

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
APPGEYSER DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) Dalam
Ilmu Pendidikan Agama Islam**

Oleh

**IRHAM MUNANDA
NPM.1711010072**



Program Studi Pendidikan Agama Islam

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H/2022 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
APPGEYSER DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) Dalam
Ilmu Pendidikan Agama Islam**

Oleh

IRHAM MUNANDA

NPM.1711010072

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Farida, S.Kom, MMSI

Dosen Pembimbing II

M. Indra Saputra, M.Pd.I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H/ 2022 M

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan media pembelajaran yang masih belum memaksimalkan teknologi, yaitu menggunakan media pembelajaran yang disedia oleh sekolah terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di SMP PG Bunga Mayang kecamatan Bunga Mayang kabupaten Lampung utara, masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran khusus mata pelajaran Pendidikan agama islam adalah masih menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah saja dalam proses pembelajaran, serta pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik merasa bosan dengan pelajaran yang seperti itu saja yang hanya monoton dengan menggunakan buku pembelajaran yang dibagikan dari sekolah saja. Oleh karena masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *appgeyser*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *appgeyser* di sekolah menengah pertama. Dan untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan media pembelajaran tersebut, serta bagaimana tanggapan ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *appgeyser*, dan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terkait media pembelajaran yang telah dikembangkan serta untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis *appgeyser* tersebut dengan menggunakan materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah, dikelas VIII SMP PG Bunga Mayang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*research and development*) dengan model penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implement, evaluate*). Subjeknya yaitu peserta didik kelas VIII SMP PG Bunga Mayang. Data penelitian diperoleh dari wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penilaian validasi ahli media mendapatkan rata-rata keseluruhan 92,22% yang memiliki kriteria “sangat layak”. Dan hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata presentase keseluruhan 77,27% dengan kriteria “layak”. Selain itu, pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *appgeyser* dinyatakan menarik oleh pendidik dan peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran mandiri oleh peserta didik, hal ini dapat dilihat dari respon pendidik dan peserta didik. Hasil penilaian respon kemenarikan media pembelajaran dari pendidik dengan presentase 91,07% dengan kriteria “sangat menarik”. Dan hasil respon kemenarikan peserta didik SMP PG Bunga Mayang memperoleh presentase rata-rata 92,79% yang memiliki kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *appgeyser* di sekolah menengah pertamayang dilakukan di SMP PG Bunga Mayang, atas penelian ahli media berserta ahli materi layak digunakan. Serta terkait dengan respon peserta didik yang dihasilkan dari rekapitulasi data uji kemenarikan mendapatkan respon sangat menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, bebas

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irham Munanda
NPM : 1711010072
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Appxeyzer* disekolah menengah pertama" adalah benar-benar hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi atau dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat di maklumi.

Bandar Lampung, 2022
Peneliti,




Irham Munanda
NPM. 1711010072





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Appgeyser Disekolah Menengah Pertama**
Nama : **Irham Munanda**
NPM : **1711010072**
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Farida, S.Kom., MMSI
NIP. 197801282006042002

Pembimbing II

M. Indra Saputra, M. Pd.I
NIDN. 2004028602

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Umj Hijriyah, M. Pd
NIP. 197205151997032004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS APPGEYSER DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA** disusun oleh **IRHAM MUNANDA, NPM 171101172, Jurusan Pendidikan Agama Islam**. Telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Hari/Tanggal : **Jum'at, 10 Juni 2022.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Prof. Dr. H. Deden Makbuloh, S. Ag, M. Ag (.....)

Sekretaris : Listiani Siti Romlah, M. Pd (.....)

Penguji Utama : Drs. Sa' idy, M. Ag (.....)

Penguji Pendamping I: Farida, S. Kom, MMSI (.....)

Penguji Pendamping II: M. Indra Saputra, M. Pd. I (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nerva Diana, M. Pd
NIP: 196404281988032002

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya:

“(5) Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, (6) sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (Q.S Al-Insyiraah 94:5-6)¹



¹ Departemen Agama RI, (Al-Qur'an dan Terjemahnya), (Bandung, : Diponegoro, 2016) h. 510

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa cahaya kebenaran, maka dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang berarti dalam perjalanan hidupku. Alhamdulillah seiring rasa syukur, semangat dan ketulusan hati skripsi ini aku persembahkan kepada :

1. Kepada orang tuaku ayah Abdul Muthalib dan Bunda Mulina Herfida tercinta, sebagai wujud atas kepercayaannya yang telah diamanatkan kepadaku atas kesabaran dan dukungannya. Terima kasih untuk segala limpahan kasih sayang yang tulus dan ikhlas serta segala pengorbanan dan doa yang tiada henti kepadaku.
2. Adik-Adik tersayang Dika Rahmawan, Rahma Hafirda, Robi Ashabie yang selalu memberikan do'a dan semangat dalam menjalani setiap perjuangan ini.
3. Paman-pamanku tercinta Ir. Hi. Muhibatullah, MM, Ariyadi (alm), Yasir, dan Nasrul yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan semangat untuk keberhasilanku. Terimakasih atas segala yang telah diberikan kepadaku, kasih sayang serta pengorbanan yang telah diberikan.
4. Patnertku Rika Amelia, S.Pd yang selalu memberikan dukungan dan semangat hingga sampai ditahap ini.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Irham Munanda, lahir pada tanggal 30 juni 1999 di Sukadana Iilir, Kecamatan Bungamayang, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara, buah hati dari Bapak Abdul Muthalib dan Ibu Mulina Herfida.

Peneliti menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak PG Bunga Mayang pada tahun 2005, Sekolah Dasar di SDN 01 Sukadana Iilir pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama di SMP PG Bunga Mayang pada tahun 2014, dan sekolah menengah atas di SMAN 2 Kotabumi pada tahun 2017. Pada saat masih menjadi siswa di SMAN 2 Kotabumi, peneliti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yaitu paskibra selama mengikuti organisasi paskibra prestasi yang diraih yaitu menjadi juara kostum terbaik 1 putra dilomba LKBB kabupaten lampung utara pada tahun 2016, dan menjadi juara 3 tingkat provinsi LKBB di Markas TNI AL Lampung Utara pada tahun 2017.

Pada tahun 2017, peneliti diterima sebagai Mahasiswa di UIN Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam. Peneliti mengikuti organisasi ekstra kampus yakni, menjadi kader Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) komisariat Tarbiyah dan Keguruan. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2020 di Desa Sukadana Iilir, Kecamatan Bunga Mayang, Kabupaten Lampung Utara. pada tahun yang sama peneliti menjalankan Praktik Pengamalan Lapangan (PPL) di MIN 6 bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Segala puji serta rasa syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. Tuhan semesta alam dan seluruh isinya, yang telah memberikan karunia serta nikmat yang tiada tiada hentinya, Sehingga dalam pembuatan skripsi ini dapat terselesaikan. Sehingga dapat menyelesaikan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, peneliti merasa perlu menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta stafnya yang telah banyak membantu dalam proses menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Umi Hijriyah, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam, dan bapak Heru Juabdin Sada, M.Pd.I selaku sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Farida, S.Kom., MMSI selaku pembimbing I dan Bapak Indra Saputra, M.Pd selaku pembimbing II, terimakasih atas kesediaan, keikhlasan, dan kesabarannya disela-sela kesibukan untuk memberikan bimbingan, kritik dan saran dalam proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta para karyawan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh perkuliahan hingga selesai.
5. Kepala Sekolah dan Dewan guru SMP PG Bunga Mayang yang telah memberikan izin dan membantu dalam melaksanakan penelitian hingga terselesaikanya skripsi ini.
6. Partnerku Rika Amelia, S.Pd yang senantiasa membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Sahabat- sahabatku (Deki Agusta Pratama, Muhammad Sarkoni S,Pd, Nana Alamsyah, S.Pd, Lingga Ardi Galabi, Apri, M. Shafa Firdaus, M. Faqih Muzaki), yang selalu memberikan dukungan demi keberhasilan studi ini terkhusus untuk waktu yang sangat berharga.
8. serta teman-teman seperjuangan Pendidikan Agama Islam PAI C (2017) yang selalu bersama dari awal perjalanan kuliah sampai akhir pembuatan skripsi.
9. Teman-teman mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan tahun 2017 dan seluruh teman-teman mahasiswa UIN Raden Intan Lampung 2017, untuk segala do'a dan dukungan yang telah diberikan.

Penulis berharap semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Semoga usaha dan jasa baik dari bapak, ibu, dan saudara/I sekalian menjadi amal ibadah dan di ridhoi Allah SWT, dan mudah-mudahan Allah SWT akan membalasnya, *Aamiin Yaa Robbal 'Alamiin*.

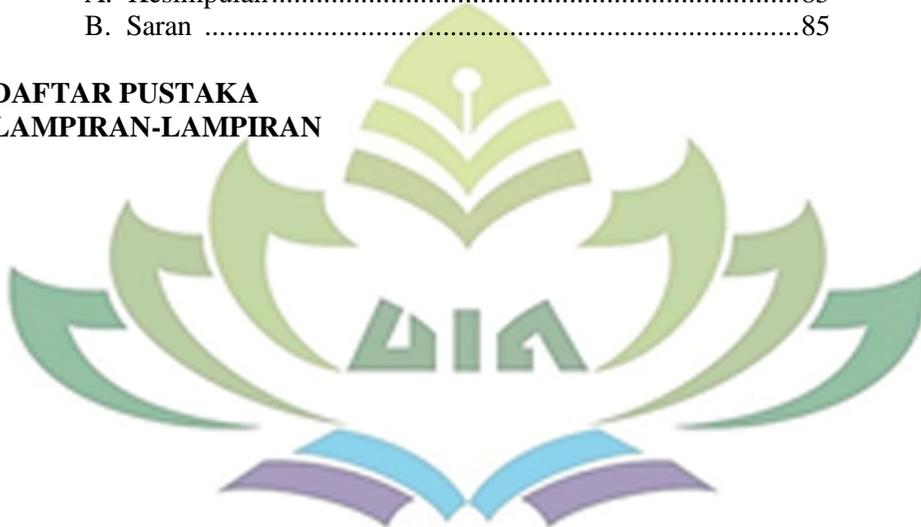
Bandar Lampung, April 2022

Irham Munanda
1711010072

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	10
G. Kajian Penelitian Dahulu Yang Relevan.....	11
H. Sistematika Penulisan	14
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Konsep Pengembangan Research And Development.....	17
B. Acuan Teoritik	19
1. Media Pembelajaran	19
2. Pendidikan Agama Islam	25
3. Berbasis <i>Appgeyser</i>	28
4. Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Dinasti Umayyah	34
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	43
B. Desain Penelitian Pengembangan	43
C. Prosedur Penelitian	46
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	47
2. Tahap Perencanaan (<i>Desain</i>)	47
3. Tahap Pengembangan (Development)	47
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	48
4. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	48
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	50
E. Spesifikasi Uji Coba Penelitian Pengembangan	50

F. Instrumen Penelitian	50
Angket	50
1. Angket Validasi	51
2. Angket Respon Peserta Didik	51
G. Teknik Analisis Data	52
H. Proses Analisis Lembar Angket Respon Peserta Didik	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Analisis Hasil Penelitian Pengembangan	55
B. Deskripsi Dan Analisis Data Hasil Ujicoba.....	73
C. Kajian Produk Akhir	81
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Aturan Pemberian Skor	52
Tabel 3. 2 Interpretasi Skor Kuesioner Validasi Instrumen	53
Tabel 3. 3 aturan pemberian skor kemenarikan	54
Tabel 4. 1 kompetensi dasar dan indikator	56
Tabel 4. 2 Kisi-kisi Ahli Media	63
Tabel 4. 3 Kisi-kisi Ahli Materi	63
Tabel 4. 4 Anget Respon Pendidik	64
Tabel 4. 5 Angket Respon Peserta Didik	64
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media I.....	66
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	67
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi.....	68
Tabel 4. 9 Hasil Respon Uji Kemenarikan Pendidik	70
Tabel 4. 10 Hasil Respon Uji Kemenarikan Peserta Didik.....	70
Tabel 4. 11 Saran dan Hasil Perbaikan Ahli Media	73
Tabel 4. 12 Saran dan Hasil Perbaikan Ahli Materi.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 appgeyser	28
Gambar 2. 2 elemen pengembangan media pembelajaran Ms. Power Point 2010.....	30
Gambar 2. 3 tampilan ipsring suite 10.....	31
Gambar 2. 4 tampilan publish.....	32
Gambar 2. 5 tampilan html.zip	32
Gambar 2. 6 tampilan appgeyser	33
Gambar 2. 7 tampilan download aplikasi.....	34
Gambar 3. 1 Tampilan Cover Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Appgeyser	44
Gambar 3. 2 Tampilan Menu Dalam Media Pembelajaran.....	44
Gambar 3. 3 Tampilan Materi Media Pembelajaran	44
Gambar 3. 4 Tampilan Profil	45
Gambar 3. 5 Tampilan Pilihan Soal Dan Tampilan Pilihan Jawaban Benar Dan Salah.....	45
Gambar 4. 1 Tampilan Materi	61
Gambar 4. 2 Tampilan Soal Latihan	61
Gambar 4. 3 Tombol-Tombol Dan Bentuk Jawaban Salah dan Benar	62
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Depan	65
Gambar 4. 5 Tampilan Setelah Mulai.....	65
Gambar 4. 6 Tampilan Materi	66
Gambar 4. 7 Tampilan menu soal.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran pedoman wawancara

Lampiran data hasil validasi oleh ahli media

Lampiran data hasil validasi oleh ahli materi

Lampiran data hasil perhitungan angket respon pendidik mata pelajaran Pendidikan agama islam

Lampiran data hasil hasil penghitungan angket peserta didik

Lampiran lembar penilaian oleh validator ahli media

Lampiran lembar penilaian oleh validator ahli materi

Lampiran lembar penilaian oleh pendidik mata pelajaran Pendidikan agama islam

Lampiran balasan surat penelitian

Lampiran dokumentasi penelitian

Lampiran surat pernyataan

Lampiran kartu konsultasi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan judul

Untuk menghindari kesalahan didalam memahami judul skripsi ini maka perlu diberi penegasan judul sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri yang melalui beberapa tahapan dengan tujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif dan berkualitas.²

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.³

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan anak didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa dan berakhlakul baik yang berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadist dengan melakukan bimbingan dan pembelajaran.⁴

4. Appgeyser

Appgeyser adalah layanan berbasis *online* (web) yang memungkinkan para pengguna membuat aplikasi android mereka dari konten sebuah *website*, melalui *appgeyser* kita dapat dengan mudah mendistribusikan konten dari

² Brog& Gall didalam yuberti, "penelitian dan pengembangan yang belum diminati dan perspektifnya". kompilasi artikel 30 april 2016, h.13

³ Teni Nurlita "pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa". Misykat, vol. 03 No. 01, Juni 2018, h. 171

⁴ Unang Wahidin, "Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti" Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 07, No. 02, h. 230

website, blog dan file-file tertentu yang ingin kita bagikan melalui aplikasi android.

B. Latar belakang masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang telah terencana untuk mewujudkan suasana belajar, untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU no.20 th 2003 pasal 1:1).

Pemerintah menyelenggarakan pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan itu diperlukan oleh setiap orang untuk menghadapi perkembangan zaman yang sudah memasuki era globalisasi.⁵ Teknologi, informasi dan komunikasi saat ini sangat berkembang dengan sangat cepat, dalam bidang pendidikan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi ini mempunyai peran penting khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di Indonesia. Ketertinggalan pendidikan yang terjadi di Indonesia salahsatunya disebabkan karena proses pembelajaran di Indonesia masih menggunakan pola pola lama, yaitu peserta didik duduk didalam kelas dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.⁶

Pendidikan pada umumnya ditandai oleh organisasi guru, buku teks, papan tulis dan mahasiswa. Model awal ini pendidikan biasanya dianggap telah mendahului bidang

⁵ Sudarsri Lestari “*Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*”. Edureligia, Vol.2 No. 2, Desember 2018, h. 95.

⁶ Cecep Abdul Cholik “*Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia*”.syntax literate:Jurnal Ilmiah Indonesia, Vol. 2 No. 6, Juni 2017, h. 29

teknologi pendidikan dan sering disebut pendidikan tradisional.⁷

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran yang terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya transfer of knowledge. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan saat proses pembelajaran⁸.

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi serta informasi semakin pesat pengaruhnya terhadap dunia pendidikan yang tidak bisa dihindari pengaruhnya, dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Dalam proses pembelajaran teknologi dan komunikasi khususnya bagi dunia pendidikan menyesuaikan penggunaannya bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.⁹

Bahkan didalam Al-qur'an pun telah dijelaskan untuk membuat sarana guna memperoleh ilmu pengetahuan, yang dijelaskan dalam surat Al-Anbiya ayat 81:

وَلَسَلِيمَنَّ الرِّيحَ عَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِهِ إِلَى الْأَرْضِ الَّتِي بَارَكْنَا فِيهَا
وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَالِمِينَ ﴿٨١﴾

Artinya: *Dan (telah Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri yang Kami telah*

⁷ Nurdyansyah "sumber daya dalam teknologi pendidikan"(Disertasi Program Doktor Teknologi Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya, Surabaya,2017), h. 9

⁸ Ali muhson,"pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi".Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. VIII No. 2 (2010), h.1

⁹ Rusman,dkk "pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi", (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada),h.1

*memberkatinya. dan adalah Kami Maha mengetahui segala sesuatu.*¹⁰

Didalam ayat tersebut dijelaskan bahwa didalamnya menyangkut ilmu pengetahuan bagaimana manusia bisa memahami, menelaah, dan menghayati dalam penciptaannya. Dari ilmu pengetahuan lah akan munculnya suatu teknologi yang diciptakan oleh manusia tersebut. Beberapa teknologi yang dikembangkan pada saat ini ternyata telah di sampaikan didalam Al-qur'an. Salah satu teknologi modern ialah pemanfaatan udara bergerak atau angina untuk menggerakkan kendaraan

Kendaraan tersebut yakni pesawat terbang, dimana kendaraan ini mengandalkan udara atau angin yang sangat kencang, ketika pesawat melesat sebelum lepas landas guna mengangkat sayap pesawat terbang.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memiliki pengaruh terhadap dunia pendidikan. Bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang bertujuan agar siswa memahami secara umum. Mengaitkan antara ajaran agama islam dalam Al-qur'an banyak sekali dijumpai perintah, keterangan, anjuran, dan sebagainya pada hakikatnya sangat kosen dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹¹

Dalam konsep ilmu pengetahuan pembelajaran pendidikan agama islam mempunyai posisi yang sangat penting dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan agama menjadi pembelajaran yang wajib diajarkan pada setiap sekolah. Pendidikan agama islam pada prinsipnya memberikan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritualitas pada peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki akhlak, beretika serta berbudaya sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional. Sedangkan pelaksanaan

¹⁰ Alqur'an terjemah surat Al-Anbiya ayat 81

¹¹ Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan", Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8 No. 1 (2017),h. 41

pembelajaran pendidikan agama islam disekolah dapat diinternalsiskan dalam kegiatan kegiatan intra maupun ekstra sekolah dan lebih mengutamakan pengaplikasian ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.¹²

Peran pendidikan agama khususnya pendidikan agama islam. Peran pendidikan agama islam sangatlah strategis dalam pembentukan karakter siswa. Pendidikan agama merupakan sarana transfortasi pengetahuan dalam aspek keagamaan (aspek kognitif), sebagai salah satu sarana norma serta nilai moral untuk membentuk sikap (aspek efektif), yang berperan dalam mengendalikan perilaku (aspek psikomotorik) sehingga terwujudnya kepribadian manusia yang seutuhnya. Pendidikan agama islam tersebut diharapkan mampu menghasilkan manusia yang selalu berupa menyempurnakan iman, takwa, dan berakhlak mulia, akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan pendidikan. Manusia seperti itulah yang diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup local, nasional, regional maupun global.¹³

Pendidikan agama merupakan salah satu materi yang bertujuan meningkatkan akhlak mulia serta nilai-nilai spiritual dalam diri anak. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama islam mempunyai peran yang sangat penting di sekolah. Oleh Karena itu pendidikan agama menjadi mata pelajaran wajib baik dari sekolah tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Maka sekolah harus mampu menyelenggarakan pendidikan agama secara optimal dengan cara mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam lingkungan sekolah yang dilakukan oleh seluruh guru dan peserta didik secara bersama-sama serta berkesinambungan.¹⁴

¹² Nur Ainiyah, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam", Jurnal Al-Ulum, Vol. 13, No. 1 juni 2013, h. 30

¹³ Nur ainiyah "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam" Jurnal Al-ulum, vol 13, no. 1 juni 2013, h.26

¹⁴ *Ibid.*, h. 29

Untuk mencapai hal tersebut diperlukannya media pembelajaran yang menjadi faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan sebagai efisiensi belajar. Hal ini dapat tercapai karena media pembelajaran menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada siswa. Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media antara lain menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa tidak semata mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber. Menurut himalik, manfaat media pembelajaran antara lain meletakkan dasar-dasar yang konkrit berfikir, memperbesar perhatian siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berlangsung terutama melalui gambar hidup, dan membantu efesiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.¹⁵

Fungsi stimulus yang melekat pada media pembelajaran dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini dapat terjadi jika media yang ditampilkan oleh guru adalah suatu hal yang baru dan yang belum pernah diketahui oleh siswa baik tampilan fisik maupun yang non-fisik. Semakin besar pula keinginan siswa untuk lebih jauh mengetahui apa yang ingin disampaikan guru bahkan timbul keinginan untuk berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut.¹⁶

Pada saat ini, teknologi semakin dimanfaatkan dengan baik oleh semua kalangan termasuk pendidikan pun mulai gencar melakukan berbagai cara untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran ditengah pandemi saat ini. Sejak merebaknya, pandemi yang disebabkan oleh virus corona di

¹⁵ Anjar Purba Asmara “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual tentang Pembuatan Koloid*”, Jurnal Ilmiah Didaktika, Vol. 15, No.2, febuari 2015,h. 157

¹⁶ Nunu Mahnun, “*Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*”, Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 37, No. 1 (2012),h. 27

Indonesia, banyak cara yang dilakukan pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya adalah melalui surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) diperguruan tinggi. Melalui surat edaran tersebut pihak Kemendikbud memberi instruksi kepada Perguruan Tinggi dan sekolah untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan untuk melakukan pembelajaran dirumah masing-masing.

Sebagai usaha usaha pencegahan penyebaran Covid-19, WHO merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa darurat Covid-19 adalah pembelajaran secara *online*.¹⁷

Pembelajaran online pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti telepon pintar, *tablet* dan laptop yang dapat dilaksanakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran *online*. Misalnya kelas virtual menggunakan *google classroom*, dan aplikasi pesan install *whatsapp*.¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran yaitu bapak Eko Suwanto, S.Pd.I penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat masa pandemi ini dikelas VIII di SMP PG Bungamayang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut :

¹⁷ Firman, Sari Rahayu Rahman "pembelajaran online ditengah pandemi covid-19", Indonesian Jurnal of Educational Sciense (IJES), Vol.02, No.02, Maret 2020, h. 81

¹⁸ *Ibid*, h.82

1. Menggunakan buku paket.
Pada saat pembelajaran media pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan buku paket yang tersedia disekolah, sehingga pada saat pembelajaran guru menggunakan buku paket sebagai salah satu media pembelajaran. Sehingga pembelajaran hanya bersifat monoton karena hanya berfokus pada buku paket saja.
2. Guru hanya dibantu fasilitas yang ada disekolah.
Pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru tidak hanya menggunakan buku paket tetapi sesekali menggunakan fasilitas yang ada disekolah. Yaitu menggunakan LCD dan proyektor sebagai alat bantu pembelajaran dan ini juga hanya dipakai pada saat di lab saja tidak tersedia dikelas kelas.
3. Guru juga sedikit kesulitan dalam melakukan pembelajaran dikarenakan buku yang dipakai hanya buku yang disediakan oleh sekolah.

Pada saat penyampaian materi kepada peserta didik dengan kondisi saat ini yaitu pandemic covid-19 yang masih terjadi pendidik mengalami kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan membosankan.¹⁹ Dari hasil wawancara tersebut penulis ingin mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang berupa aplikasi yang nanti bisanya diakses menggunakan *smartphone* oleh pendidik dan peserta didik yang akan menjadi alat bantu media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Yaitu dengan menggunakan situs web *online appgeyser* yang dijadikan sebagai alat pembuatan media pembelajaran. *Appgeyser* adalah salah satu situs web *online* pembuatan aplikasi yang dipakai oleh mereka yang ingin mengembangkan media pembelajaran maupun aplikasi lainnya. Dengan aplikasi ini akan membuat proses pembelajaran akan menjadi pembelajaran yang tadinya

¹⁹ Wawancara dengan guru pendidikan agama islam di SMP PG Bungamayang tanggal 2 agustus 2020

menyebabkan kebosanan dengan menggunakan media pembelajaran ini akan menjadi menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis web *online appgeyser* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Appgeyser* di sekolah menengah pertama”.

Media ini diharapkan akan menjadi media pembelajaran yang memiliki dampak positif pada hasil pembelajaran siswa dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum maksimal.
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

2. Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian dilakukan agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang dikaji. Masalah penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan situs web *online appgeyser*.
2. Mengetahui layak atau tidak layaknya pengembangan ini dibuat.
3. Responden uji produk dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP PG Bunga Mayang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *appgeyser* ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *appgeyser* ini berdasar kan ahli materi dan ahli media ?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *appgeyser* ini ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *appgeyser*.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *appgeyser* menurut ahli materi dan ahli media.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran berbasis *appgeyser* ini.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai tambahan wawasan peneliti maupun pembaca serta penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk peneliti.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai media pembelajaran yang dibuat

untuk memotivasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

- b. Penelitian diharapkan mampu memberikan motivasi serta membantu peserta didik untuk memudahkan dalam memahami pembelajaran saat proses belajar dan meningkatkan perhatian serta minat peserta didik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

G. Kajian Penelitian Dahulu yang Relevan

Peneliti mengambil dari beberapa referensi penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh :

1. Pengembangan Game *Puzzle* Sebagai *Edugame* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Matematika Siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan program *Appgeyser* ini membantu peserta didik dalam pembelajaran dan menjadi media pembelajaran yang menarik.²⁰

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu berupa bidang studi yang akan diteliti, jika peneliti meneliti bidang studi PAI sedang penelitian tersebut bidang studi matematika dan juga subjek penelitian pun berbeda. Selain itu bahan yang dikembangkan peneliti yang berupa media pembelajaran yang berupa aplikasi sedangkan penelitian ini berupa *game puzzle* sebagai *edugame*.

2. Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Penulisan Daftar Pustaka Karya Ilmiah Berbasis Android Menggunakan *Appgeyser*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi multimedia pembelajaran penulisa daftar

²⁰ Baiq Olatul Aini, Khaerunnisa Cantika Ayu, Siswati, "Pengembangan Game *Puzzle* Sebagai *Edugame* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Matematika Siswa SD", Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM). Vol. 3 No. 1 April (2019), h. 74

pustaka memudahkan pengguna aplikasi tentang tata cara penulisan daftar pustaka dengan baik dan benar.²¹

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu berupa media yang digunakan, jika penulis menggunakan media pembelajaran berbasis *appgeyser* yang berupa aplikasi dalam pengembangannya sedangkan pada penelitian tersebut yaitu pengembangan media aplikasi multimedia pembelajaran penulisan daftar pustaka ilmiah.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Website *Appgeyser* Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Muhammadiyah 2 Full Day Education Sangatta Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata pre-test yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas V Muhammadiyah 2 full day education pada mata pelajaran tematik sebesar 69,96%. Setelah melalui kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran interaktif berbasis multimedia berbasis *Website Appgeyser* ini, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82.90 naik 18.49%. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran ini sangat efektif dan untuk meningkatkan hasil belajar secara maksimal.²²

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu media yang akan dikembangkan jika peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berupa aplikasi dengan menggunakan *appgeyser* dengan materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah yang dilakukan di sekolah menengah pertama sedangkan pada penelitian tersebut yaitu pengembangan media pembelajaran intraktif

²¹ M. Agus Wahyudi, Sri Anardani, Estuning Dewi Hapsari, “Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Penulisan Daftar Pustaka Karya Ilmiah Berbasis Android Menggunakan *Appgeyser*”, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi. (2019), h. 23

²² Agus sultonik, Muhammad siddik, sudarman, “pengembangan media pembelajaran intraktif berbasis website *appgeyser* tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Muhammadiyah 2 Full Day Education Sangatta Utara”, Jurnal Pendes Mahakam, vol 5. No. 1 Juni (2020), h. 1

berbasis website *appgeyser* Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Muhammadiyah 2.

4. Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantu Aplikasi Appgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar hasil penelitian menunjukkan mendapatkan hasil yang sangat baik dengan presentase 90%. Keterampilan dalam menentukan ide pokok bacaan dan keterampilan dalam membuat model sederhana organ gerak hewan dan manusia sudah mendapatkan predikat sangat baik 85% dan 90%.²³

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu berupa media pembelajaran yang digunakan peserta didik sebagai alat bantu pembelajaran. Sedangkan pada penelitian tersebut yaitu Pengembangan Media Games IPA sedangkan peneliti menggunakan appgeyser di sekolah pertama yang dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

5. Pengembangan Aplikasi Android Berbantuan Appgeyser.Com Pada Mata Pelajaran FIQIH di MI PLUS NUR RAHMAN KOTA BENGKULU. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji kemenarikan peserta didik dengan kriteria sangat menarik dengan presentase 93,63%.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan peneliti yaitu berupa pengembangannya peneliti mengembangkan media pembelajaran beserta kuis setelah melakukan pembelajaran dan menggunakan materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umyiah dan melakukan penelitian disekolah menengah pertama. Sedangkan penelitian tersebut mengembangkan media dengan

²³ Widya Indra and Yanti Fitria, "Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appgeyser Berbasis Model PBL Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar" 9, no. 1 (2021): 59–66.

menggunakan kuis saja, dan menggunakan materi Fiqh di MI.²⁴

Terdapat perbedaan antara penelitian dengan kajian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti yaitu : di dalam penelitian yang dilakukan peneliti yaitu peneliti menggunakan appgeyser hanya sebagai wadah untuk proses dalam pembuatan media pembelajaran. Sebelumnya peneliti menggunakan program perangkat lunak yaitu *Microsoft Power Point 2010* dan menggunakan *Ispring Suite 10* dalam proses pembuatan media pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan

Pada penulisan karya atau skripsi ini, penulis menggunakan referensi atau sumber dari buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Program Sarjana UIN Raden Intan Lampung 2020, dimana didalamnya berisi langkah-langkah ketentuan yang berlaku dalam penulisan skripsi ini.

Bab 1 : Pendahuluan

- A. Penegasan Judul
- B. Latar Belakang Masalah
- C. Identifikasi Dan Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Pengembangan
- F. Manfaat Pengembangan
- G. Kajian Penelitian Dahulu Yang Relevan
- H. Sistematika Penulisan

Bab 2 : Landasan Teori

- A. Deskripsi Teoritik
- B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model

Bab 3 : Metode Penelitian

- A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan

²⁴ Nurul Adila, Skripsi: “ Pengembangan Aplikasi Android Berbantuan Appgeyser.Com Pada Mata Pelajaran FIQH di MI PLUS NUR RAHMAN KOTA BENGKULU”(Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), Hal 1

- B. Desain Penelitian Pengembangan
- C. Prosedur Penelitian Pengembangan
- D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan
- E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan
- F. Instrumen Penelitian
- G. Uji Coba Produk
- H. Teknik Analisis Data

Bab 4 : Hasil Penelitian Dan Pembahasan

- A. Deskriptif Hasil Penelitian Pengembangan
- B. Deskriptif dan Analisis data Hasil Uji Coba
- C. Kajian Produk Akhir

Bab 5 : Penutup

- A. Kesimpulan
- B. Rekomendasi

Daftar rujukan
lampiran





BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Research and development

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*) adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menciptakan produk tertentu, dan melakukan pengujian terhadap produk tersebut. Untuk dapat menciptakan produk tertentu dilakukan penelitian yang memiliki sifat analisis kebutuhan dalam menguji produk tersebut agar dapat berfungsi bagi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian.²⁵

Di dalam dunia pendidikan pengembangan adalah penerapan dan sistem-sistem, teknik alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Di sini diutamakan proses belajar itu sendiri disamping alat-alat yang dapat membantu proses belajar.²⁶ Jadi, teknologi pendidikan adalah mengenai *software* maupun *hardware* nya. *Software* antara lain menganalisis dan mendesain urutan atau langkah langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya.

Dari urutan diatas disajikan bahwa setidaknya ada dua pendekatan dalam pemberian pengertian pengembangan teknologi pendidikan, yaitu: teknologi pendidikan sebagai suatu pendekatan perangkat keras (*hardware approach*) menurut pendekatan ini teknologi pendidikan mengandung makna sebagai pemanfaatan atau penggunaan peralatan yang canggih dalam sistem pendidikan dalam pengertian seperti ini esensi teknologi pendidikan itu adalah tertuju pada penggunaan peralatan tersebut dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

²⁵ Siguyono, “*Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 407

²⁶ Siti muyaroah, Mega Fajariah, “*pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi adobe flash CS 6 pada mata pelajaran biologi*”. *Innovation journal of curriculum and educational technology*, vol. 6 no. (2017), h. 80

Yakni seperangkat alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam rangka berinteraksi dengan peserta didik.²⁷ Teknologi pendidikan sebagai, suatu pendekatan perangkat lunak (*software approach*) menurut pendekatan ini teknologi pendidikan mengandung makna sebagai pemanfaatan atau penggunaan peralatan canggih yang didalamnya memecahkan masalah-masalah pendidikan. Prinsip-prinsip ilmiah adalah cara memandang suatu secara sistematis, objektif, kritis dan logis rasional dalam merancang, melaksanakan, dan menilai keseluruhan proses pendidikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pengertian seperti ini sejalan dengan arti secara bahasa teknologi itu sendiri. Seperti *Webster, dictionary*, teknologi berarti *systematic treatment* atau penanganan suatu secara sistematis. Berdasarkan dari uraian diatas menunjukkan bahwa pengembangan teknologi pendidikan merujuk pada penanganan sesuatu secara sistematis. Teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana komunikasi bagi guru dan siswa proses interaksi penyampaian dan penerimaan pesan bisa jadi melalui pemanfaatan suatu sarana atau media tertentu. Didalam komunikasi di dunia maya media yang digunakan adalah komputer, baik *hardware* mau *software*.

Tujuan pengembangan teknologi pembelajaran adalah memecahkan persoalan peserta didik agar dapat belajar dengan mudah dan mencapai target secara optimal.²⁸ Pemecahan masalah secara singkat hubungan sumber belajar, fungsi pengembangan pendidikan dan fungsi pengelolaan pendidikan dalam konteks teknologi pendidikan.

²⁷ Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, "Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi". (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 405

²⁸ *Ibid*, h. 408

B. Acuan teoritik

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, “perantara”, atau “pengantar”. Jadi yang dimaksud dengan media adalah alat bantu untuk menyampaikan suatu informasi. Disamping itu, media mencerminkan pula bahwa setiap sistem pembelajaran memiliki pengertian yang melakukan peran mediasi, ringkasnya media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.²⁹

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada satu lingkungan belajar dan sumber belajar. Pembelajaran adalah suatu langkah yang terencana untuk memanipulasi sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.³⁰

Berdasarkan ayat Al-qur'an dalam surat An-Nahl ayat 44 sebagai berikut mengenai media pembelajaran :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ - ٤٤

Artinya : (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan, QS. An-Nahl ayat 44.³¹

²⁹ Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”. –Ed. Revisi, cet. 20. – (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), h. 3

³⁰ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, “*Sistem Pendidikan Nasional*” ..h.2

³¹ Al-qur'an terjemah surat An-Nahl ayat 44

Dalam hal ini media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan (*message*) serta gagasan, yang dapat merangsang perhatian siswa serta minat, pikiran, perasaan, perbuatan, sehingga proses belajar mengajar sedemikian rupa terjadi pada diri siswa.³² Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk segala dalam menyampai informasi dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Darojah, 2011) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yaitu untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, lebih mudah dipahami, lebih bervariasi dan menciptakan proses belajar yang aktif, dan lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.³³

Media pembelajaran merupakan suatu perantara seperti yang dimaksud pada pernyataan diatas. Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (*teaching aids*). Sebagai alat bantu mengajar media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. sehingga alat bantu yang banyak adalah alat bantu visual, seperti gambar, model, objek tertentu dan alat-alat visual lainnya. Dengan kemajuan teknologi diberbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi serta informasi pada

³² Ani Cahyani, “Pengembangan Media Dan Sumber Belajar” , (Serang : Laksita Indonesia, 2019), h. 3

³³ Prima Natalia, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, vol. 03 NO. 02 (Januari 2015),h.335

saat ini. media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam proses penyampaian pada saat pembelajaran dan bukan semata-mata hanya alat bantu saja. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi menjadi efektif dan efisien.³⁴ Adapun beberapa macam media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media Audio

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2. Media Visual

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.³⁵ Berikut penjelasannya :

³⁴ Moh. Irmawan Jauhari “Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam”, Jurnal Piwulang, Vol. 1 No. 1 (agustus 2018),h.72

³⁵Ni Nyoman Krismasari Dewi, M.G Rini Kristiantari, and Ni Nyoman Ganing, “Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia,” *Journal of Education Technology* 3, no. 4 (2019): 278.

a. Media visual diam

Berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkaian, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

b. Media visual gerak

Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya:

a. Media audiovisual diam

Berupa TV diam, film rangkaian bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.

b. Media audio visual gerak

Berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

4. Media Serbaneka

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Berikut penjelasannya :

a. Papan (board) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.

c. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realit misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.

d. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

5. Gambar fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu. Terdapat lima macam gambar fotografi yang harus diperhatikan antara lain:

- a. Gambar fotografi itu harus cukup memadai.
- b. Gambar-gambar harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu.
- c. Gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas.
- d. Validitas gambar, yaitu apakah gambar itu benar atau tidak.
- e. Memikat perhatian anak, ini cenderung kepada hal-hal yang diamatinya, misalnya, binatang, kereta api, kapal terbang dan sebagainya.

6. Peta dan Globe

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan globe ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.³⁶ Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai sungai, gunung-gunung), dan tempat- tempat serta arah dan jarak. Kelebihan lain dari peta dan globe, dalam kegiatan belajar mengajar adalah:

- a. Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain lain.
- b. Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh- pengaruh geografis.
- c. Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan informasi pembelajaran, kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data serta informasi lebih menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.³⁷ Selain beberapa manfaat media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita dapat menemukan banyak manfaat praktis lainnya. Manfaat praktis media

³⁶Zainul Abidin, "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," *Edcomtech* 1, no. 1 (2016): 9–20.

³⁷*Ibid*, h. 74

pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas dalam penyampai pesan dan suatu informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar. Intraksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemampuan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- d. Media sebagai sarana yang digunakan pendidik untuk berinteraksi dengan peserta didik sebagai akses menyampaikan materi pembelajaran.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima melalui media pembelajaran, media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.³⁸

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam adalah Pendidikan Islami merupakan “sistem” pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai islam. Teori-teori dalam pendidikan islami yang digunakan yaitu berdasarkan teori yang terdapat dalam Al-Qur’an dan

³⁸ Rizqi Ilyasa Aghni, “*Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi*”, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. 16, No. 1 (2018),h.99

Al-Hads.³⁹ Melalui petunjuk dan penjelasan Al-qur'an tersebut, dapat dipahami manusia bahwa makna yang terdapat dalam Al-qur'an memahami, memikirkan, dan menafsirkan yang kemudian menghimpun ilmu pengetahuan. Selanjutnya ilmu pengetahuan itu dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰ Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan agama islam salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang beragama Islam dalam rangka mengembang pemahaman keagamaan islam mereka.

Pendidikan agama Islam merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kurikulum suatu sekolah yang merupakan suatu bagian alat untuk mencapai salah satu aspek tujuan sekolah yang bersangkutan. Secara terminologi pendidikan agama islam sering diartikan pendidikan yang berdasarkan ajaran agama islam, adapun definisi pendidikan agama Islam menurut beberapa pakar adalah sebagai berikut:

Abdul Majid dan Dian Andayani mendefinisikan dalam buku Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi bahwa upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Dalam hal ini pendidikan agama islam merupakan suatu aktivitas yang disengaja untuk membimbing manusia dalam memahami dan menghayati ajaran agama Islam serta dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain.

Zakiyah Drajat mendefinisikan pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengajarkan peserta didik agar senantiasa untuk memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya

³⁹ Deden makbuloh, "*pendidikan Islam Dan Sistem Penjaminan Mutu*", (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.75

⁴⁰ *Ibid*, h.82

mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁴¹ Disini, pendidikan Agama Islam tidak hanya bertugas menyiapkan peserta didik dalam rangka memahami dan menghayati ajaran Islam namun sekaligus menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.

Adapun tujuan pendidikan Agama Islam yang dikemukakan oleh Al-abrasy mengelompokkan tujuan umum pendidikan Islam menjadi lima bagian sebagai berikut yaitu:

- a. Membentuk akhlak mulia, tujuan ini telah disepakati oleh orang-orang Islam bahwa inti dari pendidikan Islam adalah mencapai akhlak yang mulia, sebagai misi nabi Muhammad SAW.
- b. Mempersiapkan peserta didik bekal untuk kehidupan dunia dan akhirat.
- c. Mempersiapkan peserta didik dalam berusaha mencari rizki dijalan yang benar.
- d. Menumbuhkan semangat ilmiah kepada peserta didik untuk selalu belajar dan mengkaji ilmu.
- e. Mempersiapkan peserta didik dalam bidang teknik dan pertukangan.

Al-Jammali, merumuskan tujuan umum pendidikan islam dari Al-Qur'an kedalam empat bagian, yaitu:

- a. Mengenalkan peserta didik posisinya diantara makhluk ciptaan tuhan serta tanggungjawabnya dalam hidup ini.
- b. Mengenalkan kepada peserta didik sebagai makhluk sosial serta tanggungjawabnya terhadap masyarakat dalam kondisi dan sistem yang berlaku.
- c. Mengenalkan kepada peserta didik tentang alam semesta dan segala isinya, memberikan pemahaman akan penciptaannya serta

⁴¹ Elihami Elihami, Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami", Edu Maspul Jurnal Pendidikan, Vol.2, No. 1,h. 84

sebagaimana cara mengelola dan memanfaatkan alam tersebut.

- d. Mengenalkan kepada peserta didik tentang keberadaan alam ghaib.⁴²

Tujuan-tujuan pendidikan Agama Islam yang disampaikan diatas dapat disimpulkan bahwa mengenal manusia akan perannya diantara titah (makhluk) dan tanggung jawab pribadinya dalam hidup ini. dengan demikian, tujuan pendidikan Islam merupakan penggambaran nilai-nilai Islami yang hendak diwujudkan dalam pribadi manusia didik pada akhir dari proses tersebut, dengan istilah lain, tujuan pendidikan Islam adalah perwujudan nilai-nilai islami dalam pribadi manusia yang diikhtiarkan oleh pendidik muslim melalui proses yang terminal pada hasil yang berkepribadian Islam yang beriman, bertaqwa dan berilmu pengetahuan yang sanggup mengembangkan dirinya menjadi hamba Allah yang taat.

3. Berbasis Appgeyser

Penelitian akan menggunakan situs web *appgeyser* dan microsoft power point didalamnya, adapun pengertiannya sebagai berikut :



Gambar 2. 1 appgeyser

- a. *Appgeyser* adalah layanan berbasis *online* (web) yang memungkinkan para pengguna aplikasi android mereka dari konten sebuah Website, lebih tepatnya mungkin kita Launcher. Dalam hal ini *Appgeyser* seorang dapat membuat Aplikasi, Blog, Web, E-Book, dan file file lainnya. Pada penelitian kali ini penulis ingin

⁴² Imam Syafe'I "Tujuan Pendidikan Islam",Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, vol. 6 (November 2015),h.156

mengembangkan aplikasi media pembelajaran (E-Book) dengan menggunakan layanan *online* (web) yang nantinya dapat digunakan pendidik atau peserta didik di *smartphone* mereka yang menggunakan sistem operasi perangkat android atau ios.⁴³ Di dalam pembuatan media pembelajaran ini peneliti menggunakan jenis media pembelajaran media visual, yang digunakan di handpone.

Untuk kelebihan dari Appsgyser :

- a. Membuat aplikasi android tanpa menggunakan coding dan javascript, bisa sepenuhnya membuat aplikasi yang kita inginkan.
- b. Terdapat banyak template yang bisa digunakan.
- c. Game atau aplikasibisa langsung dimasukkan di Google Play Store atau Amazone.
- d. Bisa monetize atau memasang iklan admob pada aplikasi yang telah kita buat tanpa membayar.

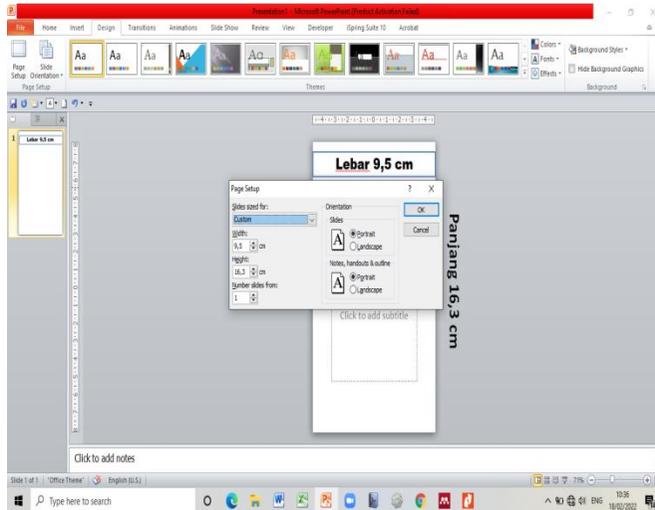
Sedangkan kekurangannya :

- a. Perlu jaringan internet untuk membuat APK.
- b. Harus memiliki akun untuk dapat membuat game atau aplikasi.
- c. Hanya mendukung membuat aplikasi android atau Platform android saja.
- d. Setiap penghasilan dari Appsgyser akan mendapat potongan penghasilan dari situs ini.⁴⁴

Didalam pembuatan media pembelajaran ini peneliti menggunakan *Microsoft power point 2010* dalam pembuatan media pembelajaran dan tampilannya dalam media pembelajaran.

⁴³ www.appgyser.com, diakses pada 20 agustus 2020 pukul 21:35

⁴⁴ <https://www.kompasiana.com/drajat01/5e0e7df2097f36387e38b833/pilih-mana-app-inventor-atau-appgyser?page=all#section1> diakses pada 12 juni 2022 pukul 20:43



Gambar 2. 2 elemen pengembangan media pembelajaran Ms. Power Point 2010

1. Slide

Merubah ukuran slide menjadi ukuran 9,5 cm untuk lebar dan 16,3 cm untuk ukuran panjang untuk menyesuaikan media pembelajaran yang akan diinstal di handphone.

2. Design

Merubah design didalam *slide* dengan menggunakan format background dan memasukan foto yang akan digunakan didalam *slide* untuk menjadikannya background pada tampilannya.

Adapun langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam membuat produk media pembelajaran berbasis *appgeyser* ini.

- a. Mendapatkan informasi khusus terkait pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Membuat produk yang akan digunakan sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik.

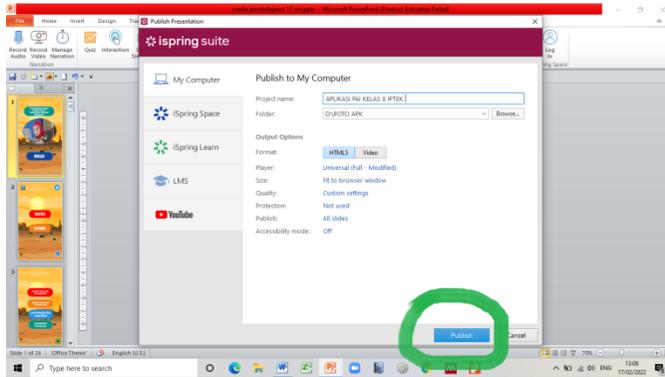
- c. desain media pembelajaran dengan menggunakan *software* yang telah ditentukan.
- d. Mengumpulkan objek yang akan digunakan didalam media pembelajaran berupa animasi, *backsound*.
- e. Membuat tampilan media pembelajaran yang berisi tentang materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.
- f. Mengkoreksi ulang media pembelajaran yang telah dibuat agar menjadi baik dan layak digunakan sebelum dikembangkan.
- g. Finishing merupakan kan langkah akhir dalam pembuatan media pembelajaran.

Setelah tahap desain selesai menggunakan *Microsoft Power Point 2010* selesai, peneliti akan mempublish file yang berformat ppt menjadi html zip. Menggunakan *ispring suite 10*



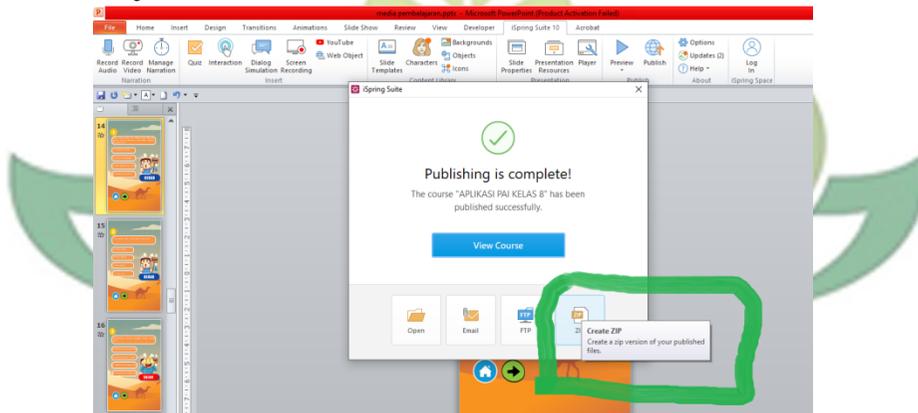
Gambar 2. 3 tampilan ispring suite 10

- a. Jika sudah selesai dalam melakukan tahap desain (disebelah kanan atas) kemudian pilih *ispring suite 10>publish*



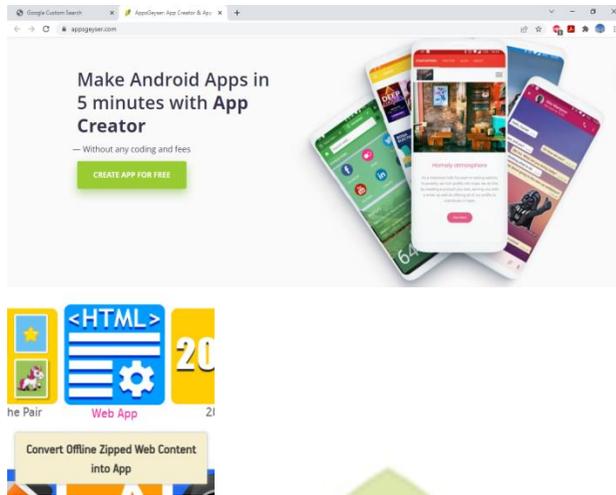
Gambar 2. 4 tampilan publish

- b. Setelah mengklik publish maka akan keluar tampilan pada gambar diatas klik publish tunggu sebentar file akan dipublish menjadi html.



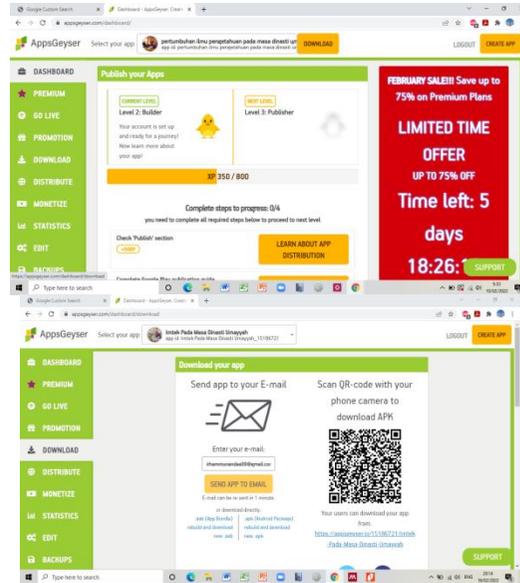
Gambar 2. 5 tampilan html.zip

- c. Setelah proses publish selesai maka akan muncul tulisan *publishing is complete* lalu klik format zip untuk merubah file html tersebut menjadi bentuk file zip. Setelah itu buka *web appgeyser* untuk merubah folder tersebut menjadi aplikasi.



Gambar 2. 6 tampilan appgeyser

- d. Setelah masuk kedalam *web appgeyser* lalu klik *create app for free* lalu setelah itu pilih lah format pembuatan pada gambar *convert offline zipped web content into app*.
- e. lalu setelah itu masukan file media pembelajaran yang didalam nya terdapat file html yang telah di ubah menjadi file yang berformat zip tadi.
- f. Lalu setelah itu klik *next*, lalu diberi nama aplikasi tersebut pilih gambar yang akan dijadikan logo pada aplikasi lalu klik *create*.
- g. Maka aplikasi tersebut telah dibuat.
- h. Selanjutnya adalah proses mendownload aplikasi terseebut.



Gambar 2. 7 tampilan download aplikasi

- i. Lalu klik *download* pada tombol atas setelah itu tunggu beberapa saat maka akan muncul link *download* dan *barcode*, lalu klik link tersebut maka aplikasi media pembelajaran akan terdownload.
- j. Setelah proses *download* maka aplikasi media pembelajaran tersebut siap di install dan dijalankan di handphone.

4. Pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah

- a. Daulah umayyah di damaskus (661-750M)

Daulah umayyah berdiri semalam 90 tahun (40-132H/661-750M). pendirinya adalah Bernama Muawiyah bin Abi Sufyan bin Harb bin Umayyah. Daulah umayyah menjadikan damaskus sebagai pusat pemerintahannya. Kalian tahu pada saat ini damaskus menjadi ibukota negara suriah. Sebagai pendiri daulah umayyah, Muawiyah bin Abi Sufyan sekaligus menjadi

khalifah pertama. Adapun secara lengkap para khalifah bani umayyah sebagai berikut.

- I. Muawiyah bin Abi Sufyan (Muawiyah I), tahun 660-680 M.(31-61H).
- II. Yazid bin Muawiyah (Yazid I), tahun 680-683M. (61-63H)
- III. Muawiyah bin Yazid (Muawiyah II), tahun 683-684M. (64-65H).
- IV. Marwan bin Hakam (Marwan I), tahun 684-685M.(65-66H).
- V. Abdul Malik bin Marwan, tahun 685-705M. (66-86H).
- VI. Al-Walid bin Abdul Malik (al-walid I), tahun 705-715M. (86-97H).
- VII. Sulaiman bin Abdul Malik, tahun 715-117M. (97-99H).
- VIII. Umar bin Abdul Aziz (Umar II), tahun 717-720M. (99-102H).
- IX. Yazid bin Abdul Malik (Yazid II), tahun 720-740M.. (102-106H).
- X. Hisyam bin Abdul Malik, tahun 724-743M. (106-126H).
- XI. Walid bin Yazid (al-walid III), tahun 743-744M. (126-127H).
- XII. Yazid bin Walid (Yazid II), tahun 744M. (127H).
- XIII. Ibrahim bin Al-walid, tahun 744M. (127H).
- XIV. Marwan bin Muhammad (Marwan II al-Hamar), tahun 745-750M. (127-133H).

Pada saat itu daulah umayyah diperintah oleh al-walid bin abdul malik, keadaan negara sangat tenteram, Makmur, dan tertib. Umat islam merasa nyaman dan hidup hahagia. Pada masa pemerintahannya yang berjalan kurang lebih sepuluh tahun itu tercatat suatu perluasan wilayah

dari afrika utara menuju wilayah barat daya, benua erofa, yaitu pada 744M. setelah Al-jazair dan maroko dapat ditundukkan, Tariq bin ziyad, memimpin pasukan islam, dengan pasukannya menyeberangi selat yang memisahkan antara maroko (Magrib) dengan benua erofa, dan mendarat disuatu tempat yang sekarang dikenal dengan nama Gibraltar (Jabal Thariq). Tantara spanyol dapat dikalahkan. Dengan demikian, spanyol menjadi daerah perluasan selanjutnya. Ibukota spanyol, Cordoba, dapat dikuasai dengan cepat. Menyesul setelah itu kota-kota lain seperti sevilla, Elvira, dan Toledo.

Dizaman umar bin abdul aziz, perluasan wilayah dilakukan ke perancis melalui pergunungan pirenia. Misi ini dipimpin oleh Abdurrahman bin Abdullah al-Ghafiqi. Dengan keberhasilan perluasan wilayah ke beberapa daerah, baik timur maupun barat, wilayah kekuasaan islam masa dinasti umayyah sangatlah luas.

2. Daulah Umayyah di Andalusia (756M-1031M)

Kekuasaan Bani Umayyah di Damaskus berakhir pada tahun 750 M, berkhalfahan pindah ketangan Bani Abbasiyah. Namun, salah satu penerus Bani Umayyah yang Bernama Abdurrahman ad-Dakhil dapat meloloskan diri pada tahun 755 M. Ia dapat lolos dari kejaran pasukan Bani Abbasiyah dan masuk ke Andalusia (Spanyol). Di spanyol Sebagian besar umat islam disana masih setia dengan Bani Umayyah. Ia kemudian mendirikan pemerintahan sendiri dan mengangkat dirinya sebagai pemimpin dengan pusat kekuasaan di Cordoba.

Adapun pemimpin-pemimpin Bani Umayyah yang memerintah di Andalusia (Spanyol) sebagai berikut:

- I. Abdurrahman ad-Dakhil (Abdurrahman I), tahun 756-788M.
- II. Hisyam bin Abdurrahman (Hisyam I), tahun 788-796M.
- III. Al-hakam bin Hisyam (al-hakam I), tahun 796-822M.
- IV. Abdurrahman bin al-Ausat (Abdurrahman II), tahun 822-852M.
- V. Muhammad bin Abdurrahman (Muhammad I), tahun 852-886M.
- VI. Munzir bin Muhammad, 886-888M.
- VII. Abdullah binn Muhammad, tahun 888-912M.
- VIII. Abdurrahman bin an-Nasir (Abdurrahman III), tahun 912-961M.
- IX. Hakam al-Muntasir (al-Hakam II), tahun 961-976M.
- X. Hisyam II, tahun 976-1009 M.
- XI. Muhammad II, tahun 1009-1010M.
- XII. Sulaiman, tahun 1013-1016M.
- XIII. Abdurrahman IV, tahun 1016-1018 M.
- XIV. Abdurrahman V, tahun 1018-1023 M.
- XV. Muhammad III, tahun 1023-1025 M.
- XVI. Hisyam III, tahun 1027-1031 M.

Pada masa pemerintahan dinasti umayyah di Andalusia (Spanyol), Cordoba menjadi pusat berkembangnya ilmu pengetahuan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan terjadi pada masa pemerintahan pemimpin yang ke-8 yakni Abdurrahman an-Nasir dan pemimpin ke-9 yakni Hakam al-muntasir.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan dikota Cordoba ditandai dengan adanya Universitas Cordoba. Universitas ini memiliki perpustakaan dengan koleksi buku mencapai 400.000 judul. Pada masa kejayaannya Cordoba memiliki 491 masjid dan 900 pemandian umum. Karena air di kota ini tidak layak minum., pemerintah memiliki inisiatif untuk membangun instalasi air minum dari pegunungan sepanjang 80 KM.

3. Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Pada masa dinasti umayyah, ilmu pengetahuan mengalami kemajuan yang sangat berarti. Adapun perkembangan ilmu pengetahuan pada masa ini dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a) Ilmu Kimia seorang ilmuwan yang diantara ahli kimia Ketika itu adalah Abu al-Qasim Abbas ibn Farnas yang mengembangkan ilmu kimia murni dan kimia terapan. Ilmu kimia murni maupun ilmu kimia terapan adalah dasar bagi ilmu farmasi yang erat kaitannya dengan ilmu kedokteran.

b) Kedokteran seorang ilmuwan diantara ahli kedokteran Ketika itu adalah Abu Al-Qasim al-Zarawi. Ia dikenal sebagai ahli bedah, perintis ilmu penyakit telinga, dan pelopor ilmu penyakit kulit. Di dunia barat dikenal dengan Abulcasis. Karyanya berjudul *Al-Ta'rif li man ajaza an al-Ta'lif*, yang pada abad XII telah diterjemahkan oleh Gerard of Cremona dan dicetak ulang di Genoa (1497M), Basle (1541M), dan di Oxford (1778M), buku tersebut menjadi rujukan di universitas-universitas di Eropa.

c) Sejarah

- I. Abu Marwan Abdul Malik bin Habib, salah satu bukunya berjudul *al-Tarikh*. Ia meninggal pada tahun 852 M.
- II. Abu Bakar Muhammad bin Umar, dikenal dengan Ibnu Quthiyah. Karya bukunya berjudul *Tarikh Ifitah Al-Andalusia*.
- III. Hayyan bin Khallaf bin Hayyan, karyanya *al-Muqtabis fi Trik Rija al Andalusia dan al-Matin*.

d) Bahasa dan Sastra diantara tokoh terkenal bidang sastra Ketika itu adalah:

- I. Ali al-Qali, karyanya *al-amali dan al-Nawadir*, wafat pada tahun 696 M.
- II. Abu Bakar Muhammad Ibn Umar. Disamping terkenal sebagai ahli sejarah, ia adalah seorang ahli Bahasa Arab, nahwu, penyair, dan sastrawan. Ia menulis buku dengan judul *al-Af'al dan Fa'alta wa Af'alat*. Ia meninggal pada tahun 977 M.
- III. Abu Amr Ahmad ibn Muhammad ibn Abd Rabbih, karya prosa diberi nama *al-'Aqd al Frid*. Ia meninggal 940 M.
- IV. Abu Amir Abdullah ibn Syuhaid. Lahir di Cordoba pada tahun 382 H/992 M dan wafat pada tahun 1035 M karyanya dalam bentuk. Prosa adalah *Risalah al-awabi' wa al-Zawabig, kasyf al Dakk wa Aear al-syakk dan Hanut 'athar*.

4. Pertumbuhan Kebudayaan

Selain ilmu pengetahuan pada masa bani umayyah juga berhasil mengembangkan bidang lainnya, yaitu:

a). Arsitektur

Perkembangan di bidang arsitektur ini terlihat dari bangunan artistic serta masjid-masjid yang memenuhi kota. Kota lama pun dibangun menjadi modern. Mereka memadukan gaya Persia dengan nuansa islam yang kental disetiap sudut bangunannya. Pada masa walid dibangun juga sebuah masjid agung yang terkenal dengan sebutan masjid Damaskus yang di arsiteki oleh Abu Ubaidah bin jarrah serta dibangunnya sebuah kota baru yakni kota kairwan oleh Uqbah bin Nafi.

b.) Organisasi Militer

pada masa pemerintahan bani umayyah ini militer dikempokkan menjadi 3 angkatan yaitu Angkatan darat (*al-jund*), Angkatan laut (*al-bahiriyah*) dan Angkatan kepolisian.

c). Perdagangan

Setelah Bani Umayyah berhasil menaklukan berbagai wilayah, jalur perdagangan menjadi semakin lancar. Ibu kota Basrah diteluk persi pun menjadi Pelabuhan dagang yang ramai dan Makmur begitu pula kota aden.

d). Kerajinan

Ketiak khalifah Abdul Malik menjabat, mulailah dirintis pembuatan tiras (semacam bordiran), yakni cap resmi yang dicetak pada pakaian *Khalifah* dan para pembesar pemerintahan.

5. Runtuhnya Dinasti Umayyah

Berikut ini beberapa faktor yang menyebabkan runtuhnya khalifah bani umayyah pada abad pertengahan ke-8 yaitu pada 751 M adalah :

1. perang saudara antara sesama bani umayyah

Pada masa ini, khalifah walid II bin yazid, yang terkenal suka berfoya-foya, berhasil dilumpuhkan oleh saudara sepupunya yazid II bin walid. Namun tidak lama kemudian yazid III wafat. Alhasil posisinya pun digantikan oleh saudaranya Ibrahim bin walid, yang juga ditumbangkan oleh kerabatnya, Marwan II bin Muhammad.

Perang saudara terjadi diantara pada khalifah ini perlahan-lahan menghancurkan wibawa bani umayyah. Akibatnya, muncul berbagai pemberontakan diberbagai provinsi.

2. Konflik antara Qays dan Yaman

Perang saudara terjadi antara kelompok Qays (arab utara) dan Yaman (arab selatan). Kedua saling bertentang karena berusaha untuk mendukung kadidat khalifahnya masing-masing.

3. Diskriminasi terhadap kaum mawali

Penyebab lainnya runtuh bani umayyah disebabkan diskriminasi terhadap kaum mawali (orang non arab) yang baru masuk islam). Adanya diskriminasi membuat kaum mawali tidak bisa memegang jabatan tinggi, dipandang rendah secara sosial, serta harus membayar jizyah atau pajak maupun sudah masuk islam

4. pemberontakan bani abbasiyah

Setelah hisyam wafat, khalifah-khalifah selanjutnya tidak hanya lemah, tetapi juga bermoral buruk. Hal ini kemudian dimanfaatkan oleh bani abbasiyah

melancarkan pemberontakan yang terkenal dengan revolusi abbasiyah. kekuasaan bani umayyah runtuh di Damaskus pada Januari 750 M. Ketika Khalifah Marwan II dikalahkan oleh pasukan abbasiyah dalam pertempuran Zab. Setelah kalah, Marwan II melarikan diri ke Mesir dan akhirnya terbunuh pada Agustus tahun yang sama. Peristiwa itu menjadi tanda berakhirnya pemerintahan bani umayyah di Damaskus. Namun salah satu keturunannya bernama Abdurrahman ad-Dhakil berhasil melarikan diri ke Afrika Utara dan menyebrang ke Andalusia (Spanyol). Abdurrahman kemudian membangun kekuasaan bani umayyah di Andalusia dan memusatkan pemerintahannya di Cordoba. Hingga kekuasaan bani umayyah di Cordoba bertahan hingga 1031 Masehi.

Hikmah mempelajari sejarah dinasti umayyah
Mempelajari sejarah ilmu pengetahuan tentang daulah dinasti umayyah dapat memberi hikmah dan manfaat bagi kita. Adapun hikmah mempelajarinya adalah kita dapat mengetahui sejarah ilmu pengetahuan pada masa daulah umayyah, kita juga dapat menambah wawasan mengenai kepemimpinannya, dan dapat meniru atau meneladani tokoh-tokoh pada masa tersebut.

Dalam mempelajari sejarah pada dinasti umayyah sebagai berikut :

1. untuk mengetahui sejarah kehidupan pada umat Islam pada masa lalu.
2. untuk mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lalu.
3. untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan terkait dengan sejarah Islam.

BAB III

Metode Penelitian

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Subjek penelitian
Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP PG Bunga Mayang.
2. Objek penelitian
Objek penelitian yang digunakan peneliti adalah pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *appgeyser* dengan menggunakan materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.
3. Tempat penelitian
Tempat pelaksanaan penelitian adalah SMP PG Bunga Mayang .

B. Desain Penelitian Pengembangan

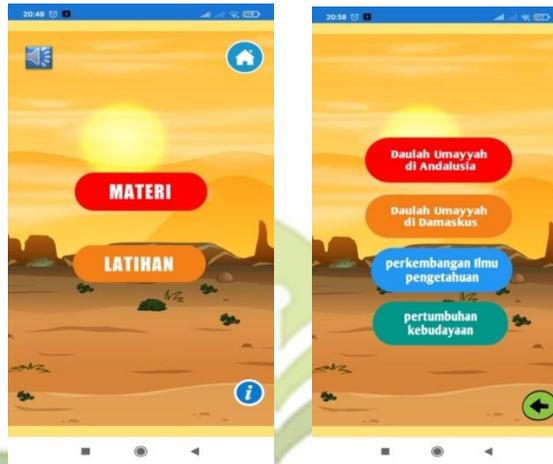
Desain penelitian yang dilakukan pada tahap pertama yaitu :

1. Bagian Pembukaan
Bagian pertama yaitu cover pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *appgeyser*.



Gambar 3. 1Tampilan Cover Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Appgeyser

2. Bagian tampilan materi
- Pada bagian ini terdapat menu materi dan menu latihan dalam media pembelajaran tersebut dan tampilan menu pembelajaran yang akan ditampilkan.



Gambar 3. 2 Tampilan Menu Dalam Media Pembelajaran



Gambar 3. 3 Tampilan Materi Media Pembelajaran



Gambar 3. 4 Tampilan Profil

3. Bagian Penutup

Bagian akhir berisi nomor soal dan bentuk jawaban soal yang dianimasikan baik benar mau jawaban salah.

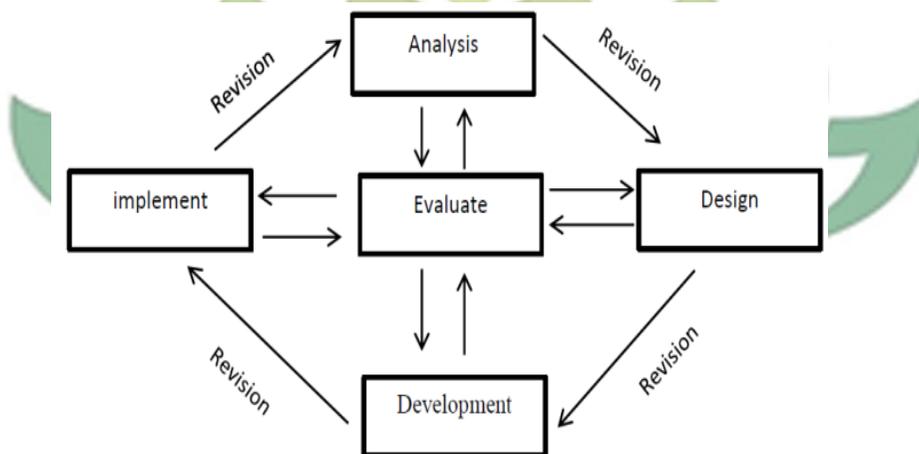


Gambar 3. 5 Tampilan Pilihan Soal Dan Tampilan Pilihan Jawaban Benar Dan Salah

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian yaitu. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu suatu metode yang digunakan untuk menghasikan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2010). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluating* (evaluasi).⁴⁵

Secara visual tahapan ADDIE Model ditunjukkan gambar berikut: ⁴⁶



Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

⁴⁵ Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, Dandan Luhur Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android", Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol. 3, No. 1(2017), h. 59

⁴⁶ *Ibid*, h. 60

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis (*analysis*) meliputi:

- a. Analisis Kompetensi untuk siswa
Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang digunakan sebagai bahan untuk pengembangan bahan ajar.
- b. Analisis karakteristik siswa
Analisis ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap siswa dan aspek-aspek lainnya yang terkait dengan tujuan mengidentifikasi pemahaman siswa tentang materi.
- c. Analisis Materi
Analisis materi ini melibatkan pencapaian kompetensi dan kompetensi dasar terkait dengan materi utama, sub bagian materi utama, dan seterusnya.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* didapatkan setelah menegetahui permasalahan pada tahap (analisis). Pada tahap perencanaan, maka peneliti melakukan penyusunan kerangka media pembelajaran yang akan dibuat. Penentuan materi dan perencanaan evaluasi yang dituangkan didalam media pembelejaran.

Fase ini berfokus pada tahapan berikut:

- a. Penyusunan kerangka media pembelajaran.
- b. Pembuatan teks materi, soal latihan tombol-tombol dan *background*.
- c. Pemilihan music, gambar dan animasi yang akan dipakai.
- d. Perencanaan instrumen.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini peneliti membuat aplikasi media pembelajaran berbasis *appgeyser*, aplikasi ini terdiri dari

materi bahan ajar, gambar, dan soal latihan. Kemudian produk yang dikembangkan diuji validasi produk yang dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai produk baru yang dirancang tersebut. Sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihan produk yang dikembangkan. Langkah selanjutnya berkonsultasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Bahan ajar yang sudah divalidasi ahli dan dinyatakan valid dan layak digunakan dibagikan dalam jumlah yang dibutuhkan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah atau uji lapangan dengan melibatkan siswa untuk melihat efektif pembelajaran menggunakan bahan ajar yang telah dibuat.

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji produk melalui penilaian yang dilakukan oleh pendidik dan penilaian yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

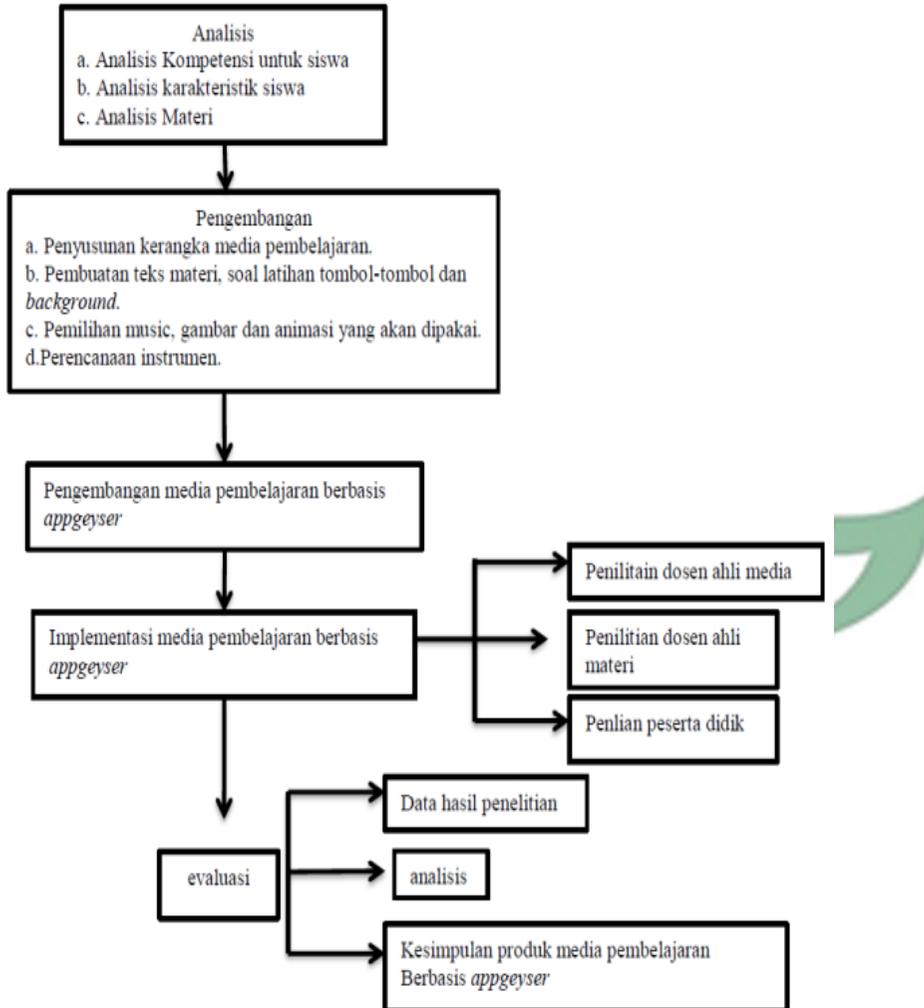
- a. Penilaian produk Media Pembelajaran berbasis *Appgeyser* oleh pendidik dan mengisi instrument penilaian yang berisi penjabaran beberapa aspek kriteria kualitas media pembelajaran.
- b. Mengujicoba produk yang dihasilkan kepada peserta didik kelas VIII SMP dan meminta penilaian serta tanggapan.
- c. Menganalisis hasil penilaian media pembelajaran berbasis *appgeyser*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil implementasi yang dilakukan sebagai acuan dalam meninjau apakah bahan ajar yang dikembangkan memiliki keefektifan dalam pembelajaran yang ada di sekolah tersebut. Tahap evaluasi berasal dari wawancara

yang dilakukan kepada siswa apakah pada saat menggunakan aplikasi ini memiliki ke efektivitas yang gunakan sebagai bahan ajar.

Prosedur penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada bagan 3.2 berikut.



Bagan 3.2 prosedur pengembangan

D. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *appgeyser* pada mata pelajaran pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah untuk kelas VIII SMP. Bahan ajar ini dikelas dalam bentuk yang menarik supaya dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri menggunakan handphone.
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah kelas VIII SMP PG Bunga Mayang.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah berbentuk aplikasi pembelajaran.

E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan

Subjek peneliti dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas VIII SMP PG Bunga Mayang.

F. Instrumen penelitian

Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut :

Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang berisi serangkaian pernyataan yang perlu dijawab atau direspon oleh responden. Angket dalam penelitian ini diberikan kepada ahli validator materi, ahli validator media dan peserta didik untuk mengumpulkan data tentang jawaban atas bahan ajar yang telah dibuat.

a. Angket Validasi

Tujuan angket validasi yaitu untuk mengumpulkan data tentang karakteristik dan kelayakan media pembelajaran berbasis *appgeyser* berdasarkan kesesuaian media dan isi materi menghindari minuman keras judi dan pertengkarannya oleh ahli materi dan ahli media pada media pembelajaran berbasis *appgeyser* yang dikembangkan. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media yang dikembangkan oleh validator dengan memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan.

b. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *appgeyser* yang dikembangkan. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui respon peserta didik terhadap hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *appgeyser*. Angket ini diberikan kepada responden peserta didik kelas VIII SMP PG Bungamayang.

1. Wawancara

Wawancara adalah cara untuk mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi langsung dari sumbernya. Untuk menemukan data awal penelitian dan informasi sebagai masukan untuk mengembangkan bahan ajar maka dilakukan wawancara.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah dilakukan untuk diambil langsung dari tempat penelitian. Bahan yang digunakan oleh peneliti terdiri dari foto kegiatan penelitian, yang terkait dengan penelitian di SMP PG Bungamayang.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Appgeyser*. Data ini berupa masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli media, ahli materi serta dari respon peserta didik.

Data yang berupa tanggapan pada uji produk dari penilaian angket dianalisis dengan ketentuan penilaian menggunakan perhitungan nilai rata-rata pemberian skor seperti pada tabel berikut :

Tabel 3. 1 Aturan Pemberian Skor⁴⁷

Kategori	Skor
SS(Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
KS (Kurang Setuju)	2
TS (Tidak Setuju)	1

1. Menghitung persentase kelayakan masing-masing aspek dengan rumus:

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

Keterangan :

P= Validasi aspek

$\sum x$ = Jumlah Jawaban responden pers aspek

$\sum Xi$ = Jumlah nilai maksimal setiap aspek

2. Menghitung persentase rata-rata seluruh responden dengan rumus:

⁴⁷ Sugioyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2017, Cetakan ke-25, h.94

$$\bar{P} = \frac{\Sigma p \text{ total}}{n}$$

Keterangan:

\bar{P} = Validasi rata-rata

Σp_{total} = Jumlah persen total semua aspek

n = Banyaknya aspek

3. Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan ke pertanyaan penilain untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Interprestasi skor penilaian dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 2 Interpretasi Skor Kuesioner Validasi Instrumen

Skor	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
4	$80 < P \leq 100$	Sangat Layak
3	$60 < P \leq 80$	Layak
2	$40 < P \leq 60$	Cukup Layak
1	$20 < P \leq 40$	Kurang Layak

Berdasarkan tabel diatas maka produk pengembangan akan berakhir saat penilaian skor nilai terhadap pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *appgeyser* telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, media dan agama serta respon peserta didik dikategorikan layak atau tidak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.⁴⁸

⁴⁸ Ridwan “*metode dan teknik menyusun tesis*”, (Bandung: Alfabeta, cet. 9, 2013, h. 87

H. Proses Analisis Lembar Angket Respon Peserta Didik dan Pendidik

Angket respon peserta didik dan pendidik diberikan setelah pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Barbasis Appgeyser di sekolah Menengah Pertama. Tujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dan pendidik mengenai media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Angket respon pada penelitian ini menggunakan skala likert.

1. Pemberian skor pada kriteria dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Aturan Pemberian Skor Kemenarikan

Kategori	Skor
SM(Sangat Menarik)	4
M (Menarik)	3
KM (Kurang Menarik)	2
TM (Tidak Menarik)	1

2. Proses perhitungan skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor rata-rata seluruh}}{\text{Skor tertinggi seluruh}} \times 100\% \quad \frac{\text{aspek}}{\text{aspek}}$$

3. Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan angket maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap modul ini telah memenuhi syarat kelayakan.⁴⁹

⁴⁹ Kehidupan Kelas, V I I Mts, and Nurul Iman, *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATA PELAJARAN AL-QUR ' AN HADIST MATERI " TOLERANSI DALAM PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATA PELAJARAN AL- QUR ' AN HADIST MATERI " TOLERANSI DALAM KEHIDUPAN " KELAS VII MTs NURUL IMAN*, 2021.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan dari penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *appgeyser* yang dilakukan di SMP PG Bunga Mayang yang telah divalidasi oleh ahli dan diujikan oleh peserta didik. Berikut ini adalah, pengembangan media pembelajaran berbasis *appgeyser*, antara lain:

1. Analisis

Dalam penelitian ini dilakukan tahap pertama adalah analisis, tahap ini dilakukan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis *appgeyser*, analisis yang dihasilkan melalui :

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum ini dilakukan untuk mendapatkan dan mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan. Adapun kurikulum yang digunakan di SMP PG Bunga Mayang yaitu kurikulum 2013. Kompetensi inti (KI) merupakan tingkat kemampuan dalam mencapai standar kompetensi kelulusan yang harus dimiliki setiap peserta didik pada setiap jenjang 3 tahun maupun 4 tahun yang digunakan sebagai dasar pengembangan kompetensi dasar. Kompetensi Dasar (KD) adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai peserta didik untuk menunjukkan jika peserta didik telah menguasai standar kompetensi.

Perencanaan media pembelajaran berbasis *appgeyser* disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, sehingga diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 4. 1
Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
1.13 meyakini bahwa ilmu pengetahuan pada masa bani umayyah sebagai bukti nyata agama islam di lakukan dengan benar.	
2.13 penunjukan perilaku tekun sebagai implementasi dalam meneladani ilmuan pada masa dinasti umayyah.	2.13.1 mampu memahami tokoh tokoh siapa saja yang mengembangkan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.
3.13 memahami sejarah ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.	3.13.1 mampu memahami dan menjelaskan sejarah ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.
4.13 menyajikan rangkaian sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.	4.13.1 mampu memahami rakaian sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Berdasarkan observasi langsung terhadap pendidik yang mengajar mata pelajaran dibidang Pendidikan agama islam di SMP PG Bunga Mayang, kainginan peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan agama islam masih kurang, karena peserta didik hanya belajar menggunakan media pembelajaran yang berupa buku cetak yang disediakan dari sekolah. Karakteristik peserta didik yang perlu diperhatikan antara lain kemampuan akademik pribadi, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan social, serta pengalaman belajar sebelumnya. Melalui analisis karakteristik tersebut, peneliti menyesuaikan isi media pembelajaran berbasis *appgeyser* sesuai dengan karakteristik peserta didik.

c. Analisis Media

Analisis media pembelajaran dilakukan pada observasi awal oleh peneliti yang dilakukan di SMP PG Bunga Mayang. Dari sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana menggunakan media pembelajaran yaitu berupa buku cetak. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang memanfaatkan teknologi belum pernah digunakan di SMP PG Bunga Mayang. Analisis media dilakukan dengan melihat dan menganalisis potensi dan masalah terhadap Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengumpulan data pada analisis ini dengan cara observasi untuk mengetahui kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui masalah yang dihadapi peserta didik peneliti melakukan wawancara dengan pendidik terkait media pembelajaran yang membantu nya dalam melakukan proses pembelajaran secara praktis yang bisa diterapkan disekolah tersebut.

Pada tahap ini penelitian melakukan wawancara dengan pendidik bidang studi Pendidikan agama islam serta melakukan observasi kelas VIII. Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu pendidik yang mengajar mata pelajaran Pendidikan agama islam, wawancara dilakukan dengan pendidik yaitu bapak Eko Siswanto, S. Pd.I di SMP PG Bunga Mayang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber tersebut, di SMP PG Bunga Mayang yang telah menggunakan kurikulum 2013. Dalam hal ini kurikulum 2013 adalah kegiatan pembelajaran yang dipusatkan kepada peserta didik. Bapak Eko Suwanto, S.Pd.I menyatakan masih sulit diterima peserta didik dikarenakan kecenderungan menggunakan media pembelajaran manual yang daya tariknya kurang untuk peserta didik terlebih lagi dalam situasi seperti ini. Selain itu, bapak Eko Suwanto menjelaskan bahwa terdapat beberapa factor yang menyebabkan permasalahan yang

dihadapi antara lain peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik sulit untuk memahami materi sehingga peserta didik lebih cepat merasa bosan.

Hasil analisis media yang dibutuhkan sesuai dengan hasil wawancara, dimana media yang dibutuhkan peserta didik SMP PG Bunga Mayang menunjukkan bahwa masih kurangnya minat peserta didik terhadap Pendidikan agama islam dan peserta didik masih menggunakan media pembelajaran yang ada saja. Berbagai media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran Pendidikan agama islam SMP PG Bunga Mayang, menunjukkan bahwa pendidik masih menggunakan media pembelajaran sederhana. Dalam pembelajaran di perlukan media pembelajaran yang diperlukan agar lebih menarik pada saat proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang minat belajar peserta didik khususnya materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.

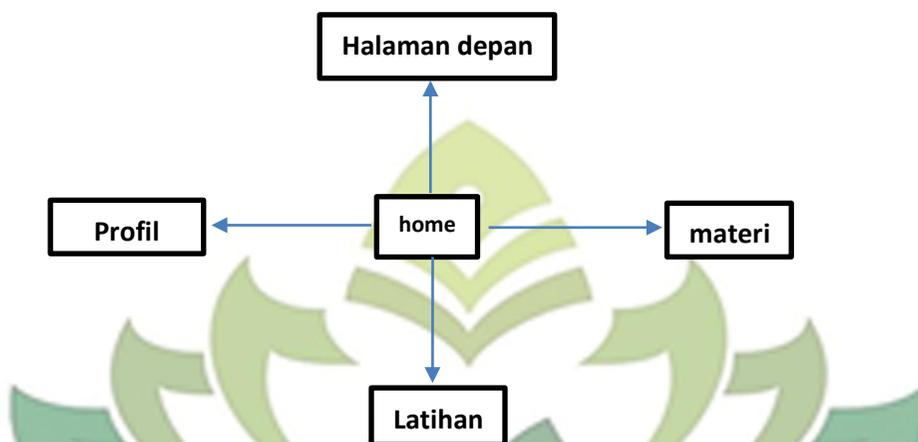
Setelah diadakan proses analisis berupa analisis kurikulum, karakteristik peserta didik dan analisis media dilakukan evaluasi bahwa diperlukan adanya pemberharuan proses pembelajaran bahwa diperlukan guna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Sehingga peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *appgeyser* pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah sesuai standar kurikulum yang digunakan. Tujuan dari perencanaan media pembelajaran ini untuk dijadikan alat bantu pembelajaran serta mengatasi permasalahan peserta didik.

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah melakukan evaluasi pada tahap analisis, maka penelitian ini melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap *design* tahap perencanaan media pembelajaran. Berikut ini

adalah proses perencanaan pengembangan media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *appgeyser* pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah sebagai media pembelajaran yang dikembangkan:

- a. penyusunan kerangka Media Pembelajaran berbasis *appgeyser*
 penyusunan kerangka pada media pembelajaran berbasis *appgeyser* dapat dilihat pada gambar berikut.



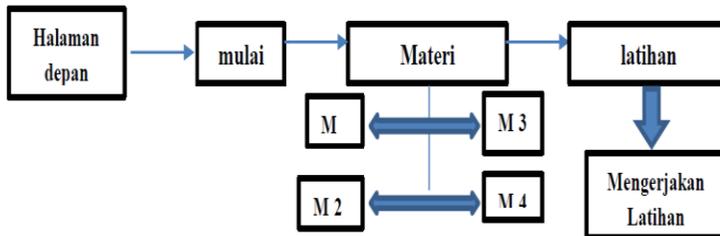
Bagan 4.1 kerangka media pembelajaran berbasis *appgeyser*

Berdasarkan gambar diatas dijelaskan terkait media pembelajaran berbasis *appgeyser* yang dijelaskan yaitu bagian awal terdapat halaman depan yang didalamnya akan dimunculkan tombol memulai media pembelajaran dan tombol ikon mulai jika diklik akan memasukan home.

Dimana pada bagian home terdapat pilihan beberapa menu diantaranya:

1. tampilan menghidupkan musik.
2. Tampilan materi dan tampilan untuk Latihan.
3. Tampilan profil peneliti.
4. Tampilan setelah diklik tombol materi menggunakan dapat milih pilihan beberapa materi

Tampilan petunjuk dibawah dibuat untuk mengetahui cara penggunaan media pembelajaran. Kerangka cara menggunakan media pembelajaran ini seperti gambar berikut.



Bagan 4.2 kerangka Media Pembelajaran Berbasis *Appgeyser*

Berdasarkan bagan diatas dijelaskan terkait media pembelajaran yaitu gambaran umumnya media pembelajaran yang telah dikembangkan halaman depan media pembelajaran untuk memulai pembelajaran maka di klik mulai akan masuk kedalam pilihan didalamnya materi terdapat beberapa materi mengenai pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah, dan menu Latihan peserta didik dapat memilih soal. Dalam mengerjakan soal jika jawaban salah maka soal peserta didik harus memilih jawaban benar dan dapat melanjutkan soal berikutnya.

Media pembelajaran dilanjutkan trus sampai menemukan jawaban yang benar sampai selesai dengan begitu peserta didik dapat tetap belajar dengan tetap mengasah pemahamannya terhadap materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.

- b. Pembuatan materi, Latihan, tombol-tombol dan *background*.

Materi dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian pada *background* dengan menggunakan seting ukuran slide untuk ukuran layar handpone

yang telah disesuaikan. Dapat dilihat berikut adalah salah satu teks materi:



Gambar 4. 1Tampilan Materi

Soal dan pembahasan yang digunakan juga berdasarkan buku Pendidikan Agama Islam SMP Kurikulum 2013, dimana soal dikeluarkan dalam bentuk tampilan nomor soal. Berikut adalah salah satu bentuk soal dan pemilihan soal.



Gambar 4. 2 Tampilan Soal Latihan

Pemilihan tombol-tombol dan *background* pada media ditentukan selaras dengan materi yang diambil seperti materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah. Dimana tombol-tombol tersebut dan *background* tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik.



Gambar 4. 3 Tombol-Tombol Dan Bentuk Jawaban Salah dan Benar

- c. Pemilihan musik, gambar dan animasi media pembelajaran

Peneliti tentunya memilih musik yang sesuai dengan tema pada produk, dimana musik harus selaras dengan dengan tampilan dan gambar pada produk yang dikembangkan, guna menambah daya Tarik peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

- d. Perencanaan instrumen

Instrumen dirancang dalam bentuk kuisisioner berdasarkan aspek yang telah disesuaikan. Angket kelayakan produk untuk para ahli mencakup pertanyaan tentang media yang dibuat dan berbentuk *check list*.

Angket respon diberikan kepada peserta didik, perencanaan instrumen penilaian diawali dengan Menyusun kisi-kisi angket dan kemudian Menyusun angket penilaian yang akan diberikan kepada validasi ahli media dan ahli materi, serta angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *appgeyser* yang telah dikembangkan.

Tabel 4. 2
Kisi-Kisi Ahli Media

No	Komponen	Butir Penilaian	Nomor Soal
1	Aspek kelayakan isi	Kelengkapan isi materi	1,2,3dan 4
2	Aspek kelayakan penyajian	Lugas Komunikatif	5,6,7,dan8
3	Aspek Pembelajaran	Kepraktisan media pembelajaran sebagai bahan ajar Mengaktifkan respon peserta didik	9,10,dan11

Tabel 4. 3
Kisi-Kisi Ahli Materi

No	Komponen	Butir Penilaian	Nomor Soal
1	Rekayasa Media	Kemenarikan tampilan	1,2,3 dan 4
2	Kemudahan Penggunaan	Lugas Komunikatif	5,6,7,8,9,10, dan11
3	Fungsi Keseluruhan	Kepraktisan Media Pembelajaran sebagai Bahasa ajar	12,13, dan 14

Tabel 4. 4
Angket Respon Pendidik

Tabel 4. 5
Angket Responden Peserta Didik

No	Komponen	Butir Penilaian	Nomor Soal
1	Rekayasa Media	Kemudahan pemakaian dan pengelolaan	1
2	Komunikasi Visual	Komunikatif Inovatif Kemenarikan pemilihan komponen desain	2,3,4,5,6,7dan8
3	Pembelajaran	Memotivasi Kejelasan materi Kesesuaian soal dan materi Bahasa yang mudah dipahami	9,10,11,dan 12

3. Development (pengembangan)

a. Pembuatan media pembelajaran berbasis *appgeyser*

Tampilan halaman depan

Sebelum memasuki halaman depan maka akan

No	Komponen	Butir Penilaian	Nomor Soal
1	Aspek kelayakan dan isi	Kemudahan pemakaian dan pengelolaan	1
2	Aspek kelayakan penyajian	Komunikatif Inovatif Kemenarikan pemilihan komponen desain	2,3,4,5,6,7dan8
3	Aspek Pembelajaran	Memotivasi Kejelasan materi Kesesuaian soal dan materi Bahasa yang mudah dipahami	9,10,dan 11
4	Komunikasi dan visual	Penyajian media pembelajaran	12,13,dan 14

sebelum tampil, setelah berada di halaman depan maka akan tampil gambar dan tulisan judul media

pembelajaran dan terdapat tombol mulai untuk menjalankan media pembelajaran tersebut



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Depan

1. Tampilan Menu
Selanjutnya setelah diklik mulai maka akan keluar pilihan menu yaitu menu materi dan menu Latihan.



Gambar 4. 5 Tampilan Setelah Mulai

2. Tampilan Materi
Tampilan materi berisi tentang terkait materi pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *appgeyser*, terdapat beberapa pembahasan didalamnya, seperti sejarah berdiri dinasti

umayyah di damaskus dan daftar pemimpinnya, sejarah berdirinya dinasti umayyah di Andalusia dan daftar pemimpinnya, perkembangan ilmu pengetahuan, dan pertumbuhan kebudayaan.



Gambar 4. 6Tampilan Materi

3. Tampilan mulai

Pada tampilan akhir yaitu tampilan pilihan dalam memilih dan mengerjakan soal yang dapat dipilih dalam proses pengerjaannya.



Gambar 4. 7 tampilan menu soal

- b. Hasil evaluasi validator
1) Validasi Ahli Media

Tabel 4. 6
hasil validasi ahli media 1

(Fredri Ganda Putra, M.Pd)

No	Aspek	Skor	Skor ideal	Presentase	Kriteria
1	Rekayasa Media	16	16	100%	Sangat layak
2	Kemudahan Penggunaan	26	28	92,8%	Sangat layak
3	Fungsi Keseluruhan	11	12	91,6%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media 1 pada tabel diatas dapat diketahui bahwa dari validasi ahli media 1 memperoleh skor 94,64%, yakni dengan kriteria sangat layak. Jumlah nilai skor rata-rata seluruh aspek diperoleh skor 53 dari skor ideal 56 dengan presentase 94,64% dengan kriteria sangat layak digunakan.

Saran yang diperoleh dari ahli media 1 yaitu sebagai berikut:

- a. Perbaiki tampilan agar lebih merakyat.

Tabel 4. 7
Hasil Validasi Ahli Media 2
(Bapak Iip Sugiharta, M.Si)

No	Aspek	Skor	Skor ideal	Presentase	Kriteria
1	Rekayasa Media	14	16	87,5%	Sangat layak
2	Kemudahan Penggunaan	26	28	92,8%	Sangat layak
3	Fungsi Keseluruhan	11	12	91,6%	Sangat layak

Berdasarkan ahli validasi ahli media 2 pada tabel diatas diketahui bahwa dari ahli validasi media 2 memperoleh skor 91,07% yakni dengan kriteria sangat layak. Jumlah nilai skor rata-rata seluruh aspek diperoleh skor 51 dari skor ideal 56

dengan presentase 91,07% dengan kriteria sangat layak digunakan .

Saran yang diperoleh dari ahli media 2 yaitu sebagai berikut:

- a. Ubah tampilan kembali dan tampilan home pada media tersebut.
- b. Berikan menu pengenalan pembuat media.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media 1 dan ahli media 2 adalah sebagai berikut. Diperoleh hasil rata-rata skor presentase 92,22% dengan kriteria sangat layak digunakan.

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 8
Hasil Validasi Ahli Materi
(Bapak Yoga Anjas Pratama,M.Pd)

No	Aspek	Skor	Skor ideal	Presentase	Kriteria
1	Analisis kelayakan isi	16	12	75%	Layak
2	Aspek kelayakan penyajian	16	12	75%	Layak
3	Aspek pembelajaran	12	10	83,33%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel diatas dapat diketahui bahwa dari validasi ahli materi memperoleh skor 77,27%, yakni dengan kriteria layak digunakan. Jumlah nilai skor rata-rata seluruh aspek

diperoleh skor 34 dari skor ideal 44 dengan presentase 77,27% dengan kriteria layak.

Saran yang diperoleh oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

- a. sesuaikan kd dengan materi ajar
- b. perluas tambahkan materi pertumbuhan kebudayaan dan perkembangan ilmu pengetahuan, kemajuan dan runtuhnya dinasti umayyah.
- c. tambahkan nilai evaluasi hasil akhir dari Latihan
- d. tambahkan evaluasi secara menyeluruh bisa menggunakan link.
- e. tambahkan hikmah dari mempelajari dinasti umayyah.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah sebagai berikut. Diperoleh hasil rata-rata presentase 77,72% yakni dengan kriteria layak digunakan.

4. *implement* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk dinyatakan layak sesuai dengan saran masukan oleh tim ahli validator berikutnya produk yang berupa sebuah media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *appgeyser* pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah dimana diujicobakan di SMP PG Bunga Mayang. Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran maka akan mengisi agket yang sudah disediakan agar dapat memberikan tanggapan mengenai produk yang telah di terapkan. Hasil yang didapatkan dari ujicoba produk tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4. 9
Hasil respon uji kemenarikan pendidik

No	Aspek	Skor	Skor ideal	Presentase	Kriteria
1	kelayakan isi	13	16	81,25%	Sangat menarik
2	Kelayakan penyajian	16	16	100%	Sangat menarik
3	Pembelajaran	12	12	100%	Sangat menarik
4	Komunikasi dan visual	10	12	83,33%	Sangat menarik

Tabel diatas menjelaskan informasi hasil respon pendidik terkait produk yang dikembangkan mendapat presentase 91,07%. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis appgeyser dengan materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah memiliki kriteria sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Tabel 4. 10
Hasil Respon Uji Kemenarikan Peserta Didik SMP PG Bunga Mayang

No	Nama Peserta didik	Skor	Skor Ideal	Prenstase	Kriteria
1	Ahmad Firman Yudianto	39	48	81,25%	Sangat Menarik
2	Ana Nuraini	45	48	93,75%	Sangat Menarik
3	Cinta Ku Sandra Nashifa	41	48	85,41%	Sangat Menarik
4	Deba Paudi Abtar	43	48	89,58%	Sangat Nenarik
5	Dika Faurenza	40	48	83,33%	Sangat Menarik
6	Dzakiyah Nur Azizah	38	48	79,16%	Menarik

7	Enggi Septian	42	48	87,5%	Sangat Menarik
8	Erlangga Bayu Kusuma	46	48	95,83%	Sangat Menarik
9	Fadila Mutia Zahwa	39	48	81,25%	Sangat Menarik
10	Febria Saputra Ahmad Dani	44	48	91,66%	Sangat Menarik
11	Haifa Nabila W.	43	48	89,58%	Sangat Menarik
12	Helisa Akma Sahira	43	48	89,58%	Sangat Menarik
13	Irsyad Arya Saputra	45	48	93,75%	Sangat Menarik
14	Jhulia Pusfita Sari	38	48	79,16%	Menarik
15	Khanza Aleya Rahmadani	38	48	79,16%	Menarik
16	M. Akbar Ammar	42	48	87,5%	Sangat Menarik
17	M. Qodri	48	48	100%	Menarik
18	M. Roman Raditya Yusman	48	48	100%	Sangat Menarik
19	Naila Sahla Nabila	48	48	100%	Sangat Menarik
20	Qia Asyifa Linina	46	48	95,83%	Sangat Menarik
21	Raffi Ardian D.S	47	48	97,91%	Sangat Menarik
22	Revaliana Melita Sari	38	48	79,16%	Sangat Menarik
23	Riska Hana Althafunissa	39	48	81,25%	Sangat Menarik
24	Robi Ashabie	44	48	91,66%	Sangat Menarik
25	Saskia Rahma Dani	45	48	93,75%	Sangat Menarik
26	Syuhada Annisa	44	48	91,66%	Sangat Menarik
27	Thalita Naysilla Brilian Putri	42	48	87,5%	Sangat Menarik

28	Vita Aristianti	48	48	100%	Sangat Menarik
29	Yoland Pratama	48	48	100%	Sangat Menarik
30	Zahra Meylina Sari	40	48	83,33%	Sangat Menarik

Tabel hasil rekapitulasi ujicoba produk skala besar SMP PG Bunga Mayang dapat disimpulkan mendapat presentase 92,79% dengan kriteria “sangat menarik”.

Sehingga dapat disimpulkan, jika produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *appgeyser* memiliki kriteria sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.

5. Evaluate (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE, yang dilakukan Ketika peneliti telah memvalidasi produk dari validator ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil revisi produk sesuai saran dan memasukkan dari beberapa validator maka produk diuji., hasil ujicoba produk telah direvisi dan dari saran dan masukan oleh para ahli maka, peneliti mendapat tanggapan baik dari pendidik maupun peserta didik bahwa produk yang dikembangkan peneliti adalah baik dan layak digunakan (sangat menarik). Maka disimpulkan, jika media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *appgeyser* pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.telah selesai dikembangkan.

B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Ujicoba

1. Hasil Penilaian Validasi Media

Penilaian validasi ahli media berfungsi untuk mengetahui keselarasan antara warna, tombol background, gambar dan animasi yang digunakan dalam media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *appgeyser*. Ahli media terdiri dari dosen fakultas tarbiyah dan keguruan yaitu bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd selaku validator 1 dan bapak Iip Sugiharta, M.Si selaku validator 2. Penilaian pada media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan memberikan saran serta masukan untuk kelanjutan pengembangan media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *appgeyser* yang akan diterapkan.

Tabel 4. 11
Saran dan hasil perbaikan ahli media

No.	Bagian Media	Keterangan
1		Sebelum Revisi
Tampilan kurang menarik.		

		<p style="text-align: center;">Sesudah Revisi</p>
<p>Tampilan diubah menjadi menarik.</p>		

No.	Bagian Media	Keterangan
2		<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p>
<p>Tampilan background materi diperbaiki.</p>		

		<p style="text-align: center;">Sesudah Revisi</p>
<p style="text-align: center;">Tampilan background di perbaiki dengan merubah tampilannya dari papan tulis dirubah menjadi lebih menarik.</p>		

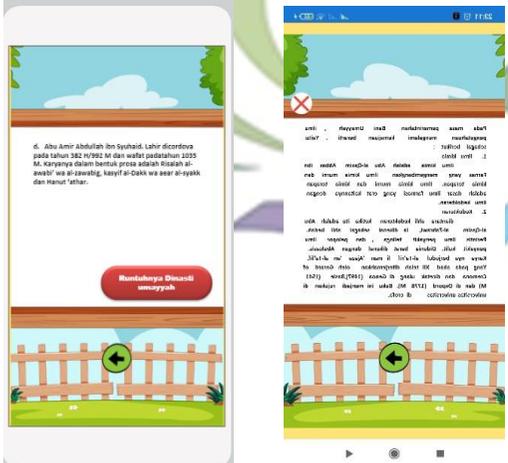
No.	Bagian Media	Keterangan
<p style="text-align: center;">3</p>		<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p>
<p style="text-align: center;">Ubah tampilan tombol Kembali dan home.</p>		

		<p>Sesudah Revisi</p>
<p>Mengubah tampilan tombol Kembali dan home dengan mendownload menu tersebut di internet.</p>		

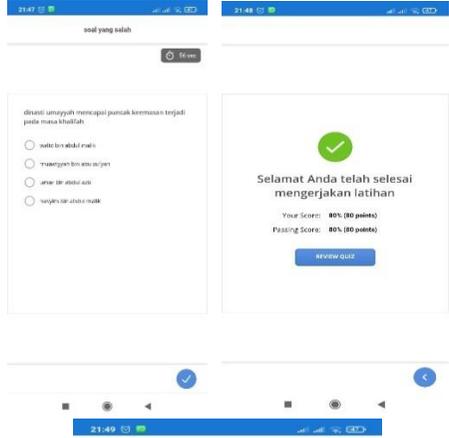
No.	Bagian Media	Keterangan
3		<p>Memberikan menu pengenalan terkait pengembang media</p>

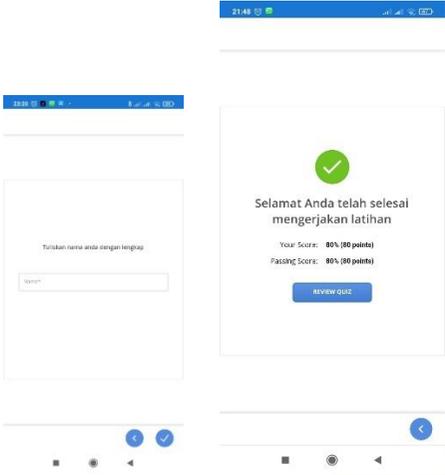
Tabel diatas menjelaskan terkait dengan masukan saran dan perbaikan media pembelajaran yang berikan oleh validator ahli media kepada peneliti terkait dengan tampilan media pembelajaran, menu pengenalan terkait pengembangan media pembelajaran.

Tabel 4. 12
Saran dan Hasil Perbaikan Ahli Materi

No.	Bagian Materi	Keterangan
1	<p>3.13.4 Menjelaskan penyebab dari runtuhnya Bani Umayyah dengan benar.</p> <p>3.13.5 Menjelaskan hikmah mempelajari sejarah ilmu pengetahuan Bani Umayyah dengan benar</p>	<p>Sebelum Revisi</p>
<p align="center">Sesuai dengan kd materi tidak menjelaskan runtuhnya dinasti umayyah dan tidak ada materi menjelaskan hikmah tentang dinasti umayyah.</p>		
		<p>Sesudah Revisi</p>
<p align="center">Menjelaskan runtuhnya dinasti umayyah dan menambah hikmah mempelajari sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.</p>		

<p>3</p>	 	<p>Sebelum Revisi</p>
<p>Tambahkan nilai /evaluasi hasil akhir dari Latihan</p>		

 <p>soal yang salah</p> <p>ditandai umayyah mencapai puncak kemegahan terjadi pada masa khulafah</p> <p><input type="radio"/> tidak terikat erat</p> <p><input type="radio"/> tumpang-batas saja</p> <p><input type="radio"/> erat terikat ada</p> <p><input type="radio"/> sangat terikat erat</p> <p>Selamat Anda telah selesai mengerjakan latihan</p> <p>Your Score: 80% (80 points)</p> <p>Passing Score: 80% (80 points)</p> <p>REVIEW QUIZ</p>	<p>Sesudah Revisi</p>
<p>Merubah Latihan awal yang hanya memberikan jawaban benar dan salah pada jawaban, kini dirubah menjadi Latihan yang memiliki evaluasi akhir didalamnya.</p>	

No.		Keterangan
4		<p>Memberikan menu pengisian nama peserta didik dan memberikan nilai akhir saat menyelesaikan jawaban</p>

No.		Keterangan
5		<p>Penambahan materi terkait hikmah dari mempelajari sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.</p>

C. Kajian Produk Akhir

Penelitian dan pengembangan menggunakan produk media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *appgeyser* pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah menjadi alternatif sebagai pembelajaran yang sangat menarik dan membuat peserta didik tidak bosan karena didalam media pembelajaran ini menampilkan soal-soal yang akan dijawab setiap pemilihan jawaban benar atau salah maka peserta didik akan ditampilkan animasi dari kedua jawaban tersebut. Sehingga, dapat menarik rasa keingintahuan peserta didik dan dapat meningkatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *appgeyser* ini memberikan inovasi baru dalam media pembelajaran didalamnya.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser* yang dibuat menggunakan *ms. Power point, ispring suite*, dan dalam proses pembuatan aplikasi menggunakan situs *web online* yaitu *appgeyser*. Produk ini dikembangkan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

Analisis, tahapan awal bertujuan untuk mendapatkan analisis awal dalam menetapkan serta mendefinisikan apa yang diperlukan pada proses pembelajaran yang berkaitan dengan produk. Pada tahap ini terdiri dari analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis media. Langkah pertama, analisis kurikulum yang dilakukan agar mendapatkan dan mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan. Langkah kedua, analisis karakteristik yang dilakukan untuk menyesuaikan isi media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser* sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sedangkan, Langkah ketiga yaitu analisis media untuk menganalisis media pembelajaran yang dibutuhkan media pembelajaran berbasis *appgeyser* yang menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan agama islam khususnya materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah.

Design tahapan kedua digunakan untuk melakukan kegiatan perancangan media pembelajaran guna menghasilkan tampilan awal. Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu penyusunan kerangka produk, pembuatan teks, materi, soal, pembahasan, tombol-tombol, pemilihan music, gambar animasi background dan perancangan instrument. Dalam penyusunan kerangka media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser* disusun sebaik mungkin. Selanjutnya, pembuatan teks materi, pembahasan yang disesuaikan dengan kurikulum yang sudah diketahui. Pembuatan background disesuaikan juga dengan materi yang telah dibuat. Serta, Langkah terakhir dari tahapan *design* adalah perencanaan instrumen, dalam perancangan instrumen peneliti merancang kisi-kisi angkat yang akan dinilai oleh validator dan peserta didik.

Tahap ketiga yaitu *Development* (pengembangan), tahap ini bertujuan untuk melihat seberapa jauh kelayakan media pembelajaran media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser* yang sudah dirancang. Pada tahap ini, produk dinilai oleh validator ahli media dan validator ahli materi yang melalui berbagai proses hingga produk layak dipakai dilapangan. Adapun hasil penilaian validator ahli media didapatkan rata-rata 92,22% dengan kriteria sangat layak,

Tahapan selanjutnya adalah *implementation* (implementasi), setelah produk di validasi oleh validator dan dinyatakan layak. Media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser* di terapkan kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran di SMP PG Bunga Mayang.

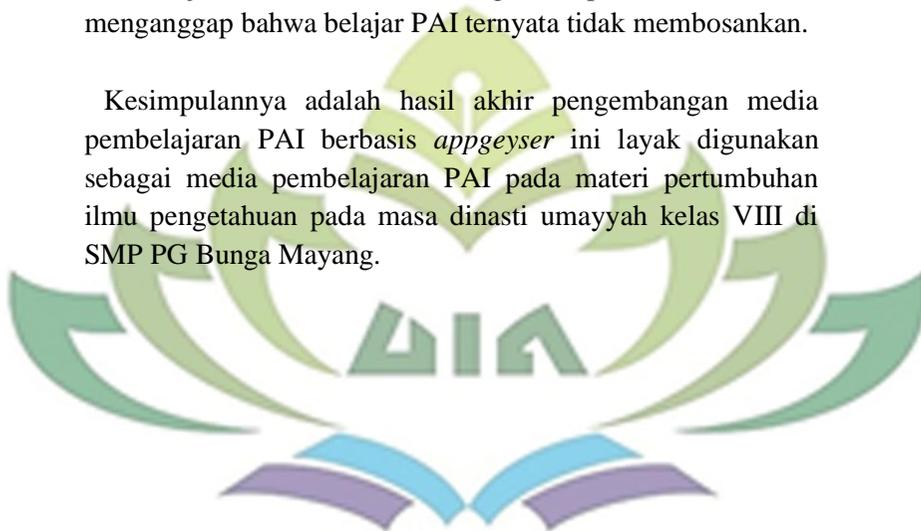
Tahap terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini adalah hasil penilaian angket responden peserta didik terkait kemenarikan media pembelajaran dengan memperoleh presentase rata-rata 92,96% dengan kriteria sangat menarik.

Penelitian ini memperoleh media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser* dimana dapat membuat pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif. Karena, tujuan dari pembelajaran ini sebenarnya adalah pemakaian media yang tepat dan bermacam-macam pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat meminimalisir

sikap peserta didik yang kurang aktif pada proses pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, di SMP PG Bunga Mayang peserta didik lebih antusias dan tentunya lebih semangat belajar PAI dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *appgeyser* sebagai media pembelajaran, karena mereka belum pernah mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi. Peserta didik dapat dengan santai dan tidak perlu tergesa gesa dalam proses pembelajaran. Mereka juga dapat memahami setiap soal yang muncul dan mencari jawaban secara baik, dengan ini peserta didik mulai menganggap bahwa belajar PAI ternyata tidak membosankan.

Kesimpulannya adalah hasil akhir pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah kelas VIII di SMP PG Bunga Mayang.





BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser* pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah, memperoleh kesimpulan yaitu :

- 1) Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yakni media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser* pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti umayyah dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
- 2) Berdasarkan hasil validasi dosen ahli media dan ahli materi dinyatakan layak digunakan dilapangan oleh validator ahli media untuk diujicobakan, dengan hasil presentase rata-rata 92,22% dengan kriteria “sangat layak”. Dan hasil validasi oleh ahli media dengan hasil presentase 77,27% dengan rata-rata “layak”.
- 3) Berdasarkan hasil angket respon pendidik dan peserta didik mengenai kemenarikan media pembelajaran PAI sudah layak digunakan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan hasil rekapitulasi pendidik dengan presentase 91,07% dengan kriteria “sangat menarik”. Respon peserta didik SMP PG Bunga Mayang pada uji coba produk dengan presentase 92,79% dengan kriteria produk “sangat menarik”

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *appgeyser*,maka dapat diberikan saran sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran berbasis *appgeyser* sebagai media pembelajaran memerlukan pemaksimalan karena masih banyak keterbatasan.
- 2) Pendidik dapat lebih memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran agar dapat lebih menarik.

- 3) Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *appgeyser* pada materi pembelajaran lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran." *Edcomtech* 1, no. 1 (2016): 9–20.
- Adila, Nurul. 2021. "Pengembangan Aplikasi Android Berbantuan Appgeyser.Com Pada Mata Pelajaran FIQIH di MI PLUS NUR RAHMAN KOTA BENGKULU". SKRIPSI. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN Bengkulu). Bengkulu.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Ahsan, Muhammad, Sumiyati "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti", Edisi Revisi Jakarta: Kementrian dan Kebudayaan (2017)
- Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 74.
- Ainiyah, N. (2013) "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Al-Ulum*, 13(1).
- Alqur'an terjemah
- Alqur'an terjemah Surat An-nahl ayat 44.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156.
- Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran". –Ed. Revisi, cet. 20. – Jakarta : Rajawali Pers, 2017.

Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.

Cahyani, Ani “*Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*”, Serang : Laksita Indonesia, 2019.

Cholik, C. A. (2017) “*Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia*”. syntax literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 2(6).

Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96.

Era, P., & Industri, R. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI*. 93–97.

<https://www.kompasiana.com/drajat01/5e0e7df2097f36387e38b833/pilih-mana-app-inventor-atau-appsgeyser?page=all#section1>
diakses pada 12 juni 2022 pukul 20:43

Indra, W., & Fitria, Y. (2021). *Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar*. 9(1), 59–66.
<https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8654>

Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54.

Krismasari Dewi, Ni Nyoman, M.G Rini Kristiantari, and Ni Nyoman Ganing. “Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia.” *Journal of Education Technology* 3, no. 4 (2019): 278.

Lestari, S. (2018) “*Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*”. Edureligia,2(2).

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida*’, 37(1), 27–35.

Makbuloh, Deden “*pendidikan Islam Dan Sistem Penjaminan Mutu*”, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).

Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22–26.

Nurdyansyah, N. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. *Universitas Negeri Surabaya*, 1–22. Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan

Pendidikan, D., Islam, A., Raden, F. I., & Lampung, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam Imam Syafe’I. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(November), 151–166.

Prima Nataliya. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358.

Ridwan “*metode dan teknik menyusun tesis*”, (Bandung: Alfabeta, cet. 9, 2013.

Rusman,dkk “*pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*”, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada)

Siguyono, “*Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R&D*”,Bandung: Alfabeta, 2016

Sinyo, M. A. W. (2019). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Penulisan Daftar Pustaka Karya Ilmiah Berbasis Android Menggunakan Appseyser. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 23–30.

Sugioyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2017, Cetakan ke-25.

Sultonik, A. siddik, M. Sudarman, (2020) “*pengembangan media pembelajaran intraktif berbasis website appgeyser tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Muhammadiyah 2 Full Day Education Sangatta Utara*”, Jurnal Pendes Mahakam,5(1).

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, “*Sistem Pendidikan Nasional*” .

Wawancara dengan guru pendidikan agama islam di SMP PG Bungamayang tanggal 2 agustus 2020

www.appgeyser.com .diakses pada 20 Agustus 2020