristiwa masa lalu, dan meneladani kebijaksanaan yang ditinggalkan oleh generasi terdahulu.

a) Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern

Materi kelas XI tentang Peradaban Islam Pada Masa Modern menjadi dasar materi pembelajaran interaktif, yang memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut;⁴⁴

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran

1.	Menjelaskan peradaban Islam pada Masa Modern
2.	Menganalisis pemikiran tokoh-tokoh Islam pada Masa Modern
3.	Menelaah perkembangan peradaban Islam pada Masa Modern

Pemilihan materi Peradaban Islam Pada Masa Modern berdasarkan kebutuhan guru dan karakteristiknya yang sering dianggap panjang dan kurang menarik oleh siswa, sehingga metode yang telah digunakan kurang efektif dalam mempertahankan perhatian mereka.

B. Kajian Pustaka Penelitian Sebelumnya

Untuk memperkuat landasan teori dan mengidentifikasi posisi penelitian yang sedang dilakukan, perlu dilakukan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan, sebagai berikut:

Pertama, dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC pada Materi Sistem Gerak,” Silfa Rahma Aulia dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah melakukan penelitian untuk mengatasi kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, terutama pada materi sistem gerak dalam pembelajaran biologi. Penelitian ini melibatkan evaluasi materi melalui validasi

⁴⁴ Abd. Rahman dan Hery Nugroho, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas XI*, (Jakarta: Pusbuk Kemendikbudristek, 2021), hlm 294.

ahli, keterbacaan, kepraktisan, dan uji coba skala kecil pada siswa kelas XI IPA MAN 1 Tangerang Selatan, dengan menggunakan metode pengembangan serta model ADDIE, sampai pada tahap pengembangan. Media berbasis Android ini dinilai efektif meningkatkan pemahaman siswa dan layak serta relevan digunakan dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi sistem gerak.⁴⁵

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Naufal Wima Al Fahri (Universitas Islam Negeri Walisongo) dalam skripsinya “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Evaluasi Hots Pada Materi Fungi”. Penelitian ini menerapkan metode pengembangan dengan pendekatan model ADDIE yang memanfaatkan teknologi digital secara maksimal, agar siswa memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, serta mengukur efektivitas pembelajaran biologi. Penelitian ini memberikan solusi terhadap rendahnya pemanfaatan media berbasis teknologi dan penerapan HOTS dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini mengarah pada kesimpulan bahwa aplikasi berbasis Android yang telah dikembangkan bermuatan soal evaluasi HOTS dinyatakan valid dan sangat layak.⁴⁶

Ketiga, dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA”, Lamia Amelia dari Universitas Jambi melakukan penelitian untuk mengatasi kurangnya ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi larutan penyangga. Penelitian ini berfokus pada penyediaan media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami. Model pengembangannya yaitu model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan juga evaluasi. Produk akhir berupa aplikasi Android yang terbukti dapat meningkatkan kualitas

⁴⁵ Silfa Rahma Aulia, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC pada Materi Sistem Gerak” (Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024), hlm 1-199.

⁴⁶ Naufal Wima Al Fahri, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Evaluasi Hots Pada Materi Fungi” (Semarang, Universitas Islam Negeri Walisongo, 2022), hlm 1-194.

pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif, menarik, dan memanfaatkan teknologi digital secara optimal.⁴⁷

Keempat, artikel dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks” oleh Dinah Irfani Safaras Hapsari dan Syariful Fahmi. Penelitian ini melakukan pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android menggunakan *software Construct 2* untuk mendukung pengajaran Matematika di SMK Muhammadiyah Kretek, yang dirancang dengan materi Operasi pada Matriks dan *game* interaktif untuk mengasah pengetahuan siswa. Dengan metode penelitian R&D dan model pengembangan ADDIE, penelitian ini menghasilkan aplikasi yang efektif dan layak digunakan, ditunjukkan oleh hasil persentase gabungan ahli dan respon siswa sebesar 88,32%. Penelitian ini menyoroti pentingnya memanfaatkan teknologi multimedia dalam pendidikan untuk membuat pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan agar siswa mudah memahami materi khususnya Operasi pada Matriks.⁴⁸

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android memiliki potensi besar untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan teknologi berbasis Android dan penerapan model ADDIE sebagai kerangka pengembangan media pembelajaran interaktif. Semua penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa media interaktif ini dapat mendorong keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Namun, terdapat perbedaan signifikan yang terletak pada fokus materi, pendekatan pengembangan, dan konteks penerapannya. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada mata pelajaran Biologi, Kimia, atau Matematika

⁴⁷ Lamia Amelia, Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan iSpring Suite 8 Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA” (Jambi, Universitas Jambi, 2021), hlm 1-153.

⁴⁸ Dinah Irfani Safaras Hapsari dan Syariful Fahmi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks,” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 7, no. 1 (24 Agustus 2021): 51, <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.hlm.51-60>.

dengan topik-topik spesifik seperti sistem gerak, fungsi, larutan penyangga, atau operasi pada matriks, serta menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Animate CC* atau metode pengembangan perangkat lunak yang kompleks. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran PAI dengan fokus pada materi Peradaban Islam pada Masa Modern. Materi ini sering dianggap kurang menarik jika disampaikan dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini menggunakan alat yang lebih praktis dan mudah diakses, seperti *Microsoft PowerPoint*, *iSpring Suite II*, dan *Website 2 APK Builder*, sehingga dapat memudahkan guru dalam proses pengembangan media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan pemrograman kompleks. Penelitian ini berupaya mengadaptasi pendekatan sederhana dengan alat yang mudah diakses untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dan menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang efektif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di bidang Pendidikan Agama Islam.

C. Kerangka Berfikir

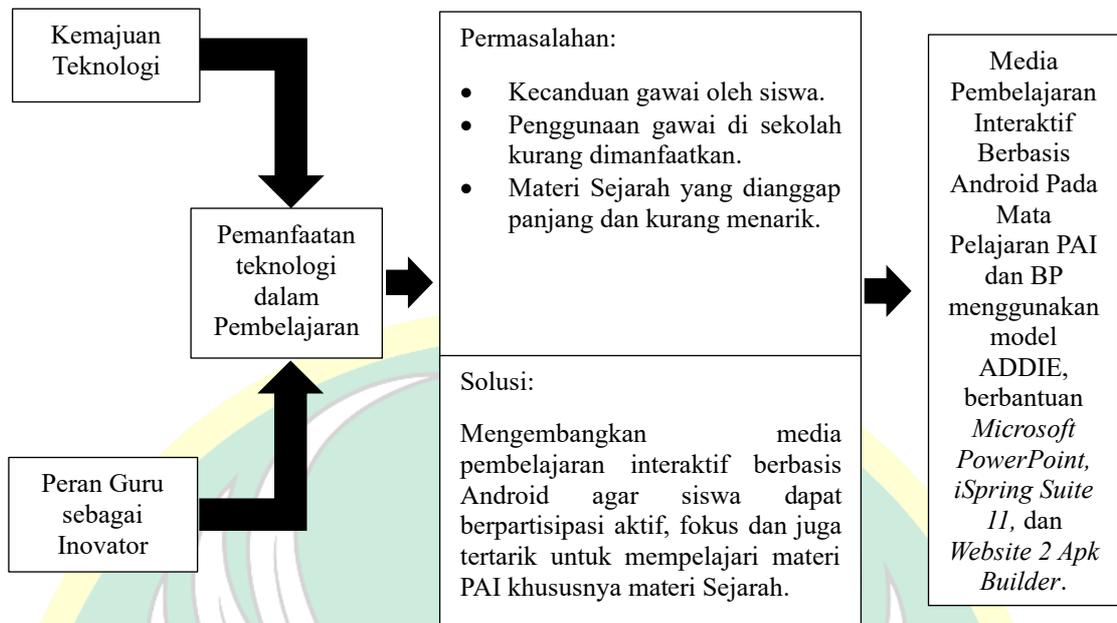
Kemajuan teknologi yang pesat, khususnya teknologi digital dan gawai, telah mengubah cara kita berkomunikasi, mengakses informasi, dan belajar. Gawai, seperti ponsel dan tablet, telah melekat dan menjadi bagian pola hidup kita, termasuk di kalangan siswa. Meskipun teknologi memberikan banyak manfaat, muncul masalah kecanduan gawai di kalangan siswa, yang sering kali menghabiskan waktu untuk hal-hal non-pembelajaran yang berdampak pada fokus siswa saat proses pembelajaran di kelas. Hasil survei Hewlett-Packard (HP) dan Universitas Paramadina menunjukkan bahwa 85% siswa kecanduan gawai, bahkan menggunakannya di kelas tanpa sepengetahuan guru.

Di era digital saat ini, guru harus mampu mengelola penggunaan gawai di kelas dengan memanfaatkannya sebagai alat bantu pendidikan. Berdasarkan UU nomor 14 Tahun 2005 pasal 20 Bab IV, guru yang profesional harus mampu mengembangkan dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan

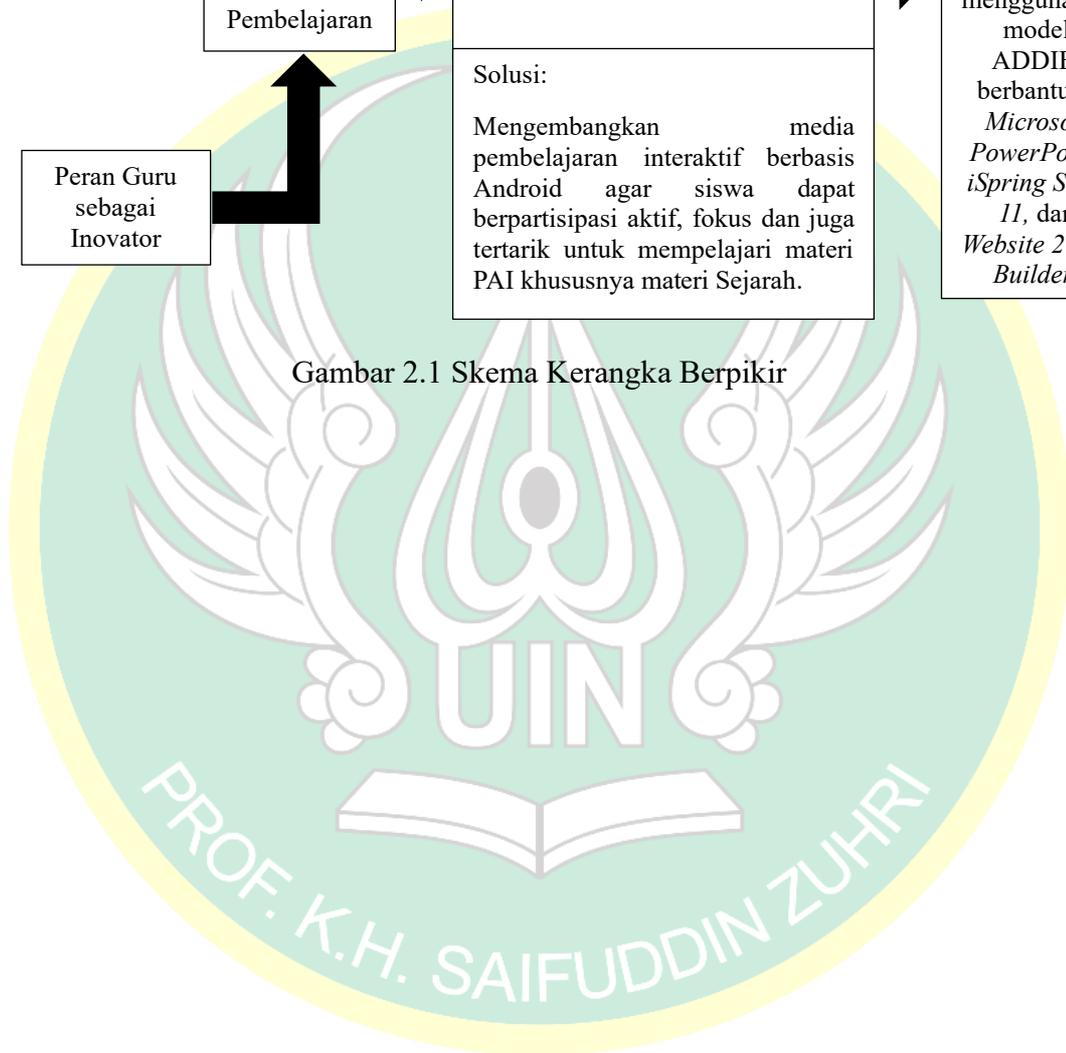
perkembangan teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan secara tepat, dapat mendorong partisipasi serta semangat belajar siswa.

Meskipun teknologi dan fasilitas pendukung pembelajaran telah tersedia di banyak sekolah, termasuk di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto, akan tetapi pemanfaatannya masih belum optimal. Merujuk pada hasil observasi pada 29 April hingga 10 Mei 2024 dan wawancara yang dilaksanakan pada 26 November 2024 dengan guru PAI kelas XI Bapak Io Yanuar, S.Pd., diperoleh informasi bahwa siswa masih sering memainkan gawai untuk aktivitas non-pembelajaran saat proses belajar berlangsung. Guru telah menggunakan metode variatif seperti role play, praktik, dan video pembelajaran, namun pada materi tertentu seperti materi Sejarah, penyampaian materi masih kurang menarik dan tidak mampu mempertahankan perhatian siswa, sehingga dibutuhkan media untuk mendorong keterlibatan dan perhatian siswa yaitu salah satunya menggunakan media yang mampu memvisualisasikan materi secara menarik dan interaktif. Teori konstruktivisme menekankan siswa berperan aktif untuk membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks ini media yang interaktif sangat relevan untuk merangsang keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad dapat meningkatkan perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, interaksi dengan lingkungan, dan memberi peluang untuk belajar mandiri sesuai kemampuan juga minat mereka. Penggunaan gawai yang sudah akrab dengan siswa perlu diarahkan melalui media pembelajaran berbasis Android sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran.

Melihat permasalahan yang ada, peneliti terdorong untuk merancang dan media pembelajaran yang interaktif berbasis Android pada materi Sejarah, menggunakan *PowerPoint* dan dikembangkan lebih lanjut dengan bantuan *iSpring Suite 11* serta *Website 2 APK Builder*. Adapun alur pemikiran penelitian ini dijelaskan melalui skema, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir



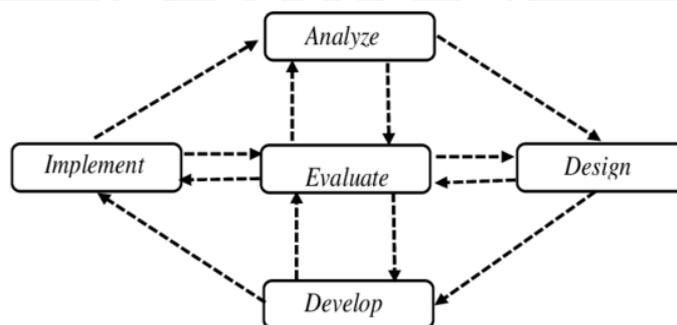
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang bertujuan untuk meneliti, merancang, membuat dan memvalidasi sebuah produk yang dihasilkan.⁴⁹ Dalam bidang pendidikan, R&D berfokus pada pengembangan produk pendidikan. Proses pada penelitian ini umumnya mengikuti siklus R&D, yang meliputi tahapan mengkaji hasil-hasil penelitian terkait, merancang produk berdasarkan temuan tersebut, serta memperbaiki setiap kekurangan yang teridentifikasi selama tahap validasi dan setelah tahap uji coba.⁵⁰

B. Prosedur Penelitian

Model ADDIE yang meliputi prosedur pengembangan mulai dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi digunakan dalam penelitian ini yang mana model ini dikembangkan untuk merancang pembelajaran yang sistematis melalui lima tahapan.⁵¹



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE⁵²

⁴⁹ Sugiyono, hlm 30.

⁵⁰ Fayrus Abadi Slamet, hlm 1.

⁵¹ Fayrus Abadi Slamet, hlm 25–26.

⁵² Fayrus Abadi Slamet, hlm 26.

Adapun penjabaran prosedur penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai berikut;

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan serta permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Tujuannya untuk memahami karakteristik peserta didik, konteks pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini menjadi dasar untuk perencanaan selanjutnya.⁵³ Analisis kebutuhan tersebut dalam penelitian ini mencakup analisis terhadap kurikulum, analisis terhadap penggunaan media pembelajaran oleh guru, dan analisis karakteristik siswa serta dukungan dan ketersediaan sumber daya di sekolah. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berfungsi sebagai data awal (*early research data*) dalam proses penelitian dan pengembangan (R&D), serta menjadi landasan perencanaan pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

2. *Design (Perancangan)*

Tahap ini fokus pada perencanaan strategi pembelajaran, penyusunan materi, dan metode evaluasi. Ini mencakup penetapan tujuan pembelajaran, perancangan konten, dan pemilihan media yang sesuai untuk mencapai hasil yang diinginkan.⁵⁴ Dalam penelitian ini, desain atau perancangan media dilakukan dengan menyiapkan Modul Ajar, membuat *flowchart* dan *storyboard*, menyiapkan materi atau bahan berupa *image*, *sound*, video dan sebagainya.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merujuk pada proses merealisasikan desain atau rancangan yang telah disiapkan menjadi sebuah media yang siap digunakan secara nyata, yaitu berupa pembuatan modul, media pembelajaran, atau alat evaluasi, serta melaksanakan uji validitas dari ahli

⁵³ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hlm 34.

⁵⁴ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, hlm 35.

materi dan ahli media untuk memastikan kualitas dan kesesuaian media.⁵⁵ Peneliti mulai membuat media pembelajaran interaktif sesuai apa yang direncanakan pada tahap perancangan pada tahap ini. Setelah media dibuat, media akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapat saran dan kritik serta kelayakan media. Jika dalam tahap validasi terdapat revisi, maka peneliti merevisi aplikasi sampai aplikasi tersebut dinyatakan layak diuji cobakan.

4. *Implementation (Implementasi)*

Media hasil pengembangan, kemudian di uji coba kepada siswa di lapangan yaitu dikelas untuk mengetahui hasilnya terhadap kualitas pembelajaran. Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media yang menyatakan media tersebut layak digunakan, tahap selanjutnya pun dilaksanakan. Aplikasi yang telah divalidasi kemudian diuji coba dalam skala kecil guna mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi diwujudkan untuk menilai media atau produk yang telah diimplementasikan kepada siswa. Tahap ini mencakup evaluasi formatif dari proses perbaikan, dan evaluasi yang menilai keseluruhan hasil setelah implementasi. Umpan balik evaluasi digunakan untuk melakukan revisi dan peningkatan produk.⁵⁶ Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai kelayakan media dari setiap tahap validasi dan setelah tahap implementasi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto menjadi tempat pelaksanaan penelitian atau uji coba media. Seluruh tahapan penelitian, dimulai dari penyusunan proposal hingga penyelesaian laporan hasil penelitian, berlangsung dari November 2024 hingga April 2025.

⁵⁵ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, hlm 36.

⁵⁶ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, hlm 38.

D. Subjek Penelitian

Produk ini akan menjalani tahap validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media, serta diujicobakan dalam skala kecil untuk mengevaluasi kelayakannya dari perspektif pengguna. Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas XI SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto sebagai subjek uji coba, dengan sampel yang diambil dari kelas XI DPIB yang terdiri dari 16 siswa

E. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah jenis data yang berbentuk deskriptif dan tidak dinyatakan atau disajikan dalam bentuk angka. Data kualitatif didapat dari hasil wawancara, serta komentar, kritik, dan saran validator materi dan media terhadap aplikasi pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat dinyatakan atau disajikan dalam bentuk angka dan dapat dianalisis secara statistik. Data kuantitatif didapat melalui penilaian berdasarkan angket kelayakan media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media, serta respon dari siswa terhadap media yang dikembangkan.

2. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara guru untuk analisis kebutuhan, hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta respon dari siswa sebagai pengguna, terhadap media yang dikembangkan.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari dokumen seperti Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP), modul ajar, buku teks pelajaran, serta jurnal dan literatur, atau referensi pendukung lainnya yang berkaitan dengan

teori pembelajaran, pengembangan media, dan topik materi yang dikembangkan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, untuk menggali informasi secara kualitatif dari guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terkait kurikulum yang diterapkan, media pembelajaran yang biasa digunakan, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan dan dukungan sarana penunjang pembelajaran.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran di kelas, terutama dalam hal keterlibatan peserta didik, penggunaan media oleh guru, serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Observasi dilakukan secara langsung sebelum pengembangan media dilakukan, sebagai bagian dari proses analisis kebutuhan untuk mengetahui situasi riil di lapangan.

3. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari beberapa pihak. Terdapat tiga bentuk angket, yaitu angket untuk validasi materi dan media, serta angket untuk respon siswa, yang masing-masing digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap media. Rincian kisi-kisi angket untuk masing-masing responden disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut;⁵⁷

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Butir	Aspek	Indikator
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Ketersediaan materi pembelajaran PAI dan BP kelas XI
2.		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3.		Kesesuaian gambar dengan materi
4.		Kesesuaian video dengan materi
5.		Materi disajikan secara runtut

⁵⁷ Azhar Arsyad, hlm 219-220.

6.		Materi mudah dipahami
7.		Ketersediaan latihan soal
8.		Kesesuaian latihan soal dengan materi
9.	Kualitas Intruksional	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media
10.		Media mudah dioperasikan
11.		Penggunaan gambar dapat memperjelas materi
12.		Pemberian video dapat memperjelas materi
13.		Pemberian latihan soal membantu memahami materi
14.		Materi dapat dipelajari secara mandiri
15.		Materi yang disampaikan dapat menambah pengetahuan siswa
16.	Kualitas Teknis	Ejaan yang digunakan sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan
17.		Menggunakan struktur kalimat jelas dan sesuai kaidah bahasa
18.		Bahasa tidak ambigu

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Penilaian Ahli Media

Butir	Aspek	Indikator
1.	Keterpaduan	Kejelasan petunjuk
2.		Kemudahann navigasi
3.	Keseimbangan	Kesesuaian penempatan tombol
4.		Kesesuaian tata letak tulisan
5.		Keteraturan desain media
6.	Bentuk Huruf	Kesesuaian ukuran huruf
7.		Kesesuaian jenis huruf
8.		Keterbacaan teks/kallimat
9.	Warna	Pemilihan warna
10.		Kombinasi warna tulisan dan <i>background</i>
11.	Bahasa	Ketepatan bahasa
12.		Bahasa tidak ambigu

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Butir	Aspek	Indikator
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Media menyediakan kuis atau latihan soal
2.		Media memiliki tampilan menarik dan tidak membosankan
3.		Bahasa yang digunakan mudah dipahami
4.		Materi yang disajikan mudah dipahami
5.	Kualitas Teknis	Tulisan dapat dibaca dengan jelas
6.		Media mudah digunakan
7.		Gambar disajikan dengan jelas
8.		Perpaduan warna menarik
9.	Kualitas Intruksional	Media memudahkan dalam belajar
10.		Dapat belajar secara mandiri dengan media
11.		Keinginan belajar materi lain dengan media yang sejenis

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan model *Sequential Exploratory Design*, yaitu pengumpulan dan analisis data dilakukan secara bertahap dimulai dari data kualitatif, kemudian dilanjutkan dengan data kuantitatif. Setelah kedua jenis data dianalisis, dilakukan interpretasi hasil secara integratif untuk menyimpulkan kelayakan media yang dikembangkan. Oleh karena itu, teknik analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahap:

1. Data Kualitatif

Dalam penelitian ini, data kualitatif didapat dari hasil wawancara, serta komentar, kritik, dan saran validator materi dan media terhadap aplikasi pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan dianalisis secara deskriptif. Teknik analisis data kualitatif penelitian ini menjelaskan bahwa metode analisis data interaktif adalah pendekatan untuk menganalisis data kualitatif yang bersifat iteraktif dan berkelanjutan. Proses ini dilakukan dengan cara yang tidak linier, melainkan melalui siklus yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang terus menerus.⁵⁸ Aktivitas analisis data kualitatif dibagi menjadi tiga tahap: reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁵⁹

Tahap pertama analisis, peneliti merangkum dan memilih data-data yang relevan untuk memfokuskan penelitian. Kemudian, data tersebut disajikan dalam bentuk narasi atau dalam tabel. Pada tahap akhir, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan analisis data untuk menghasilkan temuan yang akurat dan bermakna.

2. Data Kuantitatif

Dalam penelitian ini, data kuantitatif didapat melalui penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media, serta respon

⁵⁸ Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif* (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017), hlm 68.

⁵⁹ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, Edition 3 (Los Angeles London New Delhi Singapore Washington DC: Sage, 2014), 16.

dari siswa terhadap media yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase skor dari angket menggunakan skala Likert. Berikut kriteria skor penilaian skala likert dalam proses validasi;

Tabel 3.4 Kriteria Skor Penilaian Skala Likert⁶⁰

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Data tersebut kemudian diolah menggunakan rumus sebagai berikut,⁶¹

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{skor yang diperoleh (F)}}{\text{skor maksimal (N)}} \times 100\%$$

Kemudian, data yang sudah diolah, diukur dengan kriteria kelayakan produk pengembangan dan kriteria respon siswa terhadap produk pengembangan sebagai berikut;

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk⁶²

No.	Persentase Penilaian (%)	Kategori
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Tidak Layak
5	0-20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Respon Siswa Terhadap Produk⁶³

No.	Persentase Penilaian (%)	Kategori
1	81-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup Baik
4	21-40%	Tidak Baik
5	0-20%	Sangat Tidak Baik

⁶⁰ Sugiyono, hlm 166.

⁶¹ Fayrus Abadi Slamet, hlm 60.

⁶² Iis Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (11 Desember 2017): 204–210, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.

⁶³ Ketut Sepdyana Kartini dan I Nyoman Tri Anindia Putra, "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4.1 (2020), hlm. 14.

Analisis data dilakukan guna menilai sejauh mana media pembelajaran interaktif layak berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dan angket validator serta untuk mengukur respon siswa terhadap produk tersebut.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pengembangan Media Menggunakan Model ADDIE

Fokus penelitian untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk siswa kelas XI dalam mata pelajaran PAI dan BP, dengan materi utama mengenai Peradaban Islam pada Masa Modern. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, meliputi lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Diharapkan, hasil dari penggunaan media ini mampu memberikan hasil positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun hasil dari pengembangan yang telah dilakukan, dijabarkan sebagai berikut

1. Analisis (analisis)

a. Analisis Kurikulum

Berdasarkan dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto tahun pelajaran 2024/2025, sekolah ini sudah menggunakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kebebasan belajar, penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, dan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dalam KSP dijelaskan bahwa:

SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto perlu menyusun dokumen kurikulum yang melandasi segala operasional pembelajaran dan bermuara pada pencapaian kemampuan peserta didik yang mampu menginteralkan teknologi dan internet sebagai dasar esensial dalam pengembangan kognitif maupun psikomotorik peserta didik, serta mampu membentengi pribadi peserta didik melalui penumbuhan karakter, budi pekerti dan nilai-nilai luhur Pancasila.⁶⁴

Kutipan tersebut mengidentifikasi bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital bukan hanya sebagai pelengkap tetapi

⁶⁴ SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto, *Kurikulum Satuan Pendidikan SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto Tahun Pelajaran 2024/2025* (Purwokerto: SMK Tujuh Lima, 2024), hlm. 2.

merupakan bagian strategis dalam operasional pembelajaran di sekolah. Adapun pada sesi wawancara dengan bapak Io Yanuar, guru PAI dan BP SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto yang dilaksanakan pada tanggal 26 November 2024, beliau menyatakan:

Berbicara tentang kurikulum ya mba, sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, sejak berlakunya kurikulum merdeka, sekolah ini pun sudah memberlakukan kurikulum tersebut dan sudah memakai, emm disaat pembelajaran pun ya RPP itu kan diganti menjadi modul ajar, ya sudah menggunakan, dan semua guru sudah menggunakan Kurikulum Merdeka dan memakai Modul Ajar, begitu.⁶⁵

Pernyataan tersebut menguatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di sekolah telah berlandaskan pada Kurikulum Merdeka secara menyeluruh. Semua guru telah menggunakan modul ajar sebagai acuan pembelajaran, menggantikan peran RPP seperti dalam kurikulum sebelumnya. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media pembelajaran, agar tetap kontekstual dan sesuai dengan pendekatan kurikulum yang berlaku.

Di dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada Fase F untuk mata pelajaran PAI dan BP, Capaian Pembelajaran (CP) pada elemen Sejarah Peradaban Islam dirancang dengan tujuan sebagai berikut:

Peserta didik mampu menganalisis peran dan keteladanan tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia, perkembangan peradaban Islam di dunia, dan peran organisasi-organisasi Islam di Indonesia; mempresentasikan peran dan keteladanan tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia, perkembangan peradaban Islam di dunia, dan peran ormas (organisasi masyarakat) Islam di Indonesia; mengakui keteladanan tokoh ulama Islam di Indonesia, meyakini kebenaran perkembangan peradaban Islam pada masa modern, peradaban Islam di dunia, meyakini pemikiran dan pergerakan organisasi-organisasi Islam berdasarkan ajaran agama; membiasakan sikap gemar membaca, menulis, berprestasi, dan kerja keras, tanggung jawab, bernalar kritis, semangat kebangsaan, berkebinekaan global, menebarkan

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Bapak Io Yanuar Guru PAI, tanggal 26 November 2024

Islam rahmat li al-alam, rukun, damai, dan saling bekerjasama.⁶⁶

Sejalan dengan CP tersebut, Tujuan Pembelajaran (TP) yang dijadikan acuan dalam pengembangan media dalam Kurikulum Merdeka dirumuskan sebagai berikut:

Menjelaskan peradaban Islam pada Masa Modern; Menganalisis pemikiran tokoh-tokoh Islam pada Masa Modern; Menelaah perkembangan peradaban Islam pada Masa Modern; Mempresentasikan tentang perkembangan peradaban Islam pada Masa Modern; Meyakini kebenaran perkembangan peradaban Islam pada Masa Modern; Membiasakan berpikiran terbuka, bernalar kritis, semangat kebangsaan, dan berkebinekaan global.⁶⁷

Merujuk pada analisis data yang ada, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto sangat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi. Media ini tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai elemen strategis dalam mencapai tujuan kurikulum, sehingga diharapkan dalam pembelajarannya media ini dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif siswa.

b. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut bapak Io Yanuar, media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Beliau mengatakan, *“Demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran itukan, dimanapun instansi pasti butuh media pembelajaran, banyak sekali..”*⁶⁸

Kemudian beliau juga menjelaskan berbagai media pembelajaran yang kerap diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti; *“Saya menggunakan, biasanya menggunakan media*

⁶⁶ Io Yanuar, *Modul Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI* (Purwokerto: SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto, 2024), hlm. 4.

⁶⁷ Io Yanuar, hlm 2.

⁶⁸ Hasil wawancara dengan Bapak Io Yanuar Guru PAI, tanggal 26 November 2024

*pembelajaran ee kayak proyektor, terus lcd, spidol juga termasuk terus papan tulis juga termasuk. Itukan bagian alat pembelajaran”.*⁶⁹

Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui guru telah memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran, baik yang bersifat digital seperti proyektor dan LCD, maupun media konvensional seperti papan tulis dan spidol. Penggunaan media ini mempermudah dalam penyampaian materi oleh guru dan mudah dipahami oleh siswa. Namun, jenis media yang digunakan masih bersifat satu arah dan belum interaktif, akibatnya siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Penyampaian materi dengan media audio-visual seperti LCD, proyektor, dan tape recorder, menurut Arsyad, cenderung bersifat *teacher-centered*, dengan keterlibatan siswa yang masih rendah.⁷⁰ Ini mengindikasikan adanya peluang untuk menciptakan media pembelajaran digital yang lebih inovatif, tidak hanya dapat menarik minat siswa tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka. Dengan demikian, proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto tahun pelajaran 2024/2025, terdapat catatan penting dari hasil analisis internal sekolah bahwa:

Peserta didik cenderung hanya memiliki kemampuan untuk menggunakan fasilitas literasi (peralatan digital), namun kurang memahami makna dan tujuan literasi tersebut sebagai bentuk upaya, daya maupun kegiatan dalam menggali informasi yang bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta didik.⁷¹

Pernyataan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa sudah akrab dengan perangkat digital seperti *gadget*, pemanfaatannya belum optimal

⁶⁹ Hasil wawancara dengan Bapak Io Yanuar Guru PAI, tanggal 26 November 2024

⁷⁰ Azhar Arsyad, hlm 32.

⁷¹ SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto, *Kurikulum Satuan Pendidikan SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto Tahun Pelajaran 2024/2025* (Purwokerto: SMK Tujuh Lima, 2024), hlm. 2.

untuk mendukung proses belajar secara bermakna. Siswa cenderung menggunakan teknologi hanya sebatas sarana konsumsi hiburan atau aktivitas pasif saja.

Hal ini juga disampaikan oleh bapak Io Yanuar, dalam sesi wawancara, beliau menyampaikan;

Kalau selama ini ya tertarik pakai video atau PPT, tapi keterlibatan siswa itu masih kurang aktif, mba. Biasanya mereka hanya melihat video aja, nggak banyak bertanya atau berdiskusi. Jadi lebih ke pasif ya, cuma menerima materi yang diberikan. Kadang juga siswa itu perlu diingatkan atau diarahkan supaya lebih aktif. Malah main HP, banyak sekali itu mba. Sekarang kan kecanduan ya. Kecanduan-kecanduan anak-anak remaja sekarang itu kan game online. Salah satunya itu kan Mobile Legends itu pasti. Sebelum pembelajaran pun dimulai, wis pada nge-game, pada mabar la itu juga termasuk ee problem, problematika seorang pendidik itu harus bagaimana caranya bisa membatasi anak-anak kita tidak terlalu sering lah over dalam menggunakan HP.⁷²

Penggunaan video dalam pembelajaran sejarah juga membantu meningkatkan minat belajar, namun siswa cenderung kurang aktif jika hanya menonton tanpa adanya interaksi. Hasil observasi di kelas juga memperlihatkan bahwa terdapat siswa yang justru bermain sendiri ketika tidak ada keterlibatan langsung dalam kelas. Melihat permasalahan tersebut, jelas bahwa tidak cukup hanya dengan media yang menarik, namun juga diperlukan media yang mampu mendorong peningkatan partisipasi aktif siswa di dalam kelas.

d. Analisis Dukungan Sekolah dan Ketersediaan Sumber Daya

SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto telah berupaya menyediakan fasilitas pendukung untuk mendorong pembelajaran berbasis teknologi. Setiap ruang kelas menyediakan fasilitas LCD proyektor, guna menunjang proses belajar mengajar yang lebih interaktif. Selain itu, sekolah menyediakan akses WiFi yang dapat digunakan siswa dan guru guna mengakses materi pembelajaran secara daring.

⁷² Hasil wawancara dengan Bapak Io Yanuar Guru PAI, tanggal 26 November 2024

Sekolah juga mengizinkan siswa membawa dan memanfaatkan gawai selama proses pembelajaran, dengan catatan bahwa penggunaannya diarahkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan bapak Io Yanuar yang mengatakan;

Ya, diperbolehkan. Tapi itu juga termasuk ee alat pembantu siswa ya untuk belajar. Tetapi ada beberapa fase atau beberapa momen yang anak-anak itu tidak boleh menggunakan HP. Tergantung kebijakan dari guru kelas, ada yang mengizinkan jika materinya membantu untuk tujuan pembelajaran ya kadang mengizinkan. Kalau ada beberapa materi yang tidak boleh mengizinkan ya tidak.⁷³

Kebijakan penggunaan gawai di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto bersifat fleksibel, bergantung pada kebutuhan materi dan keputusan masing-masing guru. Dalam praktiknya, siswa diperbolehkan menggunakan gawai ketika diperlukan untuk menunjang materi pelajaran, namun dalam kondisi tertentu, penggunaannya dibatasi agar tidak mengganggu konsentrasi belajar. Meskipun fasilitas dan dukungan teknologi telah tersedia, dalam implementasinya masih terdapat beberapa kendala. Salah satunya adalah penggunaan gawai yang kurang terkontrol di luar konteks pembelajaran, sehingga kadang menjadi sumber distraksi bagi siswa.

2. *Design* (perancangan)

Tahap desain ini, dilakukan dengan menyiapkan berbagai komponen yang mendukung proses pengembangan, yaitu dengan menyiapkan modul ajar, merancang *flowchart* serta *storyboard*, serta mengumpulkan elemen pendukung lainnya seperti gambar, video dan lain-lain.

a. **Penyusunan Modul Ajar**

Penyusunan Modul Ajar digunakan peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android, yang diterapkan pada mata pelajaran PAI dan BP kelas XI dengan materi Peradaban Islam pada

⁷³ Hasil wawancara dengan Bapak Io Yanuar Guru PAI, tanggal 26 November 2024

Masa Modern. Proses penyusunan modul ajar merujuk pada Capaian pembelajaran fase F elemen Sejarah Peradaban Islam yang tercantum pada Kurikulum Merdeka. Dalam penyusunan modul ajar ini, peneliti memfokuskan pada aspek kognitif yaitu pengetahuan dan pemahaman siswa pada materi Peradaban Islam Pada Masa Modern. Modul ajar disusun dengan struktur yang mencakup informasi umum, bagian inti, serta lampiran pendukung, semuanya dirancang sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku yang didasarkan pada KSP di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto, sebagai berikut; Adapun format lengkap Modul Ajar dapat dilihat di **Lampiran 5**.

Tabel 4.1 Komponen Modul Ajar⁷⁴

Informasi Umum	Komponen Inti	Lampiran
<ul style="list-style-type: none"> • Identitas penulis modul • Kompetensi awal • Profil Pelajar Pancasila • Sarana dan prasarana • Target peserta didik • Model pembelajaran yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan pembelajaran • Asesmen • Pemahaman bermakna • Pertanyaan pemantik • Kegiatan pembelajaran • Refleksi peserta didik dan pendidik 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja peserta didik • Pengayaan dan remedial • Bahan bacaan pendidik dan peserta didik • Glosarium • Daftar Pustaka

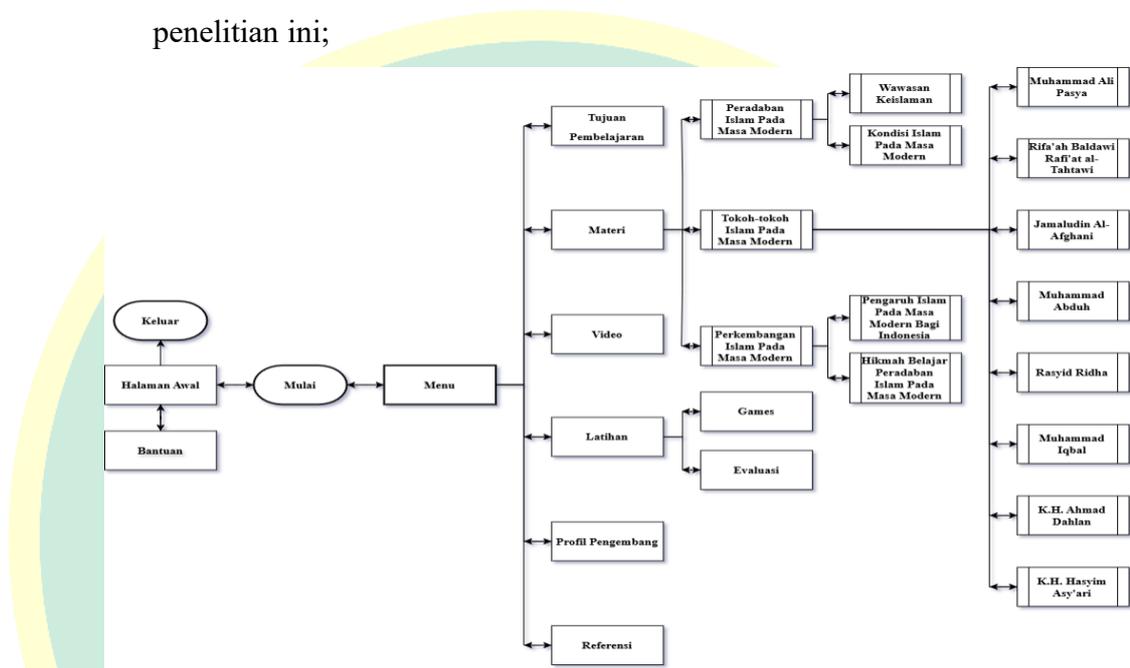
b. Penyusunan *Flowchart*

Dalam mendesain media pembelajaran ini, peneliti membuat *flowchart*. *Flowchart* atau diagram alur menggambarkan alur interaksi dan struktur navigasi dalam aplikasi yang dikembangkan. Adapun dalam pembuatan *flowchart*, peneliti menggunakan platform daring *app.diagrams.net* yang memungkinkan perancangan atau pembuatan *flowchart* dan diagram secara fleksibel. Pengembang merancang *flowchart* menggunakan jenis struktur linier mulai dari tampilan awal atau halaman utama aplikasi, dilanjutkan ke halaman menu dengan beberapa sub-menu yaitu Tujuan pembelajaran, Materi, Video, Latihan, Profil pengembang, dan Referensi. Setiap sub-menu kemudian diuraikan lebih lanjut untuk menunjukkan hubungan antar tombol dan

⁷⁴ SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto, hlm. 76-77.

respons sistem terhadap interaksi pengguna menggunakan garis alur. Perancangan *flowchart* memudahkan pengembang untuk dalam proses pengembangan media tahap selanjutnya, khususnya dalam merancang tampilan antarmuka dan memastikan alur penggunaan aplikasi yang sesuai dengan alur.

Berikut *flowchart* media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini;

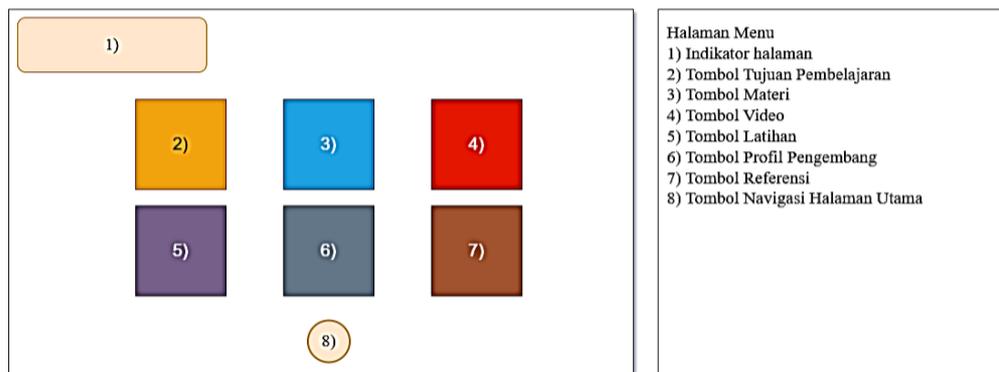


Gambar 4.1 Flowchart Media pembelajaran Interaktif

c. Penyusunan *Storyboard*

Setelah *flowchart* disusun, tahap berikutnya adalah pengumpulan elemen yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, seperti sumber bacaan atau teks pendukung materi, gambar, video, serta kumpulan soal sebagai evaluasi. Kemudian, peneliti menyusun atau membuat *storyboard*, yang berfungsi untuk menggambarkan secara visual isi dan tampilan dari setiap elemen yang akan digunakan dalam media. Pembuatan *storyboard* digunakan sebagai patokan atau acuan dalam membuat media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, pembuatan *storyboard* menggunakan platform *app.diagrams.net*. Adapun contoh tampilan

storyboard dari media yang dikembangkan disajikan dalam gambar 4.2. Untuk format lengkap *storyboard* dapat dilihat pada **Lampiran 6**.



Gambar 4.2 Contoh storyboard Media Pembelajaran Interaktif

3. *Development* (pengembangan)

a. Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android

Langkah awal pembuatan, merupakan tahap persiapan dengan memastikan teks, gambar, audio, video dan soal yang akan di aplikasikan pada media pembelajaran. Setelah semua yang dibutuhkan disiapkan, tahap selanjutnya yaitu tahap produksi atau pengembangan.

Tahap pengembangan media dibuat melalui *Microsoft PowerPoint* dan menambahkan soal latihan berupa *games* edukatif serta evaluasi melalui platform pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* dan *Liveworksheet*. Setelah mengaplikasikan teks, gambar, audio, video dan soal sebagai evaluasi, selanjutnya *PowerPoint* tersebut diubah dalam bentuk HTML melalui *software Ispring Suite 11*. Setelah tersimpan dalam bentuk HTML, kemudian HTML diubah menjadi aplikasi berbasis Android melalui *Website 2 APK Builder* agar dapat di *install* dan di akses di *smartphone* atau gawai. Ukuran aplikasi yang telah dibuat sebesar 15 MB, dan dapat di *install* di *smartphone* dengan kapasitas memori internal \pm 500 MB. Urutan konten dalam media mencakup berbagai bagian yaitu halaman utama, bantuan (petunjuk penggunaan), menu, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran,

latihan (termasuk *games* dan evaluasi), profil pengembang, dan referensi. Berikut adalah hasil pengembangan produk awal media pembelajaran interaktif berbasis Android yang ditujukan untuk mata pelajaran PAI dan BP kelas XI, materi Peradaban Islam Pada Masa Modern.

1) Halaman Utama



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama

Halaman utama media pembelajaran menampilkan berbagai informasi penting terkait materi yang disajikan. Pada bagian atas, terdapat judul materi "Peradaban Islam Pada Masa Modern", yang menjadi fokus utama pembelajaran. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah siswa SMA/SMK kelas XI, sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Selain itu, halaman ini juga mencantumkan muatan materi "PAI dan BP". Untuk membantu pengguna dalam memahami cara penggunaan aplikasi, tersedia tombol Bantuan (?), yang dapat diakses untuk melihat petunjuk penggunaan secara lebih rinci.

2) Halaman Bantuan



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Bantuan

Halaman bantuan atau petunjuk penggunaan ini, terdapat indikator halaman yang menunjukkan posisi pengguna di dalam aplikasi. Selain itu, tersedia petunjuk penggunaan aplikasi yang berisi langkah-langkah dalam mengakses materi secara efektif. Untuk mempermudah navigasi, halaman ini juga menyertakan penjelasan mengenai ikon navigasi yang digunakan dalam aplikasi. Terdapat juga tombol "Home" digunakan agar pengguna bisa kembali ke halaman utama, sementara tombol "Next" digunakan untuk meneruskan berganti ke halaman berikutnya, terdapat juga tombol "Back" memungkinkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya, dan lain sebagainya.

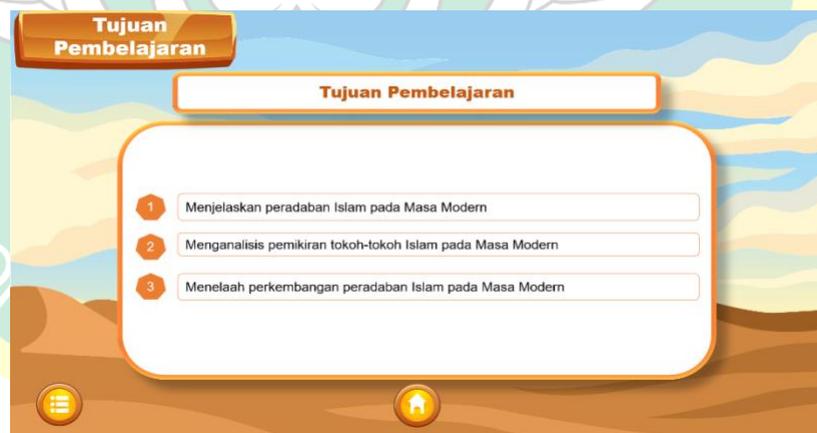
3) Halaman Menu



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menu

Pada halaman menu terdiri dari komponen isi dalam media pembelajaran ini, yaitu meliputi tombol ujian pembelajaran, materi, video, latihan, profil pengembang, dan juga referensi. Selain itu, dalam halaman ini juga terdapat indikator halaman dan ikon navigasi “Home” yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke halaman utama.

4) Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran berisi pernyataan mengenai kompetensi atau capaian yang diharapkan dapat diraih oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ini dan juga terdapat indikator halaman dan tombol ikon navigasi “Menu” yang memungkinkan pengguna kembali ke halaman menu utama, juga

terdapat tombol “Home” yang berfungsi untuk membimbing pengguna ke halaman utama.

5) Halaman Materi

Materi

- Kondisi Islam Pada Masa Modern
- Tokoh-tokoh Islam Pada Masa Modern
- Pengaruh Islam Masa Masa Modern Bagi Indonesia
- Hikmah Belajar Peradaban Islam pada Masa Modern

Materi

Wawasan Keislaman

No.	Periode	Tahun	Keterangan
1.	Klasik	650-1250 M	Ada dua masa: a. Masa Kemajuan Islam I (antara 650-1000 M) b. Masa Disintegrasi (antara 1000-1250 M)
2.	Pertengahan	1250-1500 M	Ada dua masa: a. Masa Kemunduran I (antara 1250-1500 M) b. Masa Tiga Kerajaan Besar (antara 1500-1800 M), yaitu Utsmani (Turki), Safawi (Persia), dan Mughal (India).
3.	Modern	1800-sekarang	Masa Kebangkitan Islam

Materi

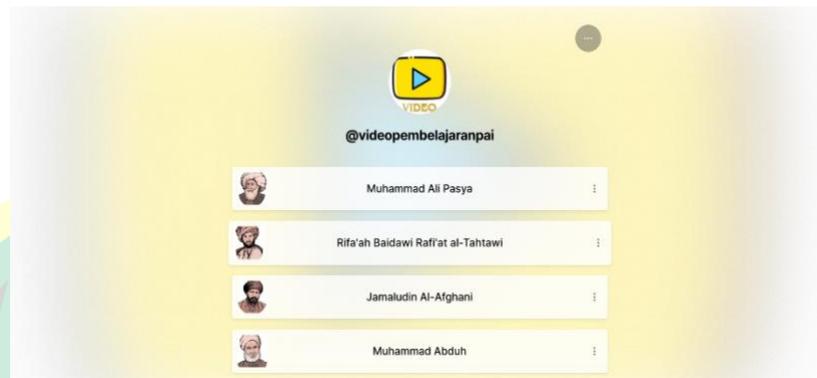
Masa Disintegrasi merujuk pada masa di mana kekuasaan dan politik umat Islam mulai melemah setelah kejayaan kekhalifahan Abbasiyah. Faktor utama penyebabnya meliputi konflik internal seperti perebutan kekuasaan, kemunculan dinasti-dinasti independen yang memisahkan diri dari pusat kekhalifahan dan muncullah dinasti-dinasti kecil. Meskipun begitu, periode ini juga menyaksikan perkembangan budaya, ilmu pengetahuan, dan seni di beberapa wilayah.

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi

Tampilan pada halaman materi, berisi sub bab materi pembelajaran, dan indikator halaman. Di beberapa halaman materi

terdapat gambar note yang dapat ditekan dan memunculkan jendela pop-up untuk menampilkan informasi tambahan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

6) Halaman Video



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Video

Tampilan halaman video ini dirancang dengan integrasi langsung ke *landing page* Linktree, yang berisi daftar tautan YouTube sesuai dengan materi pembelajaran. Pada bagian utama halaman, terdapat daftar tautan yang disusun secara sistematis dengan desain yang bersih dan responsif, memudahkan pengguna untuk menavigasi materi yang dibutuhkan.

7) Halaman Latihan

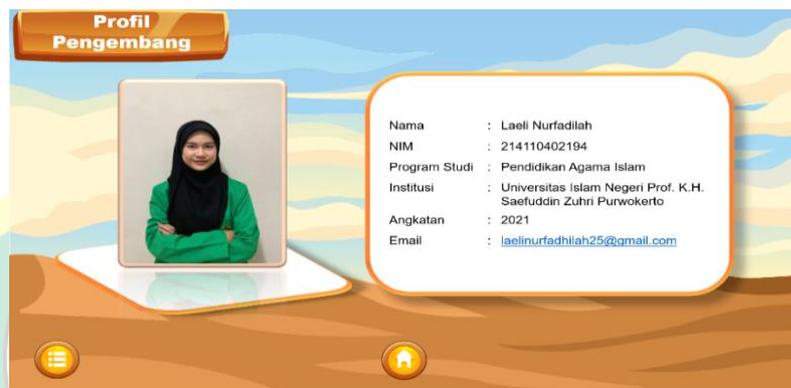


Gambar 4.9 Tampilan Halaman Latihan

Tampilan halaman latihan, dibagi menjadi dua bagian yaitu *games* dan *evaluasi*. Pada bagian *games* berisi dua permainan

edukatif interaktif yang diintegrasikan langsung ke platform *educaplay*. Sementara pada bagian evaluasi, diintegrasikan langsung ke platform *Liveworksheet*.

8) Halaman Profil Pengembang



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profil Pengembang

Halaman ini menampilkan informasi mengenai informasi diri dari pengembang media yang dilengkapi juga dengan indikator halaman, tombol navigasi "Menu" untuk kembali ke halaman menu utama, dan tombol "Home" untuk kembali ke halaman utama.

9) Halaman Referensi



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Referensi

Halaman referensi pada media pembelajaran interaktif berbasis Android ini menyajikan daftar pustaka yang berisi berbagai sumber, baik dari buku, maupun situs web, yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan materi dan pengembangan konten.

b. Tahap Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

1) Validasi oleh Ahli Materi

Setelah proses pengembangan selesai, media pembelajaran akan divalidasi oleh ahli materi dan juga ahli media. Proses ini dilaksanakan dalam rentang waktu 13 Maret hingga 14 April 2025. Untuk validasi materi dilakukan oleh Bapak Sutrimo Purnomo, S.Pd., M.Pd., dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto dan Bapak Io Yanuar, S.Pd., guru Pendidikan Agama Islam dari SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Adapun produk awal pengembangan di validasi oleh ahli materi menggunakan instrumen berupa angket untuk menilai kelayakan materi. Hasil dari proses validasi diperoleh dalam bentuk skor penilaian serta komentar dan saran yang membangun. Skor tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan media, sedangkan komentar dan saran menjadi acuan dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diujicobakan kepada siswa. Uraian berikut memuat komentar dan saran oleh ahli media:

Tabel 4.2 Komentar dan saran oleh ahli materi terhadap produk

No.	Komentar dan saran
1.	Selaraskan penamaan materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Instruksi "Tekan Gambar" perlu lebih ditonjolkan
3.	Kapasitas aplikasi perlu disampaikan ke peserta didik
4.	Penulisan nama mata pelajaran pada halaman utama aplikasi sebaiknya tidak disingkat
5.	Jika iklan bisa diminimalisir akan lebih baik
6.	Jika media pembelajaran ini diberlakukan di aplikasi google play, maka akan mempermudah dalam menperoperasikannya.
7.	Kelemahannya di media ini hanya bisa di operasikan oleh pemiliknya kepada obyek siapa yang diberikan apk filenya, sehingga menutup pergerakan orang yg ingin menggunakannya.

Penilaian dari ahli materi mencakup tiga komponen utama, yakni aspek isi dan tujuan pembelajaran, kualitas instruksional, serta

aspek teknis dari media. Hasil analisis validasi ahli media yang disajikan dalam bentuk tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Hasil (%)	Kriteria
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	96,77%	Sangat Layak
2.	Kualitas Instruksional	87,5%	Sangat Layak
3.	Kualitas Teknis	91,67%	Sangat Layak
Rata-rata dalam persen (%)		91,98%	
Kriteria		Sangat Layak	

Tabel 4.3 memperlihatkan bahwa media pembelajaran memperoleh penilaian sangat layak pada keseluruhan aspek validasi. Aspek kualitas isi dan tujuan mencapai skor tertinggi dengan persentase 96,77%, kemudian kualitas teknis sebesar 91,67%, serta kualitas instruksional yang berada pada angka 87,5%. Jika dirata-rata, keseluruhan aspek menghasilkan nilai 91,98%, yang secara umum menunjukkan media ini memenuhi standar kelayakan dengan kriteria “Sangat Layak”.

Komentar dan saran validator menjadi acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap media sebelum diujicobakan kepada siswa. Setelah dilakukannya perbaikan sesuai masukan tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan siap untuk diujicobakan di lapangan pada tahap selanjutnya. Hasil analisis lengkap dari proses validasi ini, termasuk detail skor tiap indikator, dapat dilihat pada **Lampiran 10**.

2) Validasi Ahli Media

Media divalidasi oleh Ibu Harisatunisa, S.Pd., M.Ed. dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Proses validasi media dilakukan guna mengevaluasi mutu serta kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis Android yang telah dikembangkan.

Adapun produk awal pengembangan di validasi oleh ahli media melalui angket validasi media. Hasil validasi diperoleh dalam

bentuk skor penilaian serta komentar dan saran yang membangun. Skor tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan media, sedangkan komentar dan saran validator menjadi acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap media sebelum diujicobakan kepada siswa. Uraian berikut memuat komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media:

Tabel 4.4 Komentar dan saran oleh ahli media terhadap produk

No.	Komentar dan saran
1.	Warna yang digunakan pada warna menu sebaiknya dibuat lebih gelap sedikit

Validasi media pembelajaran mencakup penilaian terhadap aspek-aspek seperti keterpaduan, keseimbangan, bentuk huruf, warna, dan bahasa. Pada tabel 4.5 dapat dilihat secara lengkap hasil dari validasi media.

Tabel 4.5 Hasil Analisis Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Keterpaduan	Kejelasan petunjuk	4
2.		Kemudahann navigasi	4
3.	Keseimbangan	Kesesuaian penempatan tombol	3
4.		Kesesuaian tata letak tulisan	4
5.		Keteraturan desain media	4
6.	Bentuk Huruf	Kesesuaian ukuran huruf	3
7.		Kesesuaian jenis huruf	4
8.		Keterbacaan teks/kallimat	4
9.		Pemilihan warna	3
10.	Warna	Kombinasi warna tulisan dan <i>background</i>	3
11.	Bahasa	Ketepatan bahasa	4
12.		Bahasa tidak ambigu	4
Jumlah skor			44
Skor maksimal			48
Perhitungan			$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{44}{48} \times 100\%$ $= 91,67\%$
Persentase (%) rata-rata keseluruhan aspek			91,67%
Kategori			Sangat Layak

Validasi media pembelajaran berbasis Android oleh ahli media yang terlihat pada tabel 4.5 mencakup sejumlah aspek

penting, seperti keterpaduan, keseimbangan, bentuk huruf, warna dan juga bahasa. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan perolehan skor dari validator sebesar 44 dengan persentase 91,67% masuk kategori “Sangat Layak”, dengan masing-masing aspek memperoleh skor yang menunjukkan kesesuaian yang baik.

c. Tahap Revisi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Proses perbaikan atau revisi media dilakukan dengan menyesuaikan komentar dan saran dari para validator guna meningkatkan kualitas dan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran, serta untuk menyempurnakan tampilan dan fungsionalitas agar lebih optimal. Hasil revisi ini tercermin dalam tabel 4.6, yang menunjukkan perbaikan pada aspek-aspek tertentu untuk mencapai standar yang lebih baik.

Tabel 4.6 Hasil Revisi Produk

Produk awal	Produk akhir
	
<p>Komentar dan saran: Ahli Materi: Penulisan nama mata pelajaran pada halaman utama aplikasi sebaiknya tidak disingkat</p>	<p>Revisi: Perbaiki penulisan nama mata pelajaran pada halaman utama aplikasi dari PAI dan BP menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti</p>
	
<p>Komentar dan saran: Ahli Materi: Selaraskan penamaan materi dengan tujuan pembelajaran</p>	<p>Revisi: Penyelarasan penamaan materi dengan tujuan pembelajaran</p>



4. *Implementation (implementasi)*

Tahap implementasi dilakukan pada 15 April 2024 di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto setelah media dinyatakan layak melalui validasi dan revisi sesuai komentar serta saran validator. Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan 16 siswa kelas XI DPIB sebagai subjek uji coba. Kegiatan uji coba diawali dengan pembukaan yang dilakukan oleh peneliti untuk membangun suasana belajar. Setelah itu, peneliti mengarahkan siswa untuk mengunduh dan memasang media pembelajaran interaktif berbasis Android, agar setiap siswa berhasil meng-*install* aplikasi dengan benar di perangkat masing-masing.

Setelah semua siswa berhasil mengunduh aplikasi, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai cara penggunaan aplikasi. Penjelasan meliputi fitur-fitur utama, cara mengakses materi, serta langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam kegiatan belajar dengan aplikasi tersebut. Selanjutnya, siswa diberikan kesempatan untuk menjelajahi atau mengeksplor isi aplikasi secara mandiri. Selama proses eksplorasi ini, peneliti memantau aktivitas siswa,

memastikan bahwa mereka memahami alur penggunaan aplikasi dan mengidentifikasi jika ada kendala teknis yang muncul.

Setelah tahap eksplorasi, peneliti menyampaikan penjelasan materi secara singkat terkait topik yang sedang dibahas. Materi ini menjadi pengantar untuk kegiatan diskusi selanjutnya. Siswa kemudian dibagi ke dalam delapan kelompok, untuk melakukan diskusi mengenai tokoh-tokoh dalam materi menggunakan bantuan aplikasi. Setiap kelompok mendiskusikan topik yang telah ditentukan, memanfaatkan materi yang tersedia dari aplikasi sebagai referensi. Hasil dari kegiatan diskusi antar kelompok akan dipresentasikan dan menyampaikan hasil pemikirannya, sedangkan kelompok lain dapat memberikan tanggapan atau pertanyaan.

Setelah semua kelompok menyelesaikan presentasi, siswa dan peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama, dilanjutkan pengisian angket sebagai bentuk evaluasi terhadap media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh umpan balik siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media.



Gambar 4.12 Proses Uji Coba Produk

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk menilai produk yang telah diimplementasikan kepada siswa. Tahap ini mencakup evaluasi formatif dari proses perbaikan, dan evaluasi yang menilai keseluruhan hasil setelah implementasi.

a. Hasil Penilaian Respon Siswa

Lembar angket siswa menghasilkan data yang kemudian dirangkum dalam tabel 4.7, yang memuat skor penilai terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif pada saat uji coba.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Produk Oleh Respon Siswa

No.	Aspek	Hasil (%)	Kriteria
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	87,108%	Sangat Baik
2.	Kualitas Teknis	89,45%	Sangat Baik
3.	Kualitas Instruksional	90,106%	Sangat Baik
Rata-rata dalam persen (%)		88,88%	
Kriteria		Sangat Baik	

Sumber : Data primer (diolah peneliti,2024)

Hasil skor rata-rata dari respon siswa menunjukkan persentase 88,88% dengan kriteria “Sangat Baik”. Pada aspek kualitas isi dan tujuan, diperoleh persentase sebesar 87,108%, kemudian aspek kualitas teknis dengan nilai 89,45%, dan kualitas instruksional memperoleh skor tertinggi sebesar 90,106%, masing-masing aspek menunjukkan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan respon siswa yang terlibat dalam uji coba. Dengan demikian, media dinilai efektif, menarik, dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran menurut persepsi pengguna langsung, yaitu siswa. Hasil analisis lengkap dari proses validasi ini, termasuk detail skor tiap indikator, dapat dilihat pada *Lampiran 12*.

Berdasarkan hasil validasi dari validator, media dinyatakan layak dan dapat diuji coba di lingkungan sekolah. Selanjutnya, berdasarkan data angket respon dari siswa, media pembelajaran tersebut memperoleh penilaian dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang diujicobakan mendapat respon positif dari pengguna, serta memiliki potensi untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai respons terhadap rendahnya keterlibatan siswa dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, meskipun fasilitas digital telah tersedia di sekolah. Tujuannya, untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Android materi Peradaban Islam Pada Masa Modern dan mengetahui kelayakan media tersebut. Model ADDIE digunakan sebagai pendekatan pengembangan, mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk menghasilkan aplikasi sederhana dan mudah diakses tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang canggih, media dirancang menggunakan *iSpring Suite 11* dan *Website 2 APK Builder*, guna memastikan media yang dihasilkan benar-benar layak, menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

1. Pembahasan Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif

Uji validitas dilakukan untuk menilai dan memastikan kelayakan media yang dikembangkan dengan melibatkan ahli materi, media serta respon siswa. Pembahasan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android berlandaskan penilaian dari ketiga pihak, sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi diperoleh dengan hasil penilaian aspek kualitas isi dan tujuan mencapai skor tertinggi sebesar 96,77%, kualitas teknis sebesar 91,67%, serta kualitas instruksional yang berada pada persentase sebesar 87,5%. Jika dirata-rata, keseluruhan aspek menghasilkan nilai 91,98%, yang secara umum menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan dengan kriteria “Sangat Layak”. Media pembelajaran interaktif ini dikatakan layak sesuai hasil penilaian ahli sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran, karena materi yang disajikan lengkap, runtut dan selaras dengan tujuan pembelajaran, serta mencakup soal latihan, video dan juga gambar relevan dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Kumalasari dan

Rahmat siswa akan mudah memahami materi, jika materi yang disajikan terstruktur dan menarik.⁷⁵

b. Ahli Media

Validasi media pembelajaran berbasis Android oleh ahli media mencakup sejumlah aspek penting seperti keterpaduan, keseimbangan, bentuk huruf, warna dan juga bahasa. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan perolehan skor dari validator sebesar 44 dengan persentase 91,67% dalam kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran interaktif ini dikatakan layak sesuai hasil penilaian ahli dikarenakan memenuhi aspek yang dinilai, seperti kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan navigasi, tata letak, ukuran dan jenis font, serta keterbacaan teks dan pemilihan warna untuk mendukung kenyamanan dalam membaca. Pemilihan warna teks dan *background* juga penting agar tidak mengganggu visual media dan membantu menonjolkan informasi penting atau menarik perhatian pada topik utama dalam materi. Seperti yang diungkapkan oleh Purnama bahwa pemilihan warna yang tepat dalam media pembelajaran dapat berperan penting dalam menunjang keberhasilan dan respon yang baik terhadap sebuah program multimedia.⁷⁶

c. Respon Siswa

Pada tahap implementasi, 16 siswa dari Kelas XI SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto berpartisipasi dalam uji coba media. Tujuannya untuk menilai kelayakan media sebelum digunakan secara lebih luas berdasarkan respon siswa. Hasil skor rata-rata dari respon siswa menunjukkan persentase 88,88% dalam kriteria “Sangat Baik”. Untuk penilaian per aspek dari aspek kualitas isi dan tujuan, menunjukkan nilai 87,108%, dari aspek kualitas teknis menunjukkan nilai 89,45%, dan dari

⁷⁵ Kokom Komalasari dan Rahmat, “Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning,” *International Journal of Instruction* 12, no. 1 (3 Januari 2019): 123, <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1218a>.

⁷⁶ Sigit Purnama, “Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam,” *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (14 September 2024): 128, <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>.

kualitas instruksional memperoleh skor tertinggi sebesar 90,106%, masing-masing aspek menunjukkan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media pembelajaran interaktif berbasis Android ini mendapatkan tanggapan positif dari siswa dan dinilai mudah dipahami, menarik, mudah digunakan, dan mampu mendukung kemandirian belajar serta meningkatkan minat belajar siswa. Ini didukung dengan pernyataan Kurniawati dan Priyanto bahwa media berbasis digital atau gawai dapat menarik perhatian siswa dan membantu pemahaman mereka terhadap materi, mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa mampu meningkatkan minat serta kelebihan lainnya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.⁷⁷

Hasil akhir dari penelitian ini dengan terciptanya media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dirancang untuk materi Peradaban Islam pada Masa Modern di kelas XI PAI dan BP, dan menyediakan beragam fitur seperti kuis, video pembelajaran, dan navigasi yang mudah digunakan, sehingga mampu menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi, memberi ruang untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, serta dapat mengulang materi kapan dan dimana saja. Selaras dengan teori konstruktivisme yang berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses yang dinamis di mana siswa secara aktif terlibat dengan lingkungan belajar untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Kegiatan uji coba yang melibatkan mandiri pada eksplorasi aplikasi, diskusi kelompok, dan presentasi hasil diskusi juga mendukung teori ini, di mana siswa memperoleh pengalaman langsung untuk membangun pengetahuan mereka, dan terlibat aktif dalam interaksi. Teori ini menyoroti bahwa siswa tidak hanya berperan pasif dalam menerima penjelasan dari guru atau

⁷⁷ L S Kurniawati dan Priyanto, “The Effect of Mobile Learning on Senior High School (SMA): Case Study at Public Senior High School (SMA Negeri) in Yogyakarta,” *Journal of Physics: Conference Series* 1140 (Desember 2018): 5, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012017>, hlm 5.

lingkungan, tetapi juga aktif terlibat dalam menciptakan pemahaman mereka sendiri.⁷⁸

Media ini juga terbukti mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Hal ini tampak dari antusiasme siswa saat mencoba aplikasi dan keaktifan mereka saat mengerjakan *games*. Berdasarkan hasil penilaian angket yang dibagikan, mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media ini sangat baik menyenangkan dan membantu pemahaman materi. Menurut Arsyad, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan interaksi dengan lingkungan, serta memberi peluang untuk belajar mandiri sesuai kemampuan juga minat mereka.⁷⁹ Sejalan dengan itu, Aulia *et al* mengungkapkan hal serupa bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti multimedia interaktif, video interaktif atau aplikasi interaktif memberikan pengaruh yang positif terhadap partisipasi siswa, pemahaman materi, serta pencapaian hasil belajar di berbagai bidang studi.⁸⁰ Dengan demikian, pengembangan media berbasis Android ini menjadi solusi untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif.

Dari pemaparan data hasil penelitian media ini dinyatakan layak dan dapat digunakan pada mata pelajaran PAI dan BP kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto. Melalui media ini, siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui eksplorasi materi, menjawab kuis interaktif, serta berpartisipasi dalam diskusi dan presentasi, sehingga dapat dikatakan mereka mengkonstruksi pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah memenuhi kebutuhan baik siswa maupun guru, serta efektif dalam mendorong peningkatan minat belajar, konsentrasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

⁷⁸ Heri Suryaman, *Teori Belajar* (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024), hlm 90.

⁷⁹ Azhar Arsyad, hlm 29.

⁸⁰ Hartika Aulia dkk., "The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement" 1 (2024): hlm. 63.

2. Kelebihan Media Hasil Pengembangan

Berdasarkan uji kelayakan yang melibatkan penilaian dari validator dan respon siswa, aplikasi media pembelajaran interaktif ini menunjukkan kelebihan, sebagai berikut:

- a. Media ini memberikan pengalaman yang menarik serta memungkinkan siswa belajar aktif dan terlibat dalam pembelajaran, memberi ruang untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, serta dapat mengulang materi kapan pun dan di mana pun.
- b. Media pembelajaran interaktif ini dapat mendukung pembelajaran karena menyajikan yang runtut dan dilengkapi dengan gambar, video maupun latihan soal berupa *games* dan soal evaluasi yang relevan sehingga memudahkan siswa memahaminya.
- c. Media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk memudahkan siswa mengakses dan menggunakannya dengan tampilan menarik.

3. Kekurangan Media Hasil Pengembangan

Adapun kekurangan media yang dikembangkan dapat diuraikan, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis Android ini, tidak bisa diunduh atau di-*install* dan digunakan di perangkat dengan sistem iOS dan di perangkat dengan kontrol orang tua.
- b. Untuk mengakses *games*, soal evaluasi dan video pembelajaran pada aplikasi ini membutuhkan jaringan atau data seluler, karena belum terintegrasi langsung dalam aplikasi melainkan berupa *hyperlink* yang menghubungkan ke web dan YouTube.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android materi Peradaban Islam pada Masa Modern di kelas XI menggunakan model pengembangan ADDIE dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. *Analysis* (analisis), dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara, observasi, dan telaah dokumen seperti kurikulum dan modul ajar. Hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal, meskipun fasilitas yang ada mendukung dan siswa telah menggunakan gawai di kelas.
 - b. *Design* (perancangan), dilakukan dengan mengumpulkan elemen yang digunakan dalam media, menyusun modul ajar, *flowchart*, dan *storyboard* untuk menggambarkan visual isi media yang dikembangkan.
 - c. *Development* (pengembangan), pada tahap ini, media dibuat menggunakan *iSpring Suite II* menghasilkan HTML dan dikonversi menjadi aplikasi Android menggunakan *Website 2 APK Builder*. Media yang dihasilkan diuji dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, lalu direvisi sesuai komentar dan juga saran ahli sebelum diuji cobakan.
 - d. *Implementation* (implementasi), pada tahap ini media diuji coba skala kecil kepada siswa kelas XI DPIB SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto berjumlah 16 orang untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media.
 - e. *Evaluation* (evaluasi), dilakukan untuk menilai media setelah implementasi dan termasuk evaluasi setiap tahapan perbaikan dan evaluasi yang menilai keseluruhan hasil setelah implementasi.

2. Hasil penilaian media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi peradaban Islam pada masa modern dinyatakan sangat layak untuk diuji cobakan atau digunakan setelah melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta penilaian respon siswa. berdasarkan hasil penilaian dari validator materi dan media, diperoleh hasil skor rata-rata sebesar 91,82% dengan kategori “Sangat Layak”. selain itu, berdasarkan uji coba media pada 16 siswa kelas IX DPIB di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto menunjukkan hasil penilaian respon siswa terhadap penggunaan media ini juga sangat positif, dengan rata-rata persentase 88,88% dalam kategori “Sangat Baik”.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, khususnya pada materi Peradaban Islam Pada Masa Modern kelas XI, dan diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan serta perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Keterbatasan Penelitian

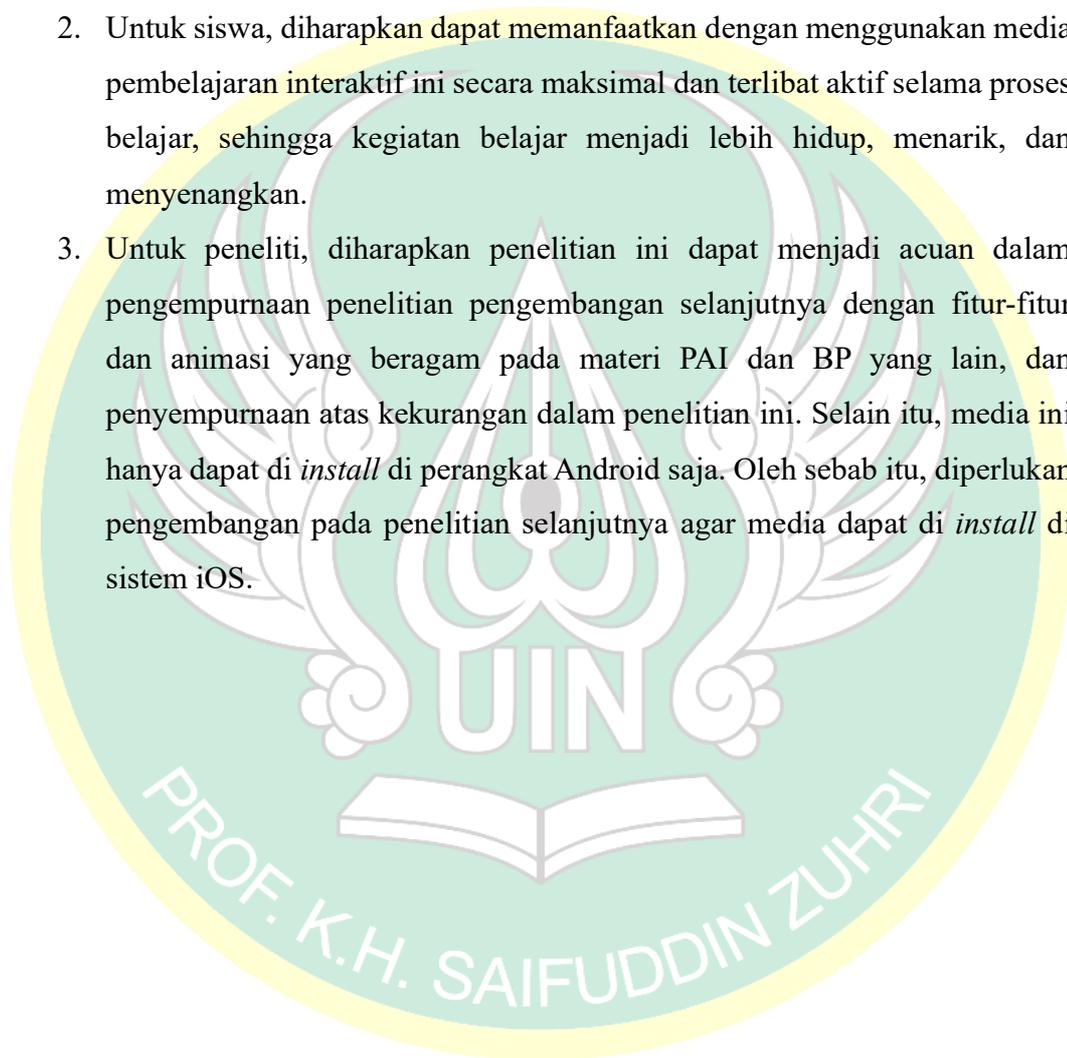
Adapun beberapa hal yang menjadi batasan dalam proses penelitian dan pengembangan ini antara lain sebagai berikut;

1. Karena keterbatasan tahapan uji coba, penelitian hanya fokus pada pengembangan media pembelajaran dan uji kelayakan yang dilakukan pada skala kecil atau terbatas, sehingga dibutuhkan penelitian dengan uji coba pada skala yang lebih luas.
2. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan secara khusus untuk digunakan pada mata pelajaran PAI dan BP, dengan fokus materi pada topik Peradaban Islam Pada Masa Modern.

C. Saran

Hasil penelitian ini menghasilkan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk mendukung dan menyempurnakan pengembangan media pada penelitian selanjutnya;

1. Untuk guru, disarankan dapat memanfaatkan berbagai jenis media dan metode pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media yang telah dikembangkan ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan kembali dalam kegiatan mengajar di waktu yang akan datang.
2. Untuk siswa, diharapkan dapat memanfaatkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini secara maksimal dan terlibat aktif selama proses belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih hidup, menarik, dan menyenangkan.
3. Untuk peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengempurnaan penelitian pengembangan selanjutnya dengan fitur-fitur dan animasi yang beragam pada materi PAI dan BP yang lain, dan penyempurnaan atas kekurangan dalam penelitian ini. Selain itu, media ini hanya dapat di *install* di perangkat Android saja. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan pada penelitian selanjutnya agar media dapat di *install* di sistem iOS.



DAFTAR PUSTAKA

- Amma, Tasurun, Ari Setiyanto, dan Mahmud Fauzi. 2021. "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik." *Edification Journal* 3, no. 2 (1 Februari 2021): 135–151. <https://doi.org/10.37092/ej.v3i2.261>.
- Amelia, Lamia. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan iSpring Suite 8 Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA," Skripsi. Jambi: Universitas Jambi.
- Arsyad, Azhar. 2023. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Arus Survei Indonesia. 2021. *Pendapat Publik Terhadap Isu-isu Dunia Pendidikan Nasional di Era Pandemi*. Jakarta Selatan: PT. Arus Survei Indonesia.
- Aulia, Hartika, dkk. 2024. "The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement" *International Seminar on Student Research in Education, Science, and Technology* 1, (2024): 57-67.
- Aulia, Silfa Rahma. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC pada Materi Sistem Gerak," Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ayatullah. 2020. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara." *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 2 (Agustus 2020). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Aziz, Muhammad Khoirun. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI," Tesis. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A – Fase F*.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Belajar, Indonesia. 2025. "Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran." *IndonesiaBelajar.co* (blog), 28 Juni 2023, diakses 16 Januari 2025 pukul 11.00.

- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Bussines Media, LCC.
- Brooks, Martin G. & Brooks, J. G. 1999. The Constructivist Classroom: The Courage To Be Constructivist. *Educational Leadership*, 57(3), 18–24.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Ernawati, Iis. 2017. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server", *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (11 Desember 2017): 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Fahri, Naufal Wima Al. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Evaluasi Hots Pada Materi Fungi," Skripsi. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Fatmawati, Erma. 2020. *Pendidikan Agama Untuk Semua*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Firmansyah, Mokh. Iman. 2019. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi", *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 7, no. 2 (2019).
- Gumelar, Heru Puspo Aji, dkk. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Sejarah Pergerakan SMA di Lampung", *Swarnadwipa* 3, no. 1 (25 April 2019). <https://doi.org/10.24127/sd.v3i1.1947>.
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks", *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Indrawan, Irjus, dan Hadion Wijoyo. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas: CV Persona Persada.
- Jannah, Raudatul, dan Nur Jannah. 2024. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (24 Juli 2024): 4131–4140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7428>.
- Junaedi, Ifan. 2019. "Proses Pembelajaran Yang Efektif." *Jurnal of Information System, Applied, Management, Accounting and research* 3, no. 2 (Mei 2019). <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>.

- Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (30 Juni 2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kumalasari, Kokom, dan Rahmat. 2019. "Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning." *Internasional Journal of Instruction* 12, no. 1 (3 Januari 2019): 113-126. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1218a>.
- Kurniawan, Agung Rimba, dkk. 2019. "Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar", *Jurnal Tunas Pendidikan* 2, no. 1 (9 Oktober 2019): 72–81. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1.195>.
- Kurniawati, L S dan Priyanto. 2018. "The Effect of Mobile Learning on Senior High School (SMA): Case Study at Public Senior High School (SMA Negeri) in Yogyakarta." *Journal of Physics: Conference Series* 1140 (Desember 2018): 012017. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012017>.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Edition 3. Los Angeles London New Delhi Singapore Washington DC: Sage.
- Nasih, Ahmad Munjin, dan Lilik Nur Kholidah. 2013. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nasrul Amin, Moh. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI." *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 2, no. 2 (Desember 2019): 115–127.
- Purnama, Sigit. 2024. "Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (14 September 2024): 113-129. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>.
- Prabowo, Iwan Ady, M Kom, dkk. 2020. *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android*. Semarang: Lembaga Penelitian Dan Pengembangan Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Rahayu, Ni Komang Suri, dkk. 2023. "Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah", *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 1 (30 Desember 2023): 344–349. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>.
- Rahayu, Riana, dkk. 2022. "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia*

Dini 6, no. 4 (27 Februari 2022): 3399-3409,
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>

Rahman, Adb. dan Hery Nugroho. 2021. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas XI*. Jakarta: Pusbuk Kemendikbudristek.

Ramadhani, Aulia Azmi Haifani. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman." *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika* 7, no. 1 (2018): 21-31.

Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Republik Indonesia, Presiden. 2007. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*. Jakarta: Presiden RI.

Saleh, Sirajuddin. 2017. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan.

Sartika, Fitria, dkk. 2020. "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah", *Humanika* 20, no. 2 (10 November 2020): 115–128.
<https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>.

Slamet, Fayrus Abadi. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto. 2024. *Kurikulum Satuan Pendidikan SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto Tahun Pelajaran 2024/2025*. Purwokerto: SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Suranto. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo Yogyakarta.

Suryaman, Heri. 2024. *Teori Belajar*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.

Szabó, Fruzsina, dan Ildikó Csépes. 2023. "Constructivism in Language Pedagogy." *Hungarian Educational Research Journal* 13, no. 3 (10 Agustus 2023): 405–17. <https://doi.org/10.1556/063.2022.00136>.

Wahab, Gusnarib, dan Rosnawati. 2021. *TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf*. Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.

Yanuar, Io. 2024. Wawancara. 26 November 2024, SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Zalsabella P, dkk. 2023. "Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi." *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (11 Juli 2023): 43–63. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808>.

Zulfa, Nanda Aini, dan Mujazi Mujazi. 2022. "Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa", *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, no. 3 (30 September 2022): 574. <https://doi.org/10.29210/30032126000>.





Lampiran 1.

Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari/Tanggal :

Responden :

No.	Butir Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang digunakan oleh Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas?
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah kurikulum yang digunakan sudah sesuai dengan sarana dan prasarana sekolah?
3.	Menurut Bapak/Ibu, seberapa penting penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar?
4.	Apa media pembelajaran yang biasa digunakan selama ini? (contoh: buku teks, PPT, video, dll.)
5.	Bagaimana cara Bapak/Ibu biasanya mengajar? (ceramah, diskusi, praktik, dll.)
6.	Apakah ada kendala dalam menyampaikan materi dengan metode yang digunakan saat ini?
7.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media berbasis teknologi (seperti aplikasi, website, atau perangkat lunak) untuk mengajar?
8.	Bagaimana tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran?
9.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa akan lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media interaktif?
10.	Jika ada media interaktif yang sesuai kebutuhan, apakah Bapak/Ibu bersedia mencobanya?
11.	Apakah ada tambahan masukan atau harapan dari Bapak/Ibu terkait pengembangan media pembelajaran interaktif ini?
12.	Apakah dari pihak sekolah sendiri memperbolehkan siswa untuk membawa perangkat seperti <i>smartphone</i> , laptop di sekolah untuk kegiatan belajar mengajar?

Lampiran 2.

Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI
ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK TUJUH
LIMA 1 PURWOKERTO PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BP

A. Tujuan Observasi

Mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran berbasis Android melalui pengamatan langsung terhadap kondisi pembelajaran di kelas dan fasilitas di sekolah.

B. Pelaksanaan Observasi

Nama Pengamat :
 Waktu Observasi :
 Kelas / Mapel :
 Sekolah :

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Sarana dan Prasarana	Tersedia LCD, Proyektor, Komputer, HP siswa			
2.	Metode Pembelajaran	Guru menggunakan metode interaktif (media digital)			
3.	Keterlibatan Siswa	Siswa aktif bertanya, menanggapi, berdiskusi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran			
4.	Penggunaan Media Pembelajaran	Guru menggunakan media digital interaktif			
5.	Kemampuan Guru Menggunakan Teknologi	Guru mampu mengoperasikan media digital			
6.	Hambatan Dalam Pembelajaran	Terdapat gangguan motivasi, fokus dan keterlibatan siswa			
7.	Dukungan Sekolah	Sekolah memperbolehkan penggunaan HP untuk belajar di kelas			
		Sekolah mendukung guru untuk melakukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi			
		Sekolah menggunakan evaluasi berbasis komputer			

Lampiran 3.

Lembar Angket Validasi oleh Ahli Materi

ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BP KELAS XI DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO

OLEH AHLI MATERI

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/ibu akan sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat Baik (Media dikatakan sangat layak tanpa revisi)
B	3	Baik (Media dikatakan layak)
CB	2	Cukup Baik (Media dikatakan cukup layak dan revisi)
KB	1	Kurang Baik (Media dikatakan tidak layak dan harus revisi)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

Identitas Validator

Nama :

Instansi :

Hari, tanggal :

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			KB	CB	B	SB
			1	2	3	4
19.	Kualitas Isi dan Tujuan	Ketersediaan materi pembelajaran PAI dan BP kelas XI				
20.		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
21.		Kesesuaian gambar dengan materi				
22.		Kesesuaian video dengan materi				
23.		Materi disajikan secara runtut				
24.		Materi mudah dipahami				
25.		Ketersediaan latihan soal				
26.		Kesesuaian latihan soal dengan materi				
27.	Kualitas Intruksional	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media				
28.		Media mudah dioperasikan				
29.		Penggunaan gambar dapat memperjelas materi				
30.		Pemberian video dapat memperjelas materi				
31.		Pemberian latihan soal membantu memahami materi				
32.		Materi dapat dipelajari secara mandiri				
33.		Materi yang disampaikan dapat menambah pengetahuan siswa				
34.	Kualitas Teknis	Ejaan yang digunakan sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan				
35.		Menggunakan struktur kalimat jelas dan sesuai kaidah bahasa				
36.		Bahasa tidak ambigu				

Untuk kepentingan revisi, kami mohon kepada bapak/ibu ahli materi untuk menuliskan komentar atau saran perbaikan dibawah ini

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*) :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.

2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

*) : Lingkari salah satu

Purwokerto,.....

Validator



Lampiran 4.

Lembar Angket Validasi oleh Ahli Media

**ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BP KELAS XI
DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO**

OLEH AHLI MEDIA

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/ibu akan sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat Baik (Media dikatakan sangat layak tanpa revisi)
B	3	Baik (Media dikatakan layak)
CB	2	Cukup Baik (Media dikatakan cukup layak dan revisi)
KB	1	Kurang Baik (Media dikatakan tidak layak dan harus revisi)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

Identitas Validator

Nama :

Instansi :

Hari, tanggal :

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			KB	CB	B	SB
			1	2	3	4
13.	Keterpaduan	Kejelasan petunjuk				
14.		Kemudahann navigasi				

15.		Kesesuaian penempatan tombol				
16.	Keseimbangan	Kesesuaian tata letak tulisan				
17.		Keteraturan desain media				
18.	Bentuk Huruf	Kesesuaian ukuran huruf				
19.		Kesesuaian jenis huruf				
20.		Keterbacaan teks/kalimat				
21.	Warna	Pemilihan warna				
22.		Kombinasi warna tulisan dan <i>background</i>				
23.	Bahasa	Ketepatan bahasa				
24.		Bahasa tidak ambigu				

Untuk kepentingan revisi, kami mohon kepada bapak/ibu ahli media untuk menuliskan komentar atau saran perbaikan dibawah ini

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*) :

4. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
5. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
6. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

*) : Lingkari salah satu

Purwokerto,.....

Validator

.....

Lampiran 5.

Lembar Angket Respon Siswa

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PA DAN BP KELAS XI DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO

OLEH RESPON SISWA

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa/i sebagai subjek uji coba penelitian tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar siswa/i akan sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut siswa/i dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan siswa/i dengan membubuhkan tanda centang (\checkmark) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat Baik (Media dikatakan sangat layak tanpa revisi)
B	3	Baik (Media dikatakan layak)
CB	2	Cukup Baik (Media dikatakan cukup layak dan revisi)
KB	1	Kurang Baik (Media dikatakan tidak layak dan harus revisi)

Atas bantuan siswa/i peneliti mengucapkan terima kasih.

Identitas Validator

Nama :

Instansi :

Hari, tanggal :

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			KB	CB	B	SB
			1	2	3	4
12.	Kualitas Isi dan Tujuan	Media menyediakan kuis atau latihan soal				
13.		Media memiliki tampilan menarik dan tidak membosankan				

14.		Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
15.		Materi yang disajikan mudah dipahami				
16.	Kualitas Teknis	Tulisan dapat dibaca dengan jelas				
17.		Media mudah digunakan				
18.		Gambar disajikan dengan jelas				
19.		Perpaduan warna menarik				
20.	Kualitas Intruksional	Media memudahkan dalam belajar				
21.		Dapat belajar secara mandiri dengan media				
22.		Keinginan belajar materi lain dengan media yang sejenis				

Untuk kepentingan revisi, kami mohon kepada siswa/i untuk menuliskan komentar atau saran dibawah ini

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Purwokerto,.....

Responden

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

.....

Lampiran 6.

Modul Ajar

MODUL PEMBELAJARAN Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| 1. Nama Penyusun | : Laeli Nurfadilah |
| 2. Institusi | : SMK TUJUH LIMA 1 Purwokerto |
| 3. Tahun Ajaran | : 2025/2026 |
| 4. Jenjang | : SMK |
| 5. Kelas /Prog. Keahlian | : XI Semua Program Keahlian |
| 6. Elemen | : Sejarah Peradaban Islam (SPI) |
| 7. Alokasi Waktu | : 3 x JP (120 menit) |

B. Kompetensi Awal

Siswa telah memiliki kemampuan awal dalam menceritakan pengetahuannya tentang kisah perkembangan Islam modern yang diketahui.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman
2. Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa
3. Bergotong-royong
4. Bernalar kritis
5. Kreatif
6. Inovatif
7. Mandiri
8. Berkebhinekaan global
9. Moderasi Beragama
10. Islam Rahmatan Lil 'Alamin

D. Sarana Prasarana

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya LCD Projector, multimedia pembelajaran interaktif, laptop, jaringan internet, papan tulis, spidol.



E. Target Peserta Didik

- Kategori siswa dalam proses pembelajaran ini adalah siswa regular/tipikal
- Maksimum 36 siswa
- Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk siswa yang sulit memahami konsep.
- Tatap Muka

F. Media Pembelajaran

- Laptop
- LCD Proyektor
- Papan Tulis
- Spidol
- LKPD

G. Model Pembelajaran Yang Digunakan

Pengaturan siswa:

- Individu
- Berkelompok

Metode:

- Ceramah
- Diskusi
- Tanya Jawab
- *Technology based learning*
- *Inquiry based learning*

2. KOMPONEN ISI**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik dapat menjelaskan peradaban Islam pada Masa Modern dengan bantuan media interaktif
2. Peserta didik dapat menganalisis pemikiran tokoh-tokoh Islam pada Masa Modern melalui diskusi berbasis aplikasi
3. Peserta didik dapat menelaah perkembangan peradaban Islam pada Masa Modern menggunakan sumber digital interaktif

B. Pemahaman Bermakna

Peradaban Islam pada Masa Modern terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan zaman, dipengaruhi oleh pemikiran tokoh-tokoh Islam yang berkontribusi dalam berbagai bidang.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang membedakan peradaban Islam pada Masa Modern dengan masa sebelumnya?
2. Ada yang tahu, siapa saja tokoh Islam pada Masa Modern?
3. Bagaimana pemikiran tokoh-tokoh Islam Masa Modern mempengaruhi dunia Islam saat ini?

D. Persiapan Pembelajaran

1. Guru memeriksa dan memastikan semua sarana dan prasarana yang diperlukan tersedia.
2. Memastikan bahwa ruang kelas sudah bersih, aman dan nyaman.
3. Menyiapkan bahan tayang dan multimedia pembelajaran interaktif.

E. Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan 1**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam, menyapa setiap siswa dengan kontak mata, menanyakan kondisi masing-masing. 2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa. 3. Siswa berdoa secara bersama-sama. 4. Guru mengecek kehadiran siswa satu persatu. 	10 Menit

	<p>5. Guru menyampaikan apersepsi.</p> <p>6. Guru memberi motivasi pentingnya mempelajari sejarah, menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.</p>	
Kegiatan Inti	<p>7. Guru menayangkan materi interaktif di aplikasi berbasis Android yang telah dibuat.</p> <p>8. Guru meminta siswa membuka aplikasi yang telah didownload di ponsel masing-masing.</p> <p>9. Guru menjelaskan petunjuk penggunaan aplikasi diikuti oleh siswa.</p> <p>10. Siswa mengeksplorasi materi dalam kelompok kecil (temen sebangku), menggunakan aplikasi untuk membaca ringkasan sejarah Peradaban Islam Pada Masa Modern.</p> <p>11. Guru berkeliling, membimbing siswa dalam memahami isi aplikasi dan menanyakan apakah ada kendala, dan memberikan bantuan, apabila siswa mengalami kesulitan.</p> <p>12. Guru meminta beberapa siswa menyampaikan hasil bacaan mereka.</p> <p>13. Siswa menyebutkan hasil bacaan tentang sejarah peradaban Islam modern berdasarkan bacaan.</p> <p>14. Guru memberikan penjelasan tentang materi.</p> <p>15. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok membahas satu tokoh Islam Masa Modern.</p> <p>16. Setiap kelompok menggunakan fitur di aplikasi untuk memperdalam materi.</p> <p>17. Siswa diminta melakukan analisis pemikiran masing-masing tokoh Islam Masa Modern</p>	100 Menit

	<p>dan bagaimana perkembangan Islam modern dari tokoh-tokoh islam memengaruhi masyarakat saat ini di berbagai bidang, kemudian menuliskan di lembar kerja yang sudah disiapkan.</p> <p>18. Setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain menanggapi.</p> <p>19. Guru memfasilitasi diskusi dan menambahkan wawasan terkait pemikiran tokoh yang dibahas.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>20. Guru memberikan kesimpulan materi yang telah diajarkan.</p> <p>21. Siswa melakukan refleksi singkat dengan memainkan kuis interaktif di aplikasi.</p> <p>22. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>23. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.</p>	10 menit

F. Asesmen

1. Asesmen Diagnostik

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
1. Apakah kalian sudah membaca materi tentang Peradaban Islam Pada Masa Modern?		
2. Apakah kalian sudah menguasai materi tentang Peradaban Islam Pada Masa Modern?		
3. Apakah kalian ingin menguasai materi tentang Peradaban Islam Pada Masa Modern?		

2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

a. Asesmen saat diskusi

Rubrik Penilaian :

Pedoman Skor

No.	Aspek Penilaian	Kriteria/Predikat			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Komunikasi	Siswa berbicara dengan lancar, tanpa ragu-ragu atau jeda yang mengganggu. Penjelasan runtut dan mudah dipahami.	Siswa berbicara cukup lancar, hanya ada sedikit jeda atau pengulangan kata, tetapi tetap jelas.	Siswa kadang-kadang terhenti atau mengulang kata-kata, sehingga penjelasan kurang lancar.	Siswa sering terhenti, ragu-ragu, atau sulit menemukan kata yang tepat, sehingga penjelasan terputus-putus.
2.	Kerja sama tim	Siswa aktif mengajukan ide, membantu teman yang kesulitan, dan menghargai pendapat kelompok.	Siswa berkontribusi dalam diskusi dan sesekali membantu teman kelompok.	Siswa hanya ikut diskusi tanpa banyak berpendapat atau membantu teman.	Siswa jarang terlibat dan tidak menunjukkan usaha untuk bekerja sama.

3.	Pemahaman materi	Siswa menjelaskan materi dengan jelas, runtut, menggunakan bahasa sendiri, dan menunjukkan pemahaman mendalam.	Siswa menjelaskan materi dengan baik, cukup lancar, tetapi masih ada bagian yang kurang berkembang.	Siswa menjelaskan materi secara umum, tetapi kurang runtut, kurang mendalam, atau masih bergantung pada teks.	Siswa kesulitan menjelaskan materi, penjelasannya tidak jelas, tidak runtut, atau hanya mengulang dari teks.
----	------------------	--	---	---	--

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor			
		Komunikasi	Kerjasama	Pemahaman materi	1	2	3	4
1	Dimas							
2	Dafa							

Nilai = Skor/jumlah skor maksimal x 100

b. Asesmen saat mengerjakan soal

Rubrik Penilaian :

Pedoman Skor

No.	Aspek Penilaian	Kriteria/Predikat			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
4.	Ketepatan Jawaban	Siswa menjawab semua pertanyaan dengan tepat.	Siswa menjawab sebagian dari pertanyaan dengan baik.	Siswa menjawab hingga 2 pertanyaan dengan tepat.	Siswa tidak dapat menjawab semua pertanyaan.

5.	Waktu Penyelesaian Soal	Siswa menyelesaikan soal lebih awal dalam kurun waktu 3 menit.	Siswa menyelesaikan soal dalam kurun waktu 5-6 menit.	Siswa menyelesaikan soal dalam kurun waktu 8-9 menit.	Siswa menyelesaikan soal dalam kurun waktu 10-15 menit.
----	-------------------------	--	---	---	---

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati		Skor			
		Ketepatan Jawaban	Waktu Penyelesaian Soal	1	2	3	4
1	Adam						
2	Daffa						
Nilai = Skor/jumlah skor maksimal x 100							

3. Asesmen Sumatif

Siswa diminta mengerjakan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian di aplikasi.

G. Pengayaan dan Remedial

Siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh guru dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi. Kegiatan pengayaan dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

Siswa yang belum mampu mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh guru diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

H. Refleksi Peserta Didik dan Guru

Komunikasi antara guru dan siswa sangat penting dilakukan agar tercapai tujuan pembelajaran, hal – hal yang dapat dilakukan antara lain guru meminta siswa untuk membaca dan mencermati butir sikap dan nilai karakternya.

Purwokerto, 10 Maret 2025

Mengetahui

Guru PAI dan BP SMK
TUJUH LIMA 1 Purwokerto

Penyusun

IO Yanuar, S.Pd
NIKG. 960114.2022.2

Laeli Nurfadilah
NIM. 214110402194

I. Lampiran

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD I

<https://wordwall.net/resource/86978236>

LKPD II

Lembar Kerja Peserta Didik	
Kelompok	: Muhammad Ali Pasya
Kelas	: 1. Dimas Wisnu Aji 2. Raden Lambang A.P 3. Dava Agustian P
	Carilah, Baca, Pahami, Rangkum dan Catatlah informasi tentang tokoh-tokoh Islam Pada Masa Modern di samping dan bagaimana pemikiran tokoh tersebut mempengaruhi perkembangan Islam Modern saat ini dengan teman kelompok kalian! Setelah itu presentasikanlah!
Hasil Diskusi	: Muhammad Ali Pasya (1765-1849 M) berasal dari keluarga sederhana dan sejak kecil harus bekerja untuk membantu perekonomian keluarganya, sehingga tidak mendapatkan pendidikan formal seperti anak-anak lain. Namun, ia dikenal sebagai sosok yang cerdas, pemberani, dan gigih hingga akhirnya menjadi pemimpin Mesir. Salah satu jasanya yang paling dikenal adalah membebaskan Mesir dari Napoleon, yang membuat Sultan Turki mengangkatnya sebagai wali Mesir. Sebagai penguasa, Muhammad Ali Pasha melakukan berbagai reformasi besar, termasuk dalam bidang militer, pendidikan, dan ekonomi. Ia membangun tentara modern dengan sistem pelatihan ala Eropa, mendirikan sekolah-sekolah teknik dan kedokteran, serta mengirim pelajar Mesir ke luar negeri untuk belajar ilmu pengetahuan dan

teknologi. Dalam bidang ekonomi, memperbaiki irigasi lama, membangun irigasi baru, menanam kapas, mendatangkan ahli dari Eropa, membuka sekolah pertanian. Dalam dunia pendidikan ia memasukkan ilmu modern ke kurikulum Pendidikan dengan mengelompokkannya menjadi 5 yaitu ilmu pengetahuan alam, sosial, bahasa, matematika dan keterampilan.

Pemikiran Muhammad Ali Pasha tentang memasukkan ilmu modern dalam kurikulum sangat relevan dengan Kurikulum Merdeka di Indonesia. Dulu, Pasha menambahkan pelajaran seperti ilmu pengetahuan alam, sosial, bahasa, matematika, dan keterampilan agar pendidikan lebih maju. Hal ini mirip dengan Kurikulum Merdeka yang tidak hanya fokus pada teori, tapi juga keterampilan yang berguna di dunia kerja. Misalnya, di SMK sekarang, siswa belajar lewat proyek dan praktik langsung, bukan cuma mendengar penjelasan guru. Selain itu, pendidikan berbasis teknologi juga semakin berkembang, seperti penggunaan aplikasi dan media digital dalam belajar. Ini menunjukkan bahwa Islam juga mendukung inovasi dan perkembangan ilmu pengetahuan, sama seperti yang dilakukan Muhammad Ali Pasha pada zamannya.

J. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1. Peradaban Islam pada Masa Modern

Pada awal periode modern, dunia Islam mengalami kemunduran akibat dominasi kolonialisme Barat, sementara Eropa mengalami kemajuan pesat yang dipicu oleh revolusi industri. Penemuan mesin uap, perkembangan teknologi perkapalan, dan kemajuan militer menjadikan negara-negara Eropa sebagai penguasa perdagangan global. Akibatnya, banyak negeri Islam jatuh ke dalam kekuasaan kolonial. Kerajaan Safawi dan Mughal runtuh pada abad ke-18 dan 19, sedangkan Kekaisaran Utsmani yang masih bertahan mulai melemah hingga dijuluki "orang sakit dari Eropa." Kelemahan ini membuat dunia Islam semakin tertinggal dalam berbagai bidang. Namun, pada abad ke-20, kesadaran akan kemunduran tersebut mendorong umat Islam untuk bangkit dan mengejar kemajuan, terutama dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti yang pernah dicapai pada masa keemasan Islam.

Menyadari kondisi tersebut, umat Islam mulai melakukan gerakan modernisasi dan pembaruan untuk memulihkan kembali kejayaan Islam. Modernisasi ini terjadi di berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, pendidikan, politik, dan

perlawanan terhadap penjajah. Usaha pembaruan ini didorong oleh setidaknya tiga faktor utama, yaitu kesadaran akan ketertinggalan dunia Islam dibandingkan Barat, kebutuhan untuk mempertahankan identitas Islam dalam menghadapi tantangan globalisasi, serta dorongan untuk mengadopsi ilmu pengetahuan modern guna meningkatkan kesejahteraan umat Islam.

2. Tokoh-Tokoh Islam pada Masa Modern

Salah satu tokoh yang berperan dalam reformasi ini adalah **Muhammad Ali Pasha (1765-1849 M)** yang dikenal sebagai pemimpin yang membangun dasar-dasar Mesir modern. Berasal dari keluarga yang kurang mampu, sejak kecil ia harus bekerja untuk membantu perekonomian keluarganya dan tidak sempat mengenyam pendidikan formal seperti anak-anak lain. Meskipun demikian, kecerdasannya membawanya menjadi seorang pemimpin besar. Salah satu jasanya adalah membebaskan Mesir dari Napoleon, yang membuat Sultan Turki mengangkatnya sebagai wali Mesir. Sebagai penguasa, Muhammad Ali Pasha melakukan berbagai reformasi besar, termasuk dalam bidang militer, pendidikan, dan ekonomi. Ia membangun tentara modern dengan sistem pelatihan ala Eropa, mendirikan sekolah-sekolah teknik dan kedokteran, serta mengirim pelajar Mesir ke luar negeri untuk belajar ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam bidang ekonomi, memperbaiki irigasi lama, membangun irigasi baru, menanam kapas, mendatangkan ahli dari Eropa, membuka sekolah pertanian. Dalam dunia pendidikan ia memasukkan ilmu modern ke kurikulum Pendidikan dengan mengelompokkannya menjadi 5 yaitu ilmu pengetahuan alam, sosial, bahasa, matematika dan keterampilan.

Selain Muhammad Ali Pasha, ada juga **Rifa'ah Baidawi Rafi'at At-Tahtawi (1801-1873 M)**, seorang tokoh pendidikan Islam yang berperan dalam penerjemahan ilmu dari Barat ke dunia Islam. Ia menyelesaikan pendidikannya di Universitas Al-Azhar Kairo dan melanjutkan studi di Perancis selama lima tahun. Di sana, ia aktif menerjemahkan 12 buku dan risalah. Setelah kembali ke Mesir, ia diangkat menjadi direktur sekolah penerjemahan pada masa pemerintahan Muhammad Ali Pasha. Sekolah ini berfungsi seperti Baitul Hikmah pada masa Dinasti Abbasiyah, yaitu sebagai pusat penerjemahan buku-buku Eropa ke dalam bahasa Arab. At-Tahtawi berhasil menerjemahkan sekitar 20 buku berbahasa Perancis dan turut mengedit banyak karya terjemahan lainnya, menjadikan kontribusinya sangat berarti dalam penyebaran ilmu pengetahuan di dunia Islam.

Gerakan modernisasi Islam juga diperkuat oleh **Jamaluddin Al-Afghani (1838-1897 M)**, seorang pemikir dan aktivis yang menyebarkan gagasan Pan-Islamisme atau persatuan dunia Islam untuk melawan kolonialisme Barat. Meskipun lahir di Afghanistan, pengaruhnya meluas ke berbagai negara seperti Mesir, India, Turki, dan Perancis. Sejak usia muda, ia telah menguasai berbagai disiplin ilmu, termasuk agama, filsafat, hukum, sejarah, metafisika, astronomi, kedokteran, dan sains. Ia pernah menjabat sebagai Perdana Menteri Afghanistan, namun harus meninggalkan Kabul akibat campur tangan Inggris. Kemudian, ia berpindah ke India dan akhirnya ke Mesir pada tahun 1871. Pemikirannya menekankan pentingnya umat Islam untuk bersatu dan bangkit dari kemunduran dengan mengadopsi ilmu pengetahuan modern tanpa meninggalkan nilai-nilai Islam.

Pemikiran Jamaluddin Al-Afghani sangat memengaruhi **Muhammad Abduh (1849-1905 M)**, seorang reformis Islam yang berperan dalam modernisasi pendidikan Islam. Muhammad Abduh merupakan keturunan dari Umar bin Khattab melalui garis ibunya dan belajar agama sejak kecil. Setelah menyelesaikan studinya di Universitas Al-Azhar, ia menjadi pengajar di institusi yang sama dan mulai mengembangkan gagasan reformasi Islam. Puncak kariernya terjadi pada 3 Juni 1899, ketika ia diangkat sebagai mufti pertama di Mesir. Abduh berpendapat bahwa Islam harus beradaptasi dengan perkembangan zaman dan menekankan pentingnya pemikiran rasional dalam memahami ajaran agama.

Pemikiran Abduh kemudian diteruskan oleh **Rasyid Ridha (1865-1935 M)**, seorang cendekiawan Muslim yang dikenal rajin membaca sejak kecil. Ia melanjutkan pendidikannya di Madrasah al-Wathaniyah al-Islamiyah di Tripoli dan terinspirasi oleh gagasan reformasi Islam yang dibawa oleh Jamaluddin Al-Afghani dan Muhammad Abduh. Pada tahun 1897, ia bertemu dengan Abduh untuk mendalami gagasan tersebut. Atas persetujuan Abduh, Ridha menerbitkan majalah *Al-Manar* sebagai media gerakan pembaruan Islam yang bertujuan untuk memajukan umat Islam dan membebaskan mereka dari belenggu penjajahan.

Selain di Timur Tengah, gerakan pembaruan Islam juga berkembang di Asia Selatan melalui tokoh **Muhammad Iqbal (1877-1938 M)**. Ia lahir di India dari keluarga sederhana yang memiliki latar belakang sufi. Iqbal menempuh pendidikan di Scottish Mission School, Government College Lahore, Universitas Cambridge, dan Universitas Munich, di mana ia meraih gelar Ph.D. Pada tahun 1930, ia menjadi

Presiden Liga Muslim dan berperan penting dalam perjuangan kemerdekaan India serta pembentukan negara Pakistan.

Di Indonesia, pengaruh gerakan modernisasi Islam diwujudkan oleh **K.H. Ahmad Dahlan (1868-1923 M)** dan **K.H. Hasyim Asy'ari (1871-1947 M)**. Ahmad Dahlan, yang merupakan pendiri Muhammadiyah, mengembangkan pendidikan Islam modern di Indonesia dengan memasukkan ilmu pengetahuan umum ke dalam kurikulum madrasah. Sementara itu, K.H. Hasyim Asy'ari mendirikan Nahdlatul Ulama (NU) sebagai respons terhadap tantangan zaman dan berusaha mempertahankan ajaran Islam tradisional dalam menghadapi modernisasi.

3. Pengaruh Peradaban Islam Modern terhadap Indonesia

Gerakan pembaruan Islam pada masa modern memberikan dampak besar terhadap perkembangan Islam di Indonesia. Salah satu pengaruh utama adalah dalam bidang pendidikan mana muncul lembaga-lembaga pendidikan Islam modern yang tidak hanya mengajarkan ilmu agama, tetapi juga ilmu pengetahuan umum. Tokoh-tokoh seperti K.H. Ahmad Dahlan (pendiri Muhammadiyah) dan K.H. Hasyim Asy'ari (pendiri Nahdlatul Ulama) membawa konsep pendidikan yang lebih sistematis dengan mengadopsi beberapa metode dari reformasi pendidikan Islam di Timur Tengah.

Selain itu, gerakan Pan-Islamisme yang dipelopori oleh Jamaluddin Al-Afghani juga menginspirasi perlawanan terhadap penjajahan di Indonesia. Pemikiran bahwa umat Islam harus bersatu dalam menghadapi kolonialisme mendorong munculnya organisasi-organisasi Islam yang turut berperan dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.

Dalam bidang ekonomi, munculnya konsep ekonomi Islam modern, seperti perbankan syariah, juga menjadi salah satu pengaruh dari reformasi Islam di dunia. Sistem ekonomi berbasis syariah berkembang pesat di Indonesia sebagai upaya untuk menyeimbangkan nilai-nilai Islam dengan sistem keuangan global.

Selain itu, pembukaan Terusan Suez pada tahun 1869 mempermudah umat Islam Indonesia untuk menunaikan ibadah haji sekaligus belajar dari ulama di Makkah. Hal ini memungkinkan lebih banyak ulama Indonesia untuk menimba ilmu langsung dari Timur Tengah dan kemudian menyebarkannya kembali ke Nusantara. Beberapa di antaranya, seperti K.H. Ahmad Dahlan dan K.H. Hasyim Asy'ari, kemudian mendirikan organisasi Islam yang berpengaruh besar dalam perkembangan Islam di Indonesia.

4. Hikmah Belajar Peradaban Islam pada Masa Modern

Di antara hikmah belajar peradaban Islam pada masa modern adalah: untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi harus dilandasi dengan agama yang kokoh; Mengkaji Al-Qur'an, hadis, dan ijtihad para ulama sebagai fondasi untuk membangun peradaban umat Islam yang rahmatan lil aalamiin di masa yang akan datang; Mengkaji ilmu-ilmu keislaman yang komprehensif sebagai fondasi dalam memahami Islam yang rahmatan lil aalamiin; Semangat untuk berkarya, baik melalui kebijakan yang progresif maupun kitab atau buku atau majalah untuk menebarkan ide-ide kreatif dan inovatif untuk perubahan yang lebih baik di masa yang akan datang.

K. Glosarium

Baitul Hikmah	: Lembaga penerjemahan dan pusat ilmu pengetahuan pada masa Dinasti Abbasiyah yang menjadi inspirasi bagi sekolah penerjemahan di Mesir.
Ijtihad	: Upaya seorang ulama dalam menggali hukum Islam berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis.
Kolonialisme	: Penguasaan suatu wilayah oleh negara lain dengan tujuan eksploitasi sumber daya dan pengaruh politik.
Militerisasi	: Proses peningkatan kekuatan militer suatu negara untuk mempertahankan diri atau memperluas pengaruhnya.
Modernisasi	: Proses pembaruan dalam berbagai bidang kehidupan untuk mengikuti perkembangan zaman.
Pan-Islamisme	: Gerakan yang bertujuan untuk menyatukan seluruh umat Islam di dunia dalam menghadapi tantangan global.
Peradaban	: Kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan suatu masyarakat, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, dan ekonomi.

- Rahmatan Lil ‘Alamin : Konsep dalam Islam yang berarti "rahmat bagi seluruh alam," yaitu ajaran Islam yang membawa kebaikan bagi seluruh umat manusia.
- Reformasi : Perubahan atau perbaikan dalam suatu sistem agar lebih baik dan sesuai dengan perkembangan zaman.
- Terusan Suez : Jalur perairan yang menghubungkan Laut Tengah dengan Laut Merah, yang mempercepat akses umat Islam Indonesia ke Timur Tengah.

L. Daftar Pustaka

- Latif, Muhammad dan Saleh Nur Hidayat. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas XI*. Surakarta: CV Grahadi
- Rahman, Abd, dan Hery Nugroho. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas XI*. Jakarta: Kemendikbud RI, 2021.

Lampiran 7.

Storyboard Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android



1) [Orange box]

Gambar

Judul materi

Penjelasan materi

2) 3) 4)

Halaman Materi

- 1) Indikator halaman
- 2) Tombol kembali
- 3) Tombol halaman utama
- 4) Tombol selanjutnya

1) [Orange box]

2) 3) 4)

5) 6)

Halaman Materi

- 1) Indikator halaman
- 2) Tombol Subbab 1
- 3) Tombol Subbab 2
- 4) Tombol Subbab 3
- 5) Tombol halaman menu
- 6) Tombol halaman utama

1) [Orange box]

2) [Orange box]

Judul materi

Penjelasan materi

3) 4) 5)

Halaman Materi

- 1) Indikator halaman
- 2) Tombol catatan
- 3) Tombol kembali
- 4) Tombol halaman utama
- 5) Tombol selanjutnya

1) [Orange box]

2) [Orange box]

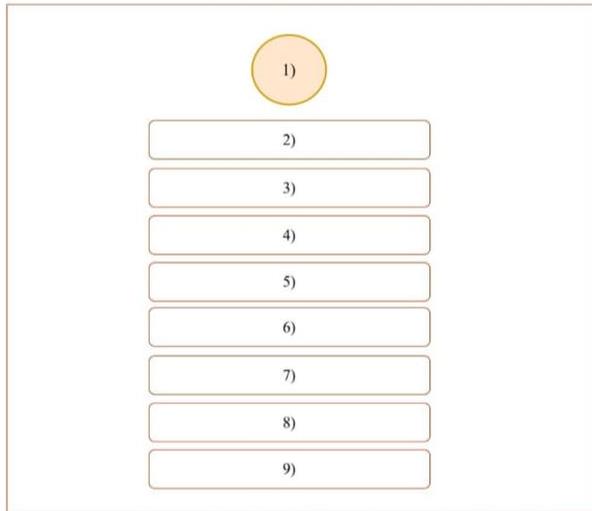
Judul materi

Penjelasan materi

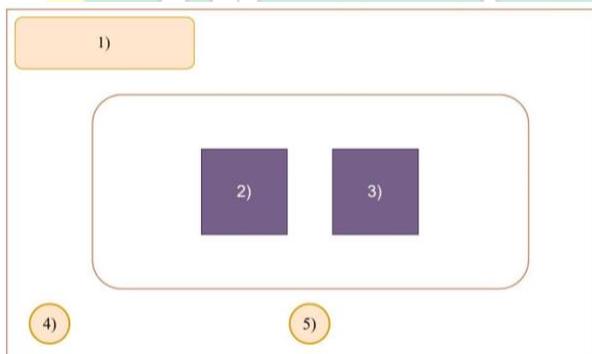
3) 4)

Halaman Materi

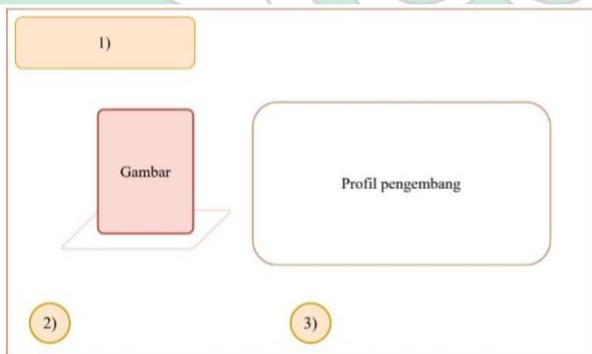
- 1) Indikator halaman
- 2) Tombol tutup halaman
- 3) Tombol kembali
- 4) Tombol halaman utama



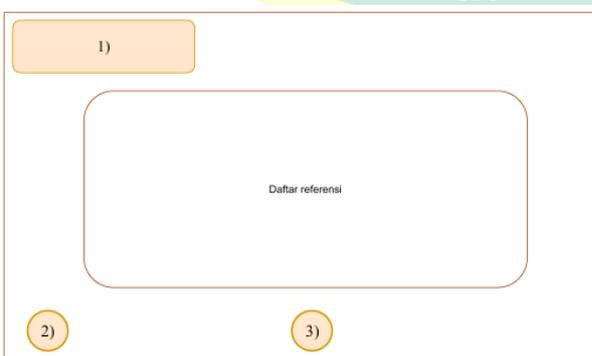
Halaman Video
 Berisi video pembelajaran mengenai materi
 1) Logo video
 2) Tombol video pembelajaran 1
 3) Tombol video pembelajaran 2
 4) Tombol video pembelajaran 3
 5) Tombol video pembelajaran 4
 6) Tombol video pembelajaran 5
 7) Tombol video pembelajaran 6
 8) Tombol video pembelajaran 7
 9) Tombol video pembelajaran 8



Halaman Latihan
 1) Indikator halaman
 2) Tombol halaman games
 3) Tombol halaman evaluasi
 4) Tombol halaman menu
 5) Tombol halaman utama



Halaman Profil Pengembang
 1) Indikator halaman
 2) Tombol kembali
 3) Tombol halaman utama



Halaman Referensi
 1) Indikator halaman
 2) Tombol halaman menu
 3) Tombol halaman utama

Lampiran 8.

Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android



Lampiran 9.

Hasil Wawancara

TRANSKIP WAWANCARA GURU

Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2024

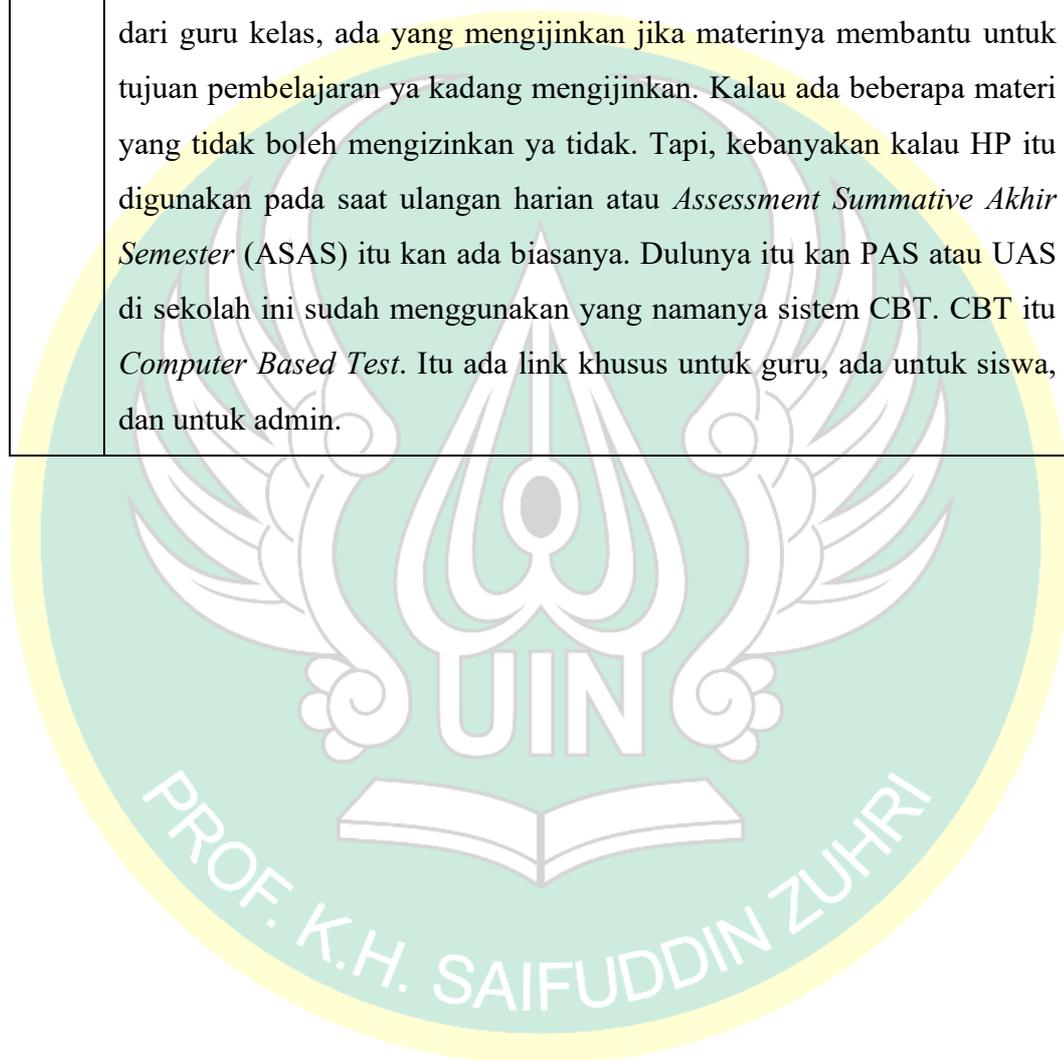
Responden : Bapak Io Yanuar, S.Pd.

No.	Butir Pertanyaan
1.	<p><i>Kurikulum apa yang digunakan oleh Bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas?</i></p> <p>Jawaban: Berbicara tentang kurikulum ya mba, sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, sejak berlakunya kurikulum merdeka, sekolah ini pun sudah memberlakukan kurikulum tersebut dan sudah memakai, emm disaat pembelajaran pun ya RPP itu kan diganti menjadi modul ajar, ya sudah menggunakan, dan semua guru sudah menggunakan Kurikulum Merdeka dan memakai Modul Ajar, begitu.</p>
2.	<p><i>Menurut Bapak/ibu, apakah kurikulum yang digunakan sudah sesuai dengan sarana dan prasarana sekolah?</i></p> <p>Jawaban: Untuk terkait sarana ya, dari mulai media pembelajaran, terus alat-alat pembantu pembelajaran sudah, termasuk disitu kan ada proyektor, LCD, terus alat-alat yang membantu lainnya. Untuk tujuan pembelajaran itu bisa tercapai kan butuh yang Namanya alat pembelajaran atau media pembelajaran. Supaya anak-anak dalam segi pemahamannya itu meningkat. Bukan hanya ceramah saja, otomatis kan butuh yang Namanya media pembelajaran.</p>
3.	<p><i>Menurut Bapak/ibu, seberapa penting penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar?</i></p> <p>Jawaban: Kalau menurut saya, terkait media pembelajaran itu sangat penting, mba. Karena demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran itu kan</p>

	<p>dimanapun instansi yang menggunakan, pasti butuh yang namanya media pembelajaran. Banyak sekali. Saya menggunakan, biasanya itu menggunakan media pembelajaran, kayak proyektor, terus LCD, spidol juga termasuk, terus papan tulis juga termasuk. Itu kan bagian alat pembelajaran.</p>
4.	<p><i>Apa media pembelajaran yang biasa digunakan selama ini? (contoh: buku teks, PPT, video, dll.)</i></p> <p>Jawaban: Video, dan PPT ya sering menggunakan. Saya sering menggunakan yang ee yang video itu, PPT, lebih ke mengarah materi yang Sejarah. Jadi misalkan dari segi pemahaman anak, kalau diceritakan saja kan kurang, kurang tertarik. Biasanya alat bantu visual, dalam bentuk visual yaitu salah satunya itu PPT ataupun video.</p>
5.	<p><i>Bagaimana cara Bapak/Ibu biasanya mengajar? (ceramah, diskusi, praktik, dll.)</i></p> <p>Jawaban: Metodenya saya variatif sih, mba. Kadang ya bermain peran, kadang terjun praktek secara langsung, kadang ya menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Materi-materi yang ada di rumpun PAI itu.</p>
6.	<p><i>Apakah ada kendala dalam menyampaikan materi dengan metode yang digunakan saat ini?</i></p> <p>Jawaban: Kendalanya, misalkan saya menggunakan yang praktek, itu kan biasanya kebiasaannya itu lewat sholat dhuha, nah itu mengondisikan anak-anak itu. Biasanya ada yang sulit dikondisikan ke masjid, ini kan perlu kesabaran, perlu bimbingan juga untuk mengarahkan anak-anak ke masjid. Itu kendalanya di lapangan. Untuk selama ini kendalanya paling itu, kalau misalkan praktek.</p>
7.	<p><i>Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media berbasis teknologi (seperti aplikasi, website, atau perangkat lunak) untuk mengajar?</i></p> <p>Jawaban: Ya paling tadi itu ya, mba, seperti PPT terus YouTube. Biasanya saya pakai PPT untuk presentasi materi, sama video dari YouTube untuk</p>

	menunjang penjelasan. Kalau aplikasi lain seperti buat kuis-kuis interaktif belum pernah.
8.	<p><i>Bagaimana tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran?</i></p> <p>Jawaban: Kalau selama ini ya tertarik pakai video atau PPT, tapi keterlibatan siswa itu masih kurang aktif, mba. Biasanya mereka hanya melihat video aja, nggak banyak bertanya atau berdiskusi. Jadi lebih ke pasif ya, cuma menerima materi yang diberikan. Kadang juga siswa itu perlu diingatkan atau diarahkan supaya lebih aktif. Malah main HP, banyak sekali itu mba. Sekarang kan kecanduan ya. Kecanduan-kecanduan anak-anak remaja sekarang itu kan game online. Salah satunya itu kan Mobile Legends itu pasti. Sebelum pembelajaran pun dimulai, wis pada nge-game, pada mabar la itu juga termasuk ee problem, problematika seorang pendidik itu harus bagaimana caranya bisa membatasi anak-anak kita tidak terlalu sering lah over dalam menggunakan HP.</p>
9.	<p><i>Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa akan lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media interaktif?</i></p> <p>Jawaban: Tertarik. Itu pasti.</p>
10.	<p><i>Jika ada media interaktif yang sesuai kebutuhan, apakah Bapak/Ibu bersedia mencobanya?</i></p> <p>Jawaban: Iya, jelas pasti. Itu kan juga bagian variasi pembelajaran yang butuh yang namanya ilmu baru juga buat saya. Pastinya saya tertarik. Sapengerti kan, bisa ngajari cara nggawene, kan bisa tertarik juga.</p>
11.	<p><i>Apakah ada tambahan masukan atau harapan dari Bapak/Ibu terkait pengembangan media pembelajaran interaktif ini?</i></p> <p>Jawaban: Harapannya kalau bisa, medianya dibuat sederhana saja, mba. Supaya gampang diakses sama siswa dan gurunya juga nggak bingung. Terus mungkin bisa ditambahkan soal evaluasi didalamnya juga ya itu si paling.</p>

12.	<p><i>Apakah dari pihak sekolah sendiri memperbolehkan siswa untuk membawa perangkat seperti smartphone, laptop di sekolah untuk kegiatan belajar mengajar?</i></p> <p>Jawaban: Ya, diperbolehkan. Tapi itu juga termasuk ee alat pembantu siswa ya untuk belajar. Tetapi ada beberapa fase atau beberapa momen yang anak-anak itu tidak boleh menggunakan HP. Tergantung kebijakan dari guru kelas, ada yang mengizinkan jika materinya membantu untuk tujuan pembelajaran ya kadang mengizinkan. Kalau ada beberapa materi yang tidak boleh mengizinkan ya tidak. Tapi, kebanyakan kalau HP itu digunakan pada saat ulangan harian atau <i>Assesment Summative Akhir Semester</i> (ASAS) itu kan ada biasanya. Dulunya itu kan PAS atau UAS di sekolah ini sudah menggunakan yang namanya sistem CBT. CBT itu <i>Computer Based Test</i>. Itu ada link khusus untuk guru, ada untuk siswa, dan untuk admin.</p>
-----	---



Lampiran 10.

Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BP

A. Tujuan Observasi

Mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran berbasis Android melalui pengamatan langsung terhadap kondisi pembelajaran di kelas dan fasilitas di sekolah.

B. Pelaksanaan Observasi

Nama Pengamat : Laeli Nurfadilah
Waktu Observasi : 29 April s.d. 10 Mei 2024 (Selama PPL II)
Kelas / Mapel : XI / Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Sekolah : SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Sarana dan Prasarana	Tersedia LCD, Proyektor, Komputer, HP siswa	√	-	Tersedia
2.	Metode Pembelajaran	Guru menggunakan metode interaktif (media digital)	-	√	Guru menggunakan metode ceramah
3.	Keterlibatan Siswa	Siswa aktif bertanya, menanggapi, berdiskusi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	-	√	Siswa cenderung pasif dan bermain HP saat pembelajaran berlangsung
4.	Penggunaan Media Pembelajaran	Guru menggunakan media digital interaktif	-	√	Menggunakan buku, papan tulis, PPT dan video pembelajaran, masih bersifat satu arah dan tidak interaktif
5.	Kemampuan Guru Menggunakan Teknologi	Guru mampu mengoperasikan media digital	√	-	Guru bisa menggunakan laptop, komputer dan HP
6.	Hambatan Dalam Pembelajaran	Terdapat gangguan motivasi, fokus dan keterlibatan siswa	√	-	Banyak siswa bermain HP karena kurang tertarik pada penyampaian materi
7.	Dukungan Sekolah	Sekolah memperbolehkan penggunaan HP untuk belajar di kelas	√	-	Memperbolehkan siswa membawa HP
		Sekolah mendukung guru untuk melakukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi	√	-	Terbuka terhadap inovasi pembelajaran menggunakan HP
		Sekolah menggunakan evaluasi berbasis komputer	√	-	Melaksanakan <i>Computer Based Test</i>

Lampiran 11.

Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BP KELAS XI DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO

OLEH AHLI MATERI

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/ibu akan sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat Baik (Media dikatakan sangat layak tanpa revisi)
B	3	Baik (Media dikatakan layak)
CB	2	Cukup Baik (Media dikatakan cukup layak dan revisi)
KB	1	Kurang Baik (Media dikatakan tidak layak dan harus revisi)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

Identitas Validator

Nama : *Fitrimo Purwono*
 Instansi : *PTIK UIN Jazira Purwokerto*
 Hari, tanggal : *Kamis, 13 Maret 2015*

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			KB	CB	B	SB
			1	2	3	4
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Ketersediaan materi pembelajaran PAI dan BP kelas XI				✓
2.		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
3.		Kesesuaian gambar dengan materi				✓
4.		Kesesuaian video dengan materi				✓
5.		Materi disajikan secara runtut		✓		
6.		Materi mudah dipahami				✓
7.		Ketersediaan latihan soal				✓
8.		Kesesuaian latihan soal dengan materi				✓

9.	Kualitas Intruksional	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media				✓
10.		Media mudah dioperasikan				✓
11.		Penggunaan gambar dapat memperjelas materi				✓
12.		Pemberian video dapat memperjelas materi				✓
13.		Pemberian latihan soal membantu memahami materi				✓
14.		Materi dapat dipelajari secara mandiri				✓
15.	Kualitas Teknik	Materi yang disampaikan dapat menambah pengetahuan siswa				✓
16.		Ejaan yang digunakan sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan				✓
17.		Menggunakan struktur kalimat jelas dan sesuai kaidah bahasa				✓
18.		Bahasa tidak ambigu				✓

Untuk kepentingan revisi, kami mohon kepada bapak/ibu ahli materi untuk menuliskan komentar atau saran perbaikan dibawah ini

1. Selaraskan penamaan materi dg. hujum pembelajaran.
2. Instruksi "Coba Gambar" perlu lebih di perjelas.
3. Kapasitas aplikasi perlu di sempitkan ke peserta didik.
4. Penulisan nama mapel pada halaman utama aplikasi sebaiknya tidak dihilangkan.
5. Jika iklan bisa diminimalisir akan lebih baik.

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

*) : Lingkari salah satu

Purwokerto, 13 Maret 2022

Validator

[Signature]
Hutimo Purono

**ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BP KELAS XI DI SMK TUJUH
LIMA 1 PURWOKERTO
OLEH AHLI MATERI**

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/ibu akan sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat Baik (Media dikatakan sangat layak tanpa revisi)
B	3	Baik (Media dikatakan layak)
CB	2	Cukup Baik (Media dikatakan cukup layak dan revisi)
KB	1	Kurang Baik (Media dikatakan tidak layak dan harus revisi)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

Identitas Validator

Nama : *Id Yanuar*

Instansi : *SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto*

Hari, tanggal : *Selasa, 15 April 2025*

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			KB	CB	B	SB
			1	2	3	4
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Ketersediaan materi pembelajaran PAI dan BP kelas XI				✓
2.		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
3.		Kesesuaian gambar dengan materi				✓
4.		Kesesuaian video dengan materi			✓	
5.		Materi disajikan secara runtut			✓	
6.		Materi mudah dipahami			✓	
7.		Ketersediaan latihan soal				✓
8.		Kesesuaian latihan soal dengan materi				✓

9.	Kualitas Intruksional	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media			✓	
10.		Media mudah dioperasikan			✓	
11.		Penggunaan gambar dapat memperjelas materi				✓
12.		Pemberian video dapat memperjelas materi				✓
13.		Pemberian latihan soal membantu memahami materi				✓
14.		Materi dapat dipelajari secara mandiri			✓	
15.		Materi yang disampaikan dapat menambah pengetahuan siswa				✓
16.	Kualitas Teknik	Ejaan yang digunakan sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan			✓	
17.		Menggunakan struktur kalimat jelas dan sesuai kaidah bahasa			✓	
18.		Bahasa tidak ambigu				✓

Untuk kepentingan revisi, kami mohon kepada bapak/ibu ahli materi untuk menuliskan komentar atau saran perbaikan dibawah ini

Jika media pembelajaran ini diberlakukan di aplikasi google play, maka akan mempermudah dalam memper operasikannya. Kelemahannya di media ini hanya bisa dioperasikan oleh pemiliknya kepada obyek siapa yg dia berikan apk filenya, sehingga menutup pergerakan orang yg ingin menggunakannya.

Kesimpulan :

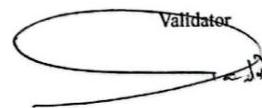
Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

*): Lingkari salah satu

Purwokerto, 15 April 2025

Validator



I. Yanuar S.Pd.

Lampiran 12.

Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor	
			V1	V2
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Ketersediaan materi pembelajaran PAI dan BP kelas XI	4	4
2.		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
3.		Kesesuaian gambar dengan materi	4	4
4.		Kesesuaian video dengan materi	4	3
5.		Materi disajikan secara runtut	3	3
6.		Materi mudah dipahami	4	3
7.		Ketersediaan latihan soal	4	4
8.		Kesesuaian latihan soal dengan materi	4	4
Jumlah skor			31	29
Skor maksimal			32	32
Perhitungan			$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{31}{32} \times 100\%$ $= 96,875\%$	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{29}{32} \times 100\%$ $= 90,625\%$
Persentase (%) rata-rata berdasarkan aspek isi dan tujuan			96,875%	90,625%
Kriteria			Sangat Layak	Sangat Layak
Persentase (%) rata-rata keseluruhan aspek isi dan tujuan			96,77%	
Kriteria			Sangat Layak	
9.	Kualitas Intruksional	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media	4	3
10.		Media mudah dioperasikan	3	3
11.		Penggunaan gambar dapat memperjelas materi	3	4
12.		Pemberian video dapat memperjelas materi	4	4
13.		Pemberian latihan soal membantu memahami materi	4	4
14.		Materi dapat dipelajari secara mandiri	3	3
15.		Materi yang disampaikan dapat menambah pengetahuan siswa	3	4
Jumlah skor			24	25
Skor maksimal			28	28
Perhitungan			$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{24}{28} \times 100\%$ $= 85,71\%$	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{25}{28} \times 100\%$ $= 89,29\%$
Persentase (%) rata-rata berdasarkan aspek instruksional			85,71%	89,29%
Kriteria			Sangat Layak	Sangat Layak
Persentase (%) rata-rata keseluruhan aspek instruksional			87,5%	
Kriteria			Sangat Layak	

No.	Aspek	Indikator	Skor	
			V1	V2
16.	Kualitas Teknis	Ejaan yang digunakan sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan	4	3
17.		Menggunakan struktur kalimat jelas dan sesuai kaidah bahasa	4	3
18.		Bahasa tidak ambigu	4	4
Jumlah skor			12	10
Skor maksimal			12	12
Perhitungan			$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{12}{12} \times 100\%$ $= 100\%$	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{10}{12} \times 100\%$ $= 83,33\%$
Persentase (%) rata-rata berdasarkan aspek teknik			100 %	83,33%
Kriteria			Sangat Layak	Sangat Layak
Persentase (%) rata-rata keseluruhan aspek teknik			91,67%	
Kriteria			Sangat Layak	



Lampiran 13.

Lembar Hasil Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BP KELAS XI DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO

OLEH AHLI MEDIA

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat Baik (Media dikatakan sangat layak tanpa revisi)
B	3	Baik (Media dikatakan layak)
CB	2	Cukup Baik (Media dikatakan cukup layak dan revisi)
KB	1	Kurang Baik (Media dikatakan tidak layak dan harus revisi)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

Identitas Validator

Nama : Harisahniisa

Instansi : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Hari, tanggal : SELASA, 18 MARET 2025

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			KB	CB	B	SB
			1	2	3	4
1.	Keterpaduan	Kejelasan petunjuk				✓
2.		Kemudahan navigasi				✓
3.	Keseimbangan	Kesesuaian penempatan tombol			✓	
4.		Kesesuaian tata letak tulisan				✓
5.		Keteraturan desain media				✓
6.	Bentuk Huruf	Kesesuaian ukuran huruf			✓	
7.		Kesesuaian jenis huruf				✓
8.		Keterbacaan teks/kalimat				✓
9.	Warna	Pemilihan warna			✓	

10.		Kombinasi warna tulisan dan <i>background</i>			✓	
11.	Bahasa	Ketepatan bahasa				✓
12.		Bahasa tidak ambigu				✓

Untuk kepentingan revisi, kami mohon kepada bapak/ibu ahli media untuk menuliskan komentar atau saran perbaikan dibawah ini

1. Warna yang digunakan pada nama menu sebaiknya dibuat lebih gelap sedikit

2.

Kesimpulan :

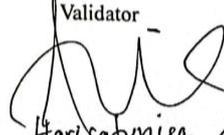
Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*) :

4. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
5. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
6. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

*) : Lingkari salah satu

Purwokerto, 18 Maret 2025

Validator


 Hari Satvika

Lampiran 14.

Lembar Hasil Respon Siswa

(10)

**ANGKET VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN PA DAN BP KELAS XI DI SMK TUJUH
LIMA 1 PURWOKERTO
OLEH RESPON SISWA**

Petunjuk pengisian angket:

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa/i sebagai subjek uji coba penelitian tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto.

Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar siswa/i akan sangat membantu peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut siswa/i dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan siswa/i dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat Baik (Media dikatakan sangat layak tanpa revisi)
B	3	Baik (Media dikatakan layak)
CB	2	Cukup Baik (Media dikatakan cukup layak dan revisi)
KB	1	Kurang Baik (Media dikatakan tidak layak dan harus revisi)

Atas bantuan siswa/i peneliti mengucapkan terima kasih.

Identitas Validator

Nama : *Udika*

Instansi : *XID18*

Hari, tanggal : *15 / 01 / 25*

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			KB	CB	B	SB
			1	2	3	4
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Media menyediakan kuis atau latihan soal				✓
2.		Media memiliki tampilan menarik dan tidak membosankan				✓
3.		Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
4.		Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
5.	Kualitas Teknik	Tulisan dapat dibaca dengan jelas				✓
6.		Media mudah digunakan				✓
7.		Gambar disajikan dengan jelas				✓

8.		Perpaduan warna menarik				✓
9.		Media memudahkan dalam belajar				✓
10.	Kualitas Intruksional	Dapat belajar secara mandiri dengan media				✓
11.		Keinginan belajar materi lain dengan media yang sejenis				✓

Untuk kepentingan revisi, kami mohon kepada siswa/i untuk menuliskan komentar atau saran dibawah ini

Sangat baik, fhdad keran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Purwokerto, 15/4/25

Validator


.....
Malik Saputra

Lampiran 15.

Hasil Rekapitulasi Analisis Respon Siswa

No.	Responden	Butir Item Pertanyaan										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	Reno Chandra F.	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
2.	Adetia Dwie H.	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3
3.	Erin Dimitri	3	2	2	2	2	3	3	4	4	3	3
4.	Tri Nugrah P.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5.	Bahtiar Efendi	4	3	3	4	2	2	2	4	3	4	3
6.	Azhlal Adrian P.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7.	Ganang Dwi R.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8.	Wisnu M. S. P.	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3
9.	Daffa Roif P.	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3
10.	Malik S.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
11.	Ezar F.	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
12.	Agam A. P.	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
13.	M. Raihan A. A.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14.	Dwi Javas S.	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4
15.	Panji Dwi R.	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16.	Ismi Sarof	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
No.	Responden	Butir Item Pertanyaan										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Jumlah skor		56	53	56	58	56	54	59	60	60	59	54
Skor maksimal		64										
Rerata (%)		87,5%	82,81%	87,5%	90,625%	87,5%	84,38%	92,19%	93,75%	93,75%	92,19%	84,38%
Total (%)		88,77%										
Kriteria		Sangat Baik										

Aspek	Indikator	Jumlah Pilihan Responden				Rekapitulasi			Kriteria
		1	2	3	4	Skor	Perhitungan	Presentase (%)	
Kualitas Isi dan Tujuan	Media menyediakan kuis atau latihan soal	-	-	8	8	56	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{56}{64} \times 100\%$ $= 87,5\%$	87,5%	Sangat Baik
	Media memiliki tampilan menarik dandidak membosankan	-	2	7	7	53	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{53}{64} \times 100\%$ $= 82,81\%$	82,81%	Sangat Baik
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	-	1	8	7	56	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{56}{64} \times 100\%$ $= 87,5\%$	87,5%	Sangat Baik
	Materi yang disajikan mudah dipahami	-	1	6	9	58	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{58}{64} \times 100\%$ $= 90,625\%$	90,625%	Sangat Baik
Presentase (%) rata-rata berdasarkan keseluruhan aspek isi dan tujuan								87.108%	
Kriteria								Sangat Baik	
Kualitas Teknik	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	-	3	4	9	56	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{56}{64} \times 100\%$ $= 87,5\%$	87,5%	Sangat Baik
	Media mudah digunakan	-	2	6	8	54	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{54}{64} \times 100\%$ $= 84,38\%$	84,38%	Sangat Baik
	Gambar disajikan dengan jelas	-	2	3	11	59	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{59}{64} \times 100\%$ $= 92,19\%$	92,19%	Sangat Baik
	Perpaduan warna menarik	-	2	2	12	60	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$	93,75%	Sangat Baik

Aspek	Indikator	Jumlah Pilihan Responden				Rekapitulasi			Kriteria
		1	2	3	4	Skor	Perhitungan	Presentase (%)	
							$P = \frac{60}{64} \times 100\%$ = 93,75%		
Presentase (%) rata-rata berdasarkan keseluruhan aspek teknik								89,45%	
Kriteria								Sangat Baik	
Kualitas Intruksional	Media memudahkan dalam belajar	-	2	4	10	60	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{60}{64} \times 100\%$ = 93,75%	93,75%	Sangat Baik
	Dapat belajar secara mandiri dengan media	-	1	5	10	59	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{59}{64} \times 100\%$ = 92,19%	92,19%	Sangat Baik
	Keinginan belajar materi lain dengan media yang sejenis	-	1	7	8	54	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{54}{64} \times 100\%$ = 84,38%	84,38%	Sangat Baik
Presentase (%) rata-rata berdasarkan keseluruhan aspek instruksional								90.106%	
Kriteria								Sangat Baik	



Lampiran 16.

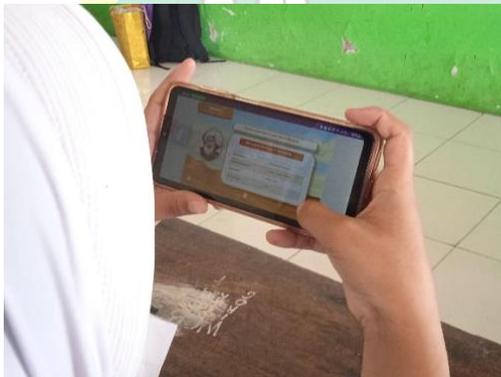
Dokumentasi Penelitian



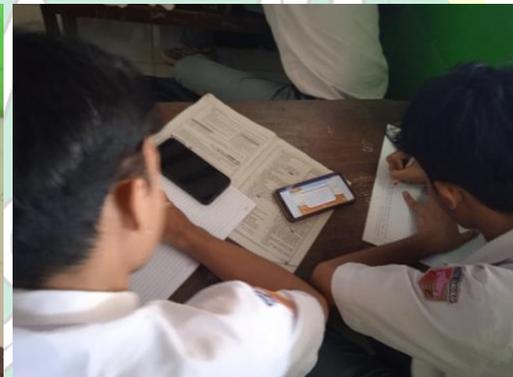
Kegiatan pendahuluan pembelajaran



Kegiatan eksplorasi media pembelajaran

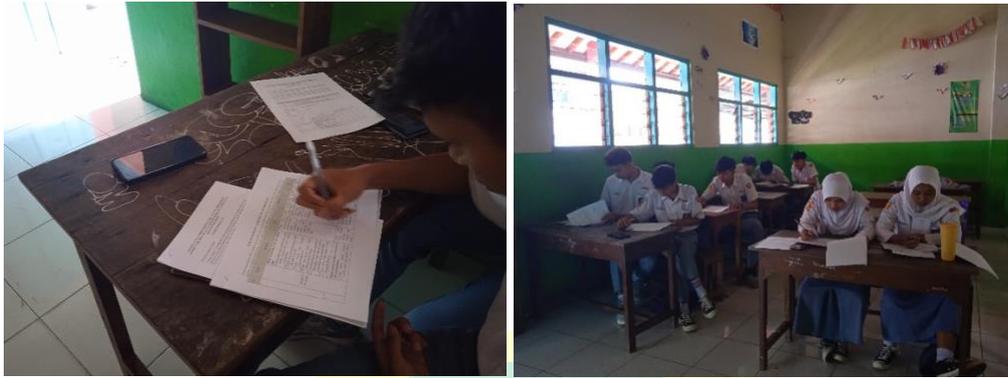


Kegiatan diskusi kelompok menggunakan media pembelajaran interaktif



Kegiatan presentasi hasil diskusi kelompok di depan kelas





Kegiatan pengisian angket respon siswa



Lampiran 17.

Surat Ijin Observasi Pendahuluan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.6516/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/11/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

21 November 2024

Kepada
Yth. Kepala SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Laeli Nurfadilah
2. NIM : 214110402194
3. Semester : 7 (Tujuh)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Agama Islam
5. Tahun Akademik : 2024/2025

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI
2. Tempat / Lokasi : SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto
3. Tanggal Observasi : 22-11-2024 s.d 06-12-2024

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan Islam



M. Misbah

Lampiran 18.

Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Pendahuluan

	<p>YAYASAN TUJUH LIMA PURWOKERTO SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN TUJUH LIMA - 1 KELOMPOK TEKNOLOGI DAN REKAYASA TERAKREDITASI "A"</p> <p><i>Jl. Margantara Tanjung Telp. / Fax. (0281) – 638387 E-mail : smk75_pwt@yahoo.com</i> <i>Website : smk75-pvt.sch.id Purwokerto, 53143</i></p>
<p align="center">SURAT KETERANGAN Nomor : 222 / 103.22 / SMK.75 / DS / 2024</p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :</p>	
1. Nama	: Laeli Nurfadilah
2. NIM	: 214110402194
3. Semester	: VII
4. Jurusan / Prodi	: Pendidikan Agama Islam
<p>Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian / Observasi pada SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto, terhitung mulai tanggal 22 November 2024 s/d 6 Desember 2024 dengan Judul Tesis "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto".</p>	
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p align="right">Purwokerto, 6 Desember 2024 Kepala Sekolah</p> <p align="center"> <i>H. Mustaqim, S.Ag., M.Pd</i> NIK: 700711.1996.1</p>	

Lampiran 19.

Blangko Bimbingan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Laeli Nurfadilah
 NIM : 214110402194
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam / Pendidikan Agama Islam
 Pembimbing : Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK Tujuh Lirna 1 Purwokerto

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Selasa, 26 Nov 2024	Alasan pemilihan sekolah, rumusan masalah, kerangka berpikir, kajian pustaka, tambah definisi operasional Footnote penulisan skripsi dan UU		
2	Jum'at, 6 Desember 2024	Sumber kutipan, alasan pemilihan sekolah (observasi beberapa sekolah) pemilihan kalimat rumusan masalah, Landasan teori, penomoran teknik analisis data kualitatif		
3	Selasa, 10 Desember 2024	penulisan footnote wawancara, tambahkan landasan teori		
dst.	Jum'at 13 Desember 2024	pemilihan kata dalam kalimat, tambahan definisi operasional, daftar pustaka ACC		

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal : 16 Desember 2024
 Dosen Pembimbing

Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I
 NIP. 19840809 201503 2 002

Lampiran 20.

Surat Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Dengan ini, kami Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

Nama : Laeli Nurfadilah
NIM : 214110402194
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam / PAI
Tahun Akademik : 2024-2025
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto

Menerangkan bahwa proposal skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diseminarkan apabila yang bersangkutan telah melengkapi berbagai persyaratan akademik yang telah ditentukan.

Demikian rekomendasi seminar proposal ini dibuat, semoga bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

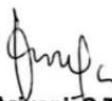
Purwokerto, 16 Desember 2024

Mengetahui,

Koordinator Prodi PAI

Dosen Pembimbing


Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I.
NIP. 19840809 201503 2 002


Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I.
NIP. 19840809 201503 2 002

Lampiran 21.

Surat Keterangan Telah Lulus Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**
No. B.e.128/Un.19/FTIK.JPI/PP.05.3/1/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMK TUJUH LIMA 1 PURWOKERTO

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Laeli Nurfadilah
NIM : 214110402194
Semester : 7
Jurusan/Prodi : PAI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Jum'at, 27 Desember 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 2 Januari 2025
Mengetahui,
Ketua Jurusan/Prodi PAI
[Signature]
Dewi Ariyani, M.Pd.I.
19840809 201503 2 002



Lampiran 22.

Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN

No. B-823/Un.19/WD1.FTIK/PP.05.3/1/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Laeli Nurfadilah
 NIM : 214110402194
 Prodi : PAI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 23 Januari 2025
 Nilai : A

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 30 Januari 2025
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



D. Suparjo, M.A.
 19730717 199903 1 001

Lampiran 23.

Surat Ijin Riset Individu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.571/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/02/2025

24 Februari 2025

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

Kepada
 Yth. Kepala SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto
 Kec. Purwokerto Selatan
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Nama | : Laeli Nurfadilah |
| 2. NIM | : 214110402194 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Agama Islam |
| 5. Alamat | : Karang Gude RT 04 RW 04, Baleraksa, Karangmoncol, Purbalingga |
| 6. Judul | : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Objek | : Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto |
| 2. Tempat / Lokasi | : SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto |
| 3. Tanggal Riset | : 25-02-2025 s/d 25-04-2025 |
| 4. Metode Penelitian | : Penelitian dan pengembangan (R&D) |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
 Ketua Jurusan Pendidikan Islam



M. Misbah

Lampiran 24.

Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Individu



YAYASAN TUJUH LIMA PURWOKERTO
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN TUJUH LIMA - 1
KELOMPOK TEKNOLOGI DAN REKAYASA
TERAKREDITASI "A"

*Jl. Margantara Tanjung Telp. / Fax. (0281) – 638387 E-mail : smk75_pwt@yahoo.com
 Website : smk75-pwt.sch.id Purwokerto, 53143*

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 391 / I03.22 / SMK.75 / DS / 2025

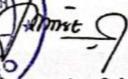
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Nama	: LAELI NURFADILAH
2. NIM	: 214110402194
3. Semester	: 8 (Delapan)
4. Jurusan / Prodi	: Pendidikan Agama Islam

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian / Observasi pada SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto, terhitung mulai tanggal 25 Februari 2025 s/d 25 April 2025 Dengan Judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto , 15 April 2025
 Kepala Sekolah



H. Mustaqim, S.Ag., M.Pd
 NIKG: 700711.1996.1

Lampiran 25.

Sertifikat BTA PPI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
UPT MA`HAD AL-JAMI`AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.uinsaizu.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: Un.17/UPT.MAJ/781/02/2023

Diberikan oleh UPT Ma`had Al-Jami`ah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri kepada:

LAELI NURFADILAH

(NIM: 214110402194)

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur`an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

Tulis	: 79
Tartil	: 80
Imla`	: 80
Praktek	: 80
Tahfidz	: 80



ValidationCode

Lampiran 26.

Sertifikat Pengembangan Bahasa



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsalzu.ac.id | www.bahasa.uinsalzu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا
جامعة الائمة كيهي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكومه پوروكرتو
الوحدة لتسمية اللغة
+62 (281) 635624

CERTIFICATE

الشهادة

No..B-511/Un.19/K.Bhs/PP.009/II/2022

This is to certify that

Name :

LAELI NURFADILAH :

منحت إلى

الاسم

Place and Date of Birth

:Purbalingga, 25 September 2003:

محل وتاريخ الميلاد

Has taken

: EPTUS :

وقد شارك/ت الاختبار

with Computer Based Test,

organized by Language Development Unit on :

02 Agustus 2021 :

على أساس الكمبيوتر

with obtained result as follows :

التي قامت بها الوحدة لتسمية اللغة في التاريخ

Listening Comprehension: 48

Structure and Written Expression: 41

Reading Comprehension: 54

مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:

فهم المسموع

فهم العبارات والتراكيب

فهم المقروء

Obtained Score :

477

المجموع الكلي :

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

تم إجراء الاختبار بجامعة الائمة كيهي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكومه پوروكرتو.



Purwokerto, 07 Februari 2022

The Head of Language Development Unit,

رئيسة الوحدة لتسمية اللغة

Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.

NIP. 19860704 201503 2 004

EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRIIQLA
Integrasi al-Qur'an 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsalzu.ac.id | www.bahasa.uinsalzu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا
جامعة الائمة كيهي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكومه پوروكرتو
الوحدة لتسمية اللغة
+62 (281) 635624

CERTIFICATE

الشهادة

No.B-1779/Un.19/K.Bhs/PP.009/II/2022

This is to certify that

Name :

LAELI NURFADILAH :

منحت إلى

الاسم

Place and Date of Birth

:Purbalingga, 25 September 2003:

محل وتاريخ الميلاد

Has taken

: IQLA :

وقد شارك/ت الاختبار

with Computer Based Test,

organized by Language Development Unit on :

09 Agustus 2021 :

على أساس الكمبيوتر

with obtained result as follows :

التي قامت بها الوحدة لتسمية اللغة في التاريخ

Listening Comprehension: 52

Structure and Written Expression: 46

Reading Comprehension: 49

مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:

فهم المسموع

فهم العبارات والتراكيب

فهم المقروء

Obtained Score :

490

المجموع الكلي :

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

تم إجراء الاختبار بجامعة الائمة كيهي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكومه پوروكرتو.



Purwokerto, 14 Februari 2022

The Head of Language Development Unit,

رئيسة الوحدة لتسمية اللغة

Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.

NIP. 19860704 201503 2 004

EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRIIQLA
Integrasi al-Qur'an 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah

Lampiran 27.

Sertifikat PPL II



Lampiran 28.

Sertifikat KKN



The certificate features a decorative header with green and yellow wavy shapes. In the top right corner, there are three logos: the institutional logo of Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, the LPPM logo with the text 'Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat', and the KAMPUS logo. The main title 'Sertifikat' is prominently displayed in a large green font. Below it, the certificate number '0129/K.LPPM/KKN.54/08/2024' is provided. The issuing institution is identified as 'Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto'. The recipient's details are listed as 'Nama Mahasiswa : LAELI NURFADILAH' and 'NIM : 214110402194'. The text states that the student has completed the 'KKN' (Kuliah Kerja Nyata) program for the 54th cohort in 2024 and has achieved a 'LULUS' (pass) status with a grade of '89 (A)'. A portrait of the student, Laeli Nurfadilah, is shown on the left, and a QR code for certificate validation is on the right. The QR code is labeled 'Certificate Validation'.

 |  

Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0129/K.LPPM/KKN.54/08/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **LAELI NURFADILAH**
NIM : **214110402194**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-54 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **89 (A)**.



Certificate Validation

Lampiran 29.

Blangko Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Laeli Nurfadilah
NIM : 214110402194
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/PAI
Pembimbing : Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I.
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Selasa, 26 Nov 2024	Alasan pemilihan sekolah, rumusan masalah, kerangka berpikir, kajian pustaka, tambah definisi operasional, footnote Penulisan skripsi dan UU.		
2.	Jum'at, 6 Des 2024	Sumber kutipan, alasan pemilihan sekolah (observasi ke beberapa sekolah), pemilihan kalimat rumusan masalah, landasan teori, penomoran teknik analisis data		
3.	Selasa, 10 Des 2024	Penulisan footnote wawancara, tambahkan landasan teori		
4.	Jum'at 13 Des 2024	Pemilihan kata dalam kalimat tambahan definisi operasional, daftar pustaka		
5.	Senin, 16 Des 2024	BAB I sampai III		
6.	Jum'at 7 Feb 2025	Bimbingan pasca seminar proposal, BAB II dan III		

7.	Kamis, 20 Feb 2025	Instrumen angket validasi	<i>fup</i>	<i>Falla</i>
8.	Rabu, 26 Feb 2025	Kriteria dan indikator instrumen validasi	<i>fup</i>	<i>Falla</i>
9.	Senin, 21 April 2025	Bab IV pembahasan dikaitkan dengan teori	<i>fup</i>	<i>Falla</i>
10.	Senin, 28 April 2025	Bab IV dan V melengkapi lampiran	<i>fup</i>	<i>Falla</i>
11.	Senin, 5 Mei 2025	Cross check keseluruhan skripsi dan penambahan footnote wawancara	<i>fup</i>	<i>Falla</i>
12.	Rabu, 7 Mei 2025	ACC	<i>fup</i>	<i>Falla</i>

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal : 7 Mei2025
 Dosen Pembimbing

fup

Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I.
 NIP. 19840809 201503 2 002

Lampiran 30.

Surat Rekomendasi Munaqosyah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Laeli Nurfadilah
NIM : 214110402194
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Agama Islam
Angkatan Tahun : 2021
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di
SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Dibuat di: Purwokerto
Tanggal : 07 Mei 2025

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI


Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I.
NIP. 19840809 201503 2 002

Dosen Pembimbing,


Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I.
NIP. 19840809 201503 2 002

Lampiran 31.

Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-1650/Un.19/K.Pus/PP.08.1/4/2025

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : LAELI NURFADILAH
 NIM : 214110402194
 Program : SARJANA / S1
 Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Agama Islam

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 23 April 2025

Kepala,

 Indah Wijaya Antasari

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Laeli Nurfadilah
2. NIM : 214110402194
3. Tempat/Tgl. Lahir : Purbalingga, 25 September 2003
4. Alamat Rumah : Karang Gude, RT 04 RW 04, Baleraksa, Kec.
Karangmoncol Kab. Purbalingga
5. Nama Ayah : Suhemi
6. Nama Ibu : Siti Komariyah

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD/MI, tahun lulus : MI Ma'arif NU 01 Baleraksa, 2015
 - b. SMP/MTs, tahun lulus : MTs Ma'arif NU 04 Tamansari, 2018
 - c. SMA/MA, tahun lulus : MAN 1 Banyumas, 2021
 - d. S1, tahun masuk : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto, 2021
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. Pondok Pesantren Al-Amien Mersi Purwokerto Timur

C. Prestasi Akademik

1. Juara III Kimia Terintegrasi MA KSM Tingkat Kabupaten tahun 2019

D. Pengalaman Organisasi

1. Pengurus OSIS MTs Ma'arif NU 04 Tamansari
2. Pengurus Minat-Bakat Rohis-FUKI MAN 1 Banyumas
3. Anggota KIR MAN 1 Banyumas
4. Anggota PIQSI Divisi Hadroh UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto

Purwokerto, 07 Mei 2025



Laeli Nurfadilah
NIM. 214110402194