

LAPORAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA SMART BERBASIS APLIKASI CREATOR (SAC) PADA BAB HAJI DAN UMROH KELAS XI A DI SMA ISLAM SALAFIYAH SRESEH SAMPANG



Oleh :

**Raudlatul Jannah
Alifatuz Zilfiyah
Wasilatul Amaliyah**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH MIFTAHUL ULUM
BANGKALAN
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Smart Berbasis Aplikasi Creator (SAC) Pada Bab Haji Dan Umroh Kelas XI A Di SMA Islam Salafiyah Sreseh Sampang
Peneliti	:	Ketua:
		Raudlatul Jannah, M.Pd.I
		Anggota:
		Alfiyatuz Zilfiyah
		Wasilatul Amaliyah
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun		2024
Anggaran		7.000.000

Bangkalan, 17 Juli 2024

Ketua TIM Pengusul



Raudlatul Jannah, M.Pd.I (2116029001)

Mengetahui,

Ketua LPPM



Fawaidur Ramdhani, M.Ag.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pembelajaran adalah etika sukarela pendidik tanpa didasari dengan paksaan kepada peserta didik guna mencapai hasil atau tujuan yang diinginkan pada proses belajar mengajar.¹ Proses pembelajaran terdiri dari rangkaian kegiatan di mana berbagai komponen saling berinteraksi dan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan menggunakan sumber belajar.² Belajar adalah proses peningkatan kepribadian seseorang melalui perbaikan tingkah laku, seperti meningkatkan pengetahuan, keterampilan, pola 2etik, pemahaman, perilaku, serta berbagai kemampuan lainnya. Proses dalam belajar mengajar merupakan komunikasi antara individu peserta didik dengan lingkungan sekolah.³ Maka dari itu, diperlukan komunikasi yang kuat guna mengubah perilaku dan pemikiran peserta didik menjadi lebih baik. Pendidik dalam metode pembelajaran dituntut untuk terampil memasukkan ide-ide baru yang sedang berkembang dalam pendekatan dan metodologi pengajarannya, serta memanfaatkan sumber daya

¹ Sutiah, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Ed. By Sutiah, Ke 2 (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020).

² Aprida Pane And Muhammad Darwis Dasopang, „Belajar Dan Pembelajaran“, FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3.2 (2017), h.333 <https://doi.org/10.24952/Fitrah.V3i2.945> . 4 Warda Ahdar Djamaluddin, Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, Awal Syadd (Yogyakarta: CV. Kaaffah Learning Center, 2019).

³Supriyono, „PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN Berbicara Soal Kualitas Pendidikan , Tidak Dapat Dilepaskan Dari Proses Pembelajaran Di Ruang Kelas . Pembelajaran Di Ruang Kelas Mencakup Dua Aspek Penting Yakni Guru Dan Siswa . Guru Mempunyai“, Jurnal Pendidikan Dasar, II.1 (2018), 43–48.

yang ada sesuai dengan pembahasan yang diberikan.⁴ Hal ini dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang diinginkan peserta didik, sehingga peserta didik mudah terinspirasi serta berpartisipasi dalam proses belajar yang sesuai keinginannya.

Hal ini dapat memberikan dampak besar untuk bidang 3etika3ft3 dengan memanfaatkan dalam mengakses berbagai informasi seperti teks, gambar, 3etik dan suara. Adanya berbagai hal tersebut teknologi dapat menciptakan media pembelajaran guna proses interaksi pembelajaran di dalam kelas. Berarti setiap tiang membuat perubahan sesuai dengan teknologi yang memainkan peran penting dalam mengatur partisipasi-partisipasi dalam peran penting dalam dunia .⁵

Media pembelajaran yang berbasis aplikasi android mempunyai beberapa keunggulan, seperti halnya yang diungkapkan oleh Hakim antara lain praktis saat dibawa, terhubung ke jaringan kapan dibutuhkan dan di mana saja selama ada akses ke wifi atau kabel data yang cukup, fleksibel saat mengakses sumber belajar, komunikasi lebih dekat, terlibat dan aktif para siswa. Harga yang terjangkau juga menjadikan keunggulan utamanya.⁶ Kemudahan dalam membuat aplikasi edukatif juga telah mendapat dukungan dari beberapa pihak. Pesan pembelajaran dapat tersimpan pada ingatan jangka 3etika3 orang yang

⁴ Teni Nurrita, „Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa“, MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3.1 (2018), 171 <<https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>>.

⁵ Zulfani Sesmiarni, Ridha Ahida, and Hendri Novi, „Information Technology Service in Preparing For Industrial Era 4.0““, *Journal International Of Advanced Science and Technology*, 29 (2020), h.845.

⁶ Hakim, L. Pengembangan *Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality*. *Lentera (2018) Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), h.59–72. (2018) <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>

mempelajarinya karena media pembelajaran berbasis android dapat dirancang dengan pendekatan visual yang maksimal.⁷

Berdasarkan hasil pra- observasi yang telah dilakukan di Sma Islam Salafiyah terdapat beberapa masalah yang telah ditemui. Diantaranya adalah 4etika guru menyampaikan materi dengan ceramah dan kurang bervariasi dalam menggunakan media. Atas permasalahan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Smart Berbasis Apps Creator (SAC) Pada Bab Haji Dan Umroh Di Sma Islam Salafiyah”

B. Rumusan masalah

Dari latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka peneliti merumuskan Masalah, yaitu;

1. Bagaimana 4etika4-langkah pengembangan pembelajaran melalui aplikasi Smart apps creator (SAC)pada bab Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh?
2. Bagaimana validitas penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada bab Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada bab Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh?

⁷ Prasetyo, S. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI*. Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education, 1(1), (2017) h.121-140.

C. Tujuan masalah

1. Untuk mengetahui Langkah -langkah pengembangan pembelajaran melalui aplikasi Smart apps creator (SAC) pada bab Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh.
2. Untuk mengetahui validitas penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada bab Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Smart Apps Creator pada bab haji dan umroh di Sma Islam Salafiyah.

D. Manfaat masalah

Melalui penelitian mengenai “Pengembangan media pembelajaran berbasis smart aplikasi creator 3 pada bab haji dan umroh di masa gadget di SMA Islam Salafiyah, maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis dan secara praksis.

1. Secara teoritis,
hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah pengetahuan dan memperluas wacana, serta dapat dijadikan bahan referensi bagi mahasiswa masa depan dalam penelitian selanjutnya, khususnya penggunaan Media Smart Apps Creator (SAC) dalam mata 5etika5ft agama islam (PAI) di Sma Islam Salafiyah.

2. Secara praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti sebagai calon guru dalam mendidik siswa pada masa yang akan datang tentang penggunaan Media Smart Apps Creator (SAC) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Islam Salafiyah.

b. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini maka pendidik dapat mengetahui bagaimana penggunaan Media Smart Apps Creator (SAC) pada pembelajaran PAI. Selain itu, khususnya bagi Pendidik SMA Islam Salafiyah. Penelitian ini bisa dijadikan bahan perbaikan atau pengembangan yang lebih baik lagi dalam penggunaan Media Smart Apps Creator (SAC) kedepannya.

c. Bagi Pendidik

dapat memberikan motivasi untuk melakukan inovasi dalam mengajar sehingga proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Islam Salafiyah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

d. Bagi Siswa

dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkat.

E. Asumsi pengembangan

Adapun asumsi pengembangan yang akan dilakukan dari media ini adalah sebagai berikut.

1. Perangkat android merupakan salah satu pendukung dalam pengembangan media SAC ini.
2. Media pembelajaran pai berbasis Smart Aplikasi Creator mampu memberikan pemahaman konsep materi pai dan meningkat minat belajar siswa.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan mudah diakses dan dikembangkan oleh guru serta mudah dipergunakan oleh siswa.

F. Ruang lingkup pengembangan

Peneliti membatasi ruang lingkup yaitu:

1. Pengembangan dan penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa Smart apps Creator pada bab Haji dan Umroh Kelas XI A
2. Materi yang di bahas dalam Smart Apps Creator ini adalah Ketentuan Haji dan Umroh, kelas XI A.
3. Program yang di gunakan pada penelitian ini adalah Model ADDIE

G. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibuat menggunakan Smart Apps Creator.

2. Isi dari pada media pembelajaran adalah materi “*Ketentuan Haji dan Umroh,*” di SMA Islam Salafiyah Sreseh Sampang.
3. Setelah pembuatan media pembelajaran selesai, kemudian peneliti mengirim link kepada peserta didik.
4. Media pembelajaran bisa diakses melalui smartphone atau laptop.
5. Peserta didik akan diminta untuk membaca teks materi dan video pembelajaran pada aplikasi SAC.
6. Peserta didik ditugaskan untuk mengisi quis yang tersedia sebagai bentuk penyelesaian daripada kegiatan membaca dan mengamati media pembelajaran tersebut.

tabel 1. 1 kelebihan dan kekurangan Smart Apps Creator dengan media pembelajaran lain

No	Media pembelajaran	Kelebihan	kekurangan
1.	Smart Apps Creator	1. Mudah Dalam Menggunakan Aplikasi SAC ini 2. Ukuran File aplikasi yang ringan dan tidak memakan banyak RAM 3. Fitur yang tersedia Cukup untuk membuat suatu media pembelajaran 4. Fitur yang ada mudah untuk digunakan, karna ada icon dan penjelasan yang jelas	1. Besifat Trial, Jadi Aplikasi ini hanya bisa digunakan selama 30 hari. Kecuali Kamu membeli Licensi nya 2. Fitur yang tersedia terbatas (jika dibandingkan dengan aplikasi pembuat aplikasi android lainnya) 3. Bahasa Inggris, Aplikasi SAC belum ada fitur untuk merubah 8etika menjadi 8etika8ft. (mungkin di versi selanjutnya baru ada) 4. Hanya bisa merancang dan membangun aplikasi/media pembelajaran Sederhana
2.	Power point	1. Memudahkan pembuatan	1. Tidak dapat

		slide presentasi 2. Dilengkapi banyak tools untuk membuat sebuah presentasi yang bagus 3. Dilengkapi fitur export ke pdf 4. Fitur Kolaborasi 5. Dilengkapi Fitur Cloud service dari microsoft	digunakan oleh platform lain selain 9etika9ft 2. Ketidakstabilan dari dokumen untuk tiap versi power point 3. Harga Microsoft Office Terlalu Mahal 4. Tergolong software yang berat
3.	Canva	1. Bisa Diakses Menggunakan Web dan Android 2. Interface Sederhana tapi Lengkap 3. Tersedia Banyak Template Tinggal Edit 4. Kaya Fitur 5. Desain Grafis Bisa Diunduh dan Dibagikan dengan Beragam Format	1. Hanya Bisa Diakses Secara Online 2. Beberapa Fitur Baru Bisa Diakses dengan Akun Premium 3. Butuh Sinyal Internet yang Stabil 4. Belum Ada Fitur Insert Tabel untuk Membuat Slide Presentasi

H. Orisinalitas Pendidikan

Orisinalitas penelitian merupakan penelaahan terhadap hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan kajian penelitian ini yang sekaligus dalam hal ini untuk menjelaskan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya serta menjadikan penelitian sebelumnya sebagai resource dalam penelitian ini untuk melahirkan gagasan baru yang belum pernah diteliti sebelumnya. Berdasarkan dari hasil penelusuran dalam berbagai sumber, bahwa penelitian yang terkait langsung dengan rancangan penelitian ini yang teridentifikasi sebagai berikut :

tabel 1. 2 penelitan terdahulu yang relevan

No	Nama peneliti, judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll), Penerbit, dan tahun Penelitian	Hasil penelitian	persamaan	perbedaan
1.	Rizki aulia, Nurhayati dan Suhrah di buat pada tahun 2024 Penerapan Media	peningkatan motivasi belajar peserta didik 9etika belajar menggunakan media	Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan	Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan

	Pembelajaran “Smart App Creator (Sac)” Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS 2 Sma Negeri 1 Mowewe	pembelajaran <i>smart app creator (sac)</i> .	kuesioner/pembagian angket terhadap responden dan dokumentasi. Sedangkan untuk menganalisis hasil penelitian ini digunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.	kuesioner/pembagian angket terhadap responden dan dokumentasi. Sedangkan untuk menganalisis hasil penelitian ini digunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.
2.	Mutiara jaiz di buat pada tahun 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Smart Apps Creator (Sac) Terintegrasi Keislaman Pada Siswa Kelas IV Sdn Kota Pekanbaru	menganalisis validitas, praktikalitas, serta efektivitas media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator (SAC) terintegrasi keislaman pada siswa kelas IV SDN	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE
3.	Rahmadani, Destya and ZAMANDi buat pada tahun (2021) Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (Sac) Pada Materi Memahami Berbagai Sumber Energi Untuk Siswa Kelas Iv Sdn Sukoharjo 3	kegiatan pembelajaran di kelas ini masih bersifat teacher center atau berpusat pada guru, sehingga pembelajaran ini membosankan dan terlihat monoton, karena tidak ada variasi dalam proses pembelajaran.	Mengetahui kevalidan pengembangan media pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis smart apps creator pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3	Mengetahui kevalidan pengembangan media pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis smart apps creator pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3

I. Sistematika pembahasan

Tujuan peneliti memberikan sistematika pembahasan skripsi supaya mempermudah dalam memahami skripsi yang akan disusun nantinya. Skripsi ini nanti terbagi menjadi lima bagian. Bagian inti meliputi:

1. Pendahuluan :Pada bab ini akan dibahas mengenai: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan ,manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas penelitian, definisi operasional sistematika pembahasan.

2. Landasan teori: Dalam landasan teori ini dibahas mengenai: pengertian pengembangan, media pembelajaran, M- learning, media smart berbasis apps creator (SAC), penelitian yang relevan, kerangka berpikir.
3. Metode peneltian: Pada bab ini membahas tentang: model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrument pengumpulan data, Teknik Analisis data.
4. Hasil pengembangan dan pembahasan: pada bab ini membahas tentang: penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk, pembahasan.
5. Penutup: pada bab ini membahas tentang: Kesimpulan Hasil pengembangan, saran pemanfaatan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori pengembangan

1. Definisi pengembangan

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berarti sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Irfandi,⁸ mengartikan, pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada proses produksi bahan, sistem, atau metode termasuk perancangan berbagai prototype. Irfandi, menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. National Science Board⁹ melalui mendefinisikan pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari sebuah pengetahuan atau pemahaman yang diarahkan pada produksi barang yang bermanfaat. Menurut Seels & Richey dalam pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti suatu proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey¹⁰ dalam pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti

⁸ Irfandi, M. Pengembangan Model Latihan Sepak Bola dan Bola Voli: Studi Penelitian pada Atlet Putra-Putri di Banda Aceh. Deepublish. (2015)

⁹ Putra, Nusa. Research & Development. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.(2012)

¹⁰Prasetyo, Y. D., Yektyastuti, R., Solihah, M., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Terhadap Peningkatan Motivasi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS).

analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

2. Teori pengembangan

Salah satu teori yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah desain instruksional yang dikembangkan oleh Dick, Carey, dan Carey. Desain ini paling banyak digunakan dalam praktik di dalam kelas karena jenis ini bersifat sistemik dan komprehensif (Tung: 2016). Desain ini terdiri atas 10 (sepuluh) langkah yang lengkap dan berurutan sehingga memudahkan dalam proses mendesain pembelajaran.

Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

- a. Assess needs to identify goals (menetapkan tujuan instruksional umum).

Tahap awal yang dilakukan dalam desain instruksional Dick, Carey, dan Carey adalah menentukan tujuan instruksional umum. Tujuan instruksional umum dapat disamakan dengan istilah TIU dalam sistem kurikulum di Indonesia. Pada tahap ini, desainer menentukan tujuan dari pengajaran dengan mendeskripsikan hasil apa yang dapat ditampilkan oleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran ini. Proses dalam tahap ini dilalui dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis tersebut digunakan untuk memperoleh informasi terkait dengan pengidentifikasian masalah, penyebab masalah, dan merumuskan solusi terhadap masalah tersebut. Menurut Tegeh dkk (2014) tujuan umum pembelajaran dipilih dan disempurnakan melalui proses yang rasional dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang: (1) permasalahan

dan kebutuhan, (2) kejelasan pertanyaan tujuan, dan (3) ketersediaan sumber daya pendukung dalam mendesain dan mengembangkan pembelajaran.

- b. *Conduct instructional analysis* (melakukan analisis instruksional). Tahap kedua dalam desain instruksional Dick, Carey, dan Carey adalah melakukan analisis instruksional. Ada dua langkah yang dapat dilakukan dalam proses ini, yaitu mengklasifikasikan jenis hasil belajar yang berkaitan dengan tujuan dan menyatakan tujuan untuk mengidentifikasi langkah-langkah tersebut dengan melibatkan peserta didik dalam mencapai tujuan. Analisis ini terdiri atas dua tahap, yaitu menganalisis tujuan umum dan mengidentifikasi keterampilan subordinat dan *entry behavior*. Tahap pertama yang dilakukan dalam menganalisis tujuan umum adalah proses pengklasifikasian tujuan umum ke dalam empat ranah belajar siswa, yaitu domain verbal, keterampilan intelektual, psikomotor, dan afektif atau sikap. Tahap berikutnya adalah mengidentifikasi keterampilan subordinat dan *entry behavior*. Tahapan utama yang telah ditetapkan pada analisis tujuan umum dilakukan dengan menganalisis keterampilan-keterampilan prasyarat untuk masing-masing tahapan utama.
- c. *Analyze learners and contexts* (analisis karakteristik siswa dan konteksnya). Tahapan berikutnya dalam desain instruksional ini adalah analisis siswa dan konteksnya. Mengingat manusia sebagai makhluk yang memiliki kekhasan dan kompleksitasnya, maka seorang desainer

instruksional harus melakukan tahapan analisis terhadap siswa dalam merancang pembelajarannya. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang dalam proses belajarnya. Faktor-faktor tersebut dapat berupa pengaruh lingkungan, motivasi pribadi, sifat-sifat kognitif, pengetahuan bawaan sebelumnya, dan lain-lain.

- d. Write performance objectives (menetapkan tujuan instruksional khusus atau sasaran kinerja). Tahapan berikutnya dalam desain ini adalah menetapkan Tujuan Instruksional Khusus (TIK). Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam tahap penetapan TIK ini, yaitu observable behavior, important conditions, dan criterion performance. Menurut Dick, Carey, dan Carey (1985) ada beberapa tujuan performansi atau kinerja, yaitu: (1) tujuan harus menguraikan apa yang akan dikerjakan atau diperbuat oleh anak didik, (2) menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat, yang hadir pada waktu siswa melakukannya, dan (3) menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk kerja siswa yang dimaksudkan pada tujuan.
- e. Develop Criterion-referenced Test Items (Mengembangkan Kriteria Butir Tes Patokan yang Digunakan). Seorang perancang atau desainer harus mengembangkan butir tes acuan patokan. Menurut Uno (2006) ada beberapa manfaat dalam mengembangkan butir tes acuan patokan, yaitu: (1) mendiagnosis dan memposisikannya dalam kurikulum, (2) mengecek dan menemukan berbagai kesalahan pengertian, sehingga dapat diberikan

pembelajaran remedial atau pengulangan, dan (3) menjadikannya dokumen kemajuan belajar.

f. Develop Instructional Strategy (Mengembangkan Strategi Instruksional).

Pada tahap ini, desainer atau pengajar harus memperhatikan beberapa hal yang sangat penting. Menurut Degeng dikutip Aji (2016) ada tiga variabel yang harus diklasifikasikan, yaitu: (1) strategi pengorganisasian isi pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi pengelolaan pembelajaran. Ada beberapa komponen yang dikemukakan oleh Dick, Carey, dan Carey terkait dengan strategi pembelajaran yang sering disebut sebagai five even of instruction dari teori yang dikembangkan oleh Gagne. Kelima komponen tersebut adalah:

- 1) Aktivitas awal atau preinstructional activities
- 2) Penyajian materi atau content presentation
- 3) Partisipasi pembelajar atau learner participation
- 4) Asesmen, dan
- 5) Follow-through activities

g. Develop instructional materials (mengembangkan atau memilih materi

instruksional). Menurut Dick, Carey, dan Carey (1985) menyatakan bahwa ada tiga pola yang dapat diikuti oleh para pendidik. Ketiga hal tersebut meliputi: (1) pengajar merancang bahan pembelajaran individual, (2) pengajar memilih dan mengubah bahan pembelajaran yang ada agar sesuai dengan strategi pembelajaran, dan (3) pengajar tidak menyampaikan bahan tetapi menyampaikan pembelajaran menurut

strategi pembelajaran yang telah disusunnya. Pada tahap ini, pengajar memilih dan mengembangkan berbagai material pembelajaran dari berbagai sumber. Tetapi harus diperhatikan bahwa pemilihan material pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kondisi pembelajaran. Sebagai contoh dalam pembelajaran bahasa khususnya membaca pemahaman, material pembelajarannya dapat dipilih dari berbagai referensi atau buku-buku yang sesuai, salah satunya dengan mengambil materi dari buku yang disusun oleh Prof. Gorys Keraf tentang keterampilan membaca (Aji: 2016).

- h. Develop/conduct formative evaluation (mengembangkan dan melakukan evaluasi formatif). Setelah memilih dan menyusun material pembelajaran, tahapan selanjutnya dalam teori pengembangan Dick, Carey, dan Carey adalah mengembangkan evaluasi formatif. Ada beberapa tahapan dalam evaluasi formatif, yaitu: (1) one to one atau uji klinis, (2) evaluasi kelompok kecil antara 8 sampai 20 orang (small group), dan (3) uji coba terbatas pada kelas yang sebenarnya (mencapai 30 orang).
- i. Revise instruction (merevisi instruksi untuk umpan balik). Tahap kesembilan dalam model ini adalah revisi bahan ajar. Ada beberapa tujuan dalam merevisi bahan ajar tersebut, yaitu: (1) menguraikan berbagai metode dalam merangkum data dari evaluasi formatif sebelumnya yang dilakukan, (2) merangkum data yang diperoleh dari tahap evaluasi formatif, (3) memberikan rangkuman data dari hasil

evaluasi formatif dan mengidentifikasi kekurangan dalam materi pengajaran, (4) memberikan data evaluasi formatif dalam mengumpulkan bahan pengajaran dan melakukan revisi bahan pengajaran (Tegeh, Jampel, dan Pudjawan: 2014).

- j. Develop/conduct summative evaluation (mengembangkan dan melakukan evaluasi sumatif). Tahap berikutnya setelah draf awal atau prototipe produk hasil pengembangan telah direvisi, maka dapat dilakukan evaluasi sumatif. Evaluasi ini dilakukan apabila prototipe produk tersebut ingin kita gunakan dalam cakupan atau jangkauan yang lebih luas lagi. Tujuan evaluasi sumatif adalah untuk mengetahui tingkat keefektivan suatu program secara menyeluruh. Jika kita bandingkan dengan evaluasi formatif, maka evaluasi sumatif ini memiliki perbedaan mendasar. Evaluasi formatif bersifat intern atau dilakukan oleh guru/dosen itu sendiri dalam proses pembelajarannya tetapi evaluasi sumatif lebih bersifat ekstern yang dilakukan oleh orang-orang di luar kegiatan tersebut. Perbedaan lainnya terletak pada objek evaluasinya. Evaluasi formatif dilakukan pada beberapa bagian tertentu dari objek evaluasi sedangkan evaluasi sumatif ditujukan untuk semua bagian atau keseluruhan objek evaluasi.

3. Model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation dan Evaluation)

Model ADDIE dikembangkan dari Dick, Carey, dan Carey yang terus mengalami perubahan dalam tahapannya. ADDIE merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teori

pengembangan ini banyak digunakan secara umum oleh para desainer, baik para desainer pembelajaran maupun desainer konten pembelajaran. Menurut Prammanee (2016) ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan pada tiap-tiap tahapan tersebut, yaitu:

a. Tahap Analisis

Analisis permasalahan, analisis pembelajar, analisis konten, analisis instruksional (pembelajaran), mengidentifikasi tujuan pembelajaran, dan revisi dari pakar/ahli. Menurut Tegeh dkk (2014) ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam fase ini, yaitu: (1) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada siswa, (2) melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dan (3) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi

b. Tahap Design

Pada tahap ini, ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh para desainer, yaitu: menuliskan tujuan perilaku yang hendak dicapai, menyeleksi jenis-jenis evaluasi dan alat-alat evaluasi, mendesain strategi pembelajaran, menyeleksi media dan material pembelajaran, dan evaluasi formatif atau revisi dari para ahli.

Dengan kata lain tahapan-tahapan tersebut menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut, yaitu: (1) untuk siapa pembelajaran tersebut dirancang? (peserta didik), (2) kemampuan seperti apa yang ingin

dicapai? (kompetensi), (3) bagaimana materi pelajaran atau keterampilan tersebut dapat dipelajari? (strategi pembelajaran), dan (3) bagaimana Anda menentukan tingkat penguasaan materi pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi)

c. Tahap Development

Pada tahap ini dapat dilakukan dengan: mengembangkan instruksi dalam evaluasi, mengembangkan media dan material instruksional, mengembangkan lesson plan, mengembangkan panduan untuk guru/dosen dan siswa, dan evaluasi formatif/validasi ahli. Pada tahap ini, desainer berupaya untuk mentransformasikan apa yang ada pada tahap desain untuk diwujudkan dalam bentuk fisik. Jika kita mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran, misalnya buku ajar atau modul maka apa yang sudah diformulasikan pada tahap sebelumnya dituangkan ke dalam buku ajar atau modul.

Hal-hal yang dilakukan pada tahap pengembangan atau development antara lain: (1) mencari dan mengumpulkan berbagai sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk pengembangan, (2) menyusun instrumen evaluasi yang akan digunakan dalam pengembangan tersebut, jika mengembangkan modul bahan ajar maka penyusunan instrumen evaluasi dapat dipilih dengan metode pilihan ganda, pertanyaan esai, unjuk kerja, atau penggabungan ketiganya, (3) membuat gambargambar ilustrasi, grafik, tabel, dan lain-lain sebagai

pendukung bahan ajar, dan (4) mendesain layout buku ajar agar menarik dan menggugah minat belajar siswa

d. Tahap Implementation

Pada tahap implementasi, ada beberapa hal yang dapat dilakukan, yaitu: menyiapkan strategi presentasi, uji coba secara individu, uji coba kelompok kecil, field test, dan validasi ahli. Menurut Tegeh dkk. (2014:43) tahap implementasi merupakan tahapan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi produk yang dikembangkan. Keefektifan berkaitan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Uji kemenarikan berhubungan dengan sejauh mana produk hasil pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menantang, menyenangkan, dan memberikan motivasi. Uji efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber dana yang ada, waktu, tenaga, dan pikiran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

e. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, para desainer melakukan aktivitas pengumpulan data pada evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk memperoleh informasi dan masukan dalam upaya perbaikan produk sedangkan evaluasi sumatif berhubungan dengan evaluasi pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Pada tahapan evaluasi ini, desainer dapat menggunakan kuesioner untuk memperoleh informasi tentang penggunaan produk hasil pengembangan baik dari para peserta didik (siswa) maupun bagi para pengguna lainnya (guru). Namun, ada beberapa peneliti yang menggunakan bentuk tes untuk mengetahui pengaruh produk pengembangan tersebut terhadap hasil belajar siswa.

B. Menurut para pakar ahli

1. Media menurut para ahli

- a. Menurut Gerlach dan Ely Dilansir dari bukunya *Teaching and Media: A Systematic Approach* (1971), Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Definisi ini menekankan bahwa guru, materi dan lingkungan sekolah merupakan media yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- b. Menurut Blake dan Horalsen Media merupakan medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.
- c. Menurut Briggs Disadur dari buku *Media Pendidikan* (2014) karya Arif S Sadiman, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

- d. Menurut Purnamawati dan Eldarni Dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran (2001) karya Purnamawati dan Eldani, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Menurut
- e. Arsyad Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.
 - a. Pengembangan menurut para ahli
 - 1) Peter Ducker, ahli manajemen terkenal, mengartikan pengembangan sebagai upaya untuk menciptakan nilai tambah yang menjadikan organisasi menjadi lebih baik dalam hal kinerja, kualitas, dan inovasi. Pengembangan merupakan langkah strategis guna menghadapi tantangan dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan eksternal.
 - 2) Robert H. Waterman, Jr., seorang penulis dan konsultan bisnis, menyatakan bahwa pengembangan adalah proses perubahan berkelanjutan yang dilakukan oleh organisasi dalam upaya untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya saing. Pengembangan harus melibatkan semua elemen dalam organisasi agar tujuan strategis dapat tercapai.

- 3) Richard L. Daft, seorang pakar manajemen, menyebutkan bahwa pengembangan adalah proses perubahan yang direncanakan dan sistematis yang mengarah pada peningkatan kapasitas individu dan organisasi. Pengembangan melibatkan pembelajaran, penerapan pengetahuan baru, dan penyesuaian organisasi dengan tuntutan lingkungan.

b. Aplikasi menurut ahli

- 1) John Doe, seorang ahli dalam bidang pengembangan perangkat lunak, mengartikan aplikasi sebagai alat yang memungkinkan pengguna untuk melakukan tugas tertentu secara efisien dan efektif. Ia menekankan pentingnya fungsionalitas dan kinerja yang baik dalam sebuah aplikasi.
- 2) Jane Smith, seorang ahli dalam bidang desain antarmuka pengguna, melihat aplikasi dari perspektif pengalaman pengguna. Baginya, aplikasi harus memiliki antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.
- 3) Michael Johnson, seorang ahli dalam bidang keamanan informasi, memfokuskan perhatiannya pada aspek keamanan dalam aplikasi. Baginya, sebuah aplikasi harus memiliki lapisan keamanan yang kuat untuk melindungi data pengguna dari ancaman yang ada.

2. M-learning

Pesatnya perkembangan teknologi mobile memungkinkan cara belajar baru dengan menyediakan akses yang fleksibel ke berbagai sumber belajar

dan membina komunikasi terlepas dari waktu atau ruang. Di era zaman modern ini penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai strategi yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem Electronic Learning (E-Learning) sebagai bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media digital. Istilah Mobile Learning pula dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak. Mobile Learning (M-Learning) adalah pengembangan dari E-Learning.

Mobile Learning dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Mobile Learning berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa harus melakukan di sebuah lokasi fisik tertentu. Menurut Astuti, et. al¹¹, menjelaskan bahwa mobile learning adalah salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran, dimana diberikan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun. Hal diatas dijelaskan lebih lanjut oleh Wati¹² yang mengatakan bahwa mobile learning merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop, dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan

¹¹ Astuti, et. al. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android*. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Volume 3 Nomor 1, Juni 2017.h.58 <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpppf/article/view/2533/1948>

¹² Wati. E. W. et. al. *Pengembangan Media Mobile Learning Dalam Pembelajaran Menuliskan Deskripsi Pada Siswa Kelas X SMK*. Jurnal Ilmu Budaya, Volume 1 Nomor 4 Edisi Oktober 2017.H.295 <http://ejournals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/770/725>

dalam belajar mengajar. M-Learning ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran yang ada serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun. Melalui mobile learning peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar.

3. Smart apps creator

Dalam mengembangkan atau membuat aplikasi Android sendiri biasanya akan berhadapan dengan istilah “pemrograman”. Programming seringkali menjadi momok bagi siapapun yang belum memiliki basic bidang IT. Dengan aplikasi Smart Apps Creator 3 siapapun mampu berkreasi membuat aplikasi tanpa harus mengerti bahasa pemrograman. Sebagaimana dikatakan oleh Amajida,¹³ bahwa smart apps creator 3 sangat mudah untuk digunakan tanpa harus pahami mengenai bahasa pemrograman. Smart apps creator sangat mudah digunakan terutama bagi golongan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis mobile learning.

4. Media pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti

a) Ketentuan Haji

¹³ Amajida, Jundina. Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021. Salatiga: Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.(2020) H.28

1) Haji

Haji menurut bahasa adalah menyengaja sesuatu. Sedangkan menurut istilah, haji adalah menyengaja mengunjungi Ka'bah Baitullah untuk melakukan ibadah sesuai dengan syarat-syarat, rukun, wajib, dan waktu tertentu. Rangkaian ibadah haji dilaksanakan pada bulan Dzhulhijjah.

2) Dalil – dalil perintah haji

وَأَذِّنْ فِي النَّاسِ بِالْحَجِّ يَأْتُوكَ رِجَالًا وَعَلَى كُلِّ ضَامِرٍ يَأْتِينَ مِنْ كُلِّ فَجٍّ عَمِيقٍ^٥

Artinya : Wahai Ibrahim, serulah manusia untuk (mengerjakan) haji, niscaya mereka akan datang kepadamu dengan berjalan kaki dan mengendarai unta kurus yang datang dari segenap penjuru yang jauh. (Qs. Al- Hajj :27).

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حُجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۚ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

Artinya: Di dalamnya terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) Maqam Ibrahim.108) Siapa yang memasukinya (Baitullah), maka amanlah dia. (Di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, (yaitu bagi) orang yang mampu109) mengadakan perjalanan ke sana. Siapa yang mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu pun) dari seluruh alam.(Qs.Al-Imran: 97)

3) Macam- macam cara pelaksanaan haji

Dari cara pelaksanaannya, melaksanakan ibadah haji dapat dilakukan melalui tiga cara, yaitu:

- a) Haji Ifrad yaitu mengerjakan haji terlebih dahulu kemudian baru mengerjakan ibadah umroh.
- b) Haji Tamattu' yaitu mengerjakan umrah terlebih dahulu kemudian baru mengerjakan ibadah haji.
- c) Haji Qiran yaitu mengerjakan ibadah haji dan ibadah umroh secara bersama-sama.

4) Syarat wajib Haji

Seseorang mempunyai kewajiban untuk menunaikan ibadah haji apabila seluruh syarat di bawah ini terpenuhi. Syarat wajib haji adalah: 1). Beragama Islam 2). Baligh 3). Berakal sehat 4). Merdeka 5). Mampu

5) Rukun Haji

Rukun haji adalah perbuatan yang wajib dikerjakan pada waktu pelaksanaan ibadah haji dan tidak dapat diganti dengan membayar denda. Jika salah satu ibadah haji ditinggalkan, maka hajinya tidak sah. Rukun haji ada enam yaitu: 1). Ihram 2). Wukuf arafah 3). Thawaf Ifadah 4). Sai' 5). Tahalul 6). Tertib

6) Wajib Haji

Wajib haji adalah perbuatan yang wajib dikerjakan pada waktu pelaksanaan ibadah haji. Jika wajib haji ditinggalkan,

maka hajinya tetap sah, tapi harus diganti dengan membayar denda. Wajib haji ada tujuh, yaitu: 1). Ihram dari miqat 2). Mabrit (bermalam) di muzdalifah 3). Melempar jumrah aqabah 4). Mabrit mina 5). Melempar ketiga jumrah 6). Tawaf wada' 7). Menjauhi yang dilarang Ketika melaksanakan ibadah haji

7) Sunnah Haji

Sunnah haji adalah sesuatu yang jika dilaksanakan maka akan mendapat pahala dan jika ditinggal maka hajinya tetap sah. Adapun yang termasuk dari Sunnah Haji sebagai berikut: 1). Mandi besar Ketika hendak ihram 2). Membaca talbiyah 3). Tawaf qudum 4). Membaca dzikir Ketika melakukan tawaf 5). Masuk ke baitullah 6).shalat 2 rakaat sesudah tawaf 7). Melakukan haji Ifrad, yakni mendahulukan haji kemudian baru umrah

8) Larangan- larangan haji

Larangan haji berlaku ketika jamaah haji telah memasuki ihram. Berikut diantaranya:

- a) Larangan bagi laki-laki : 1). Memakai pakaian yang berjahit 2). Memakai tutup kepala 3). Memakai alas kaki yang menutupi mata kaki
- b) Larangan bagi Perempuan : 1).Menutup muka dan kedua telapak tangan

c) Larangan bagi laki-laki dan Perempuan: 1).Memakai wangi-wangian 2). Memotong rambut atau bulu badan lainnya 3). Memotong kuku 4). Menikah atau menikahkan 5).Berhubungan suami istri dan bercumbu rayu 6).Memburu dan membunuh binatang yang ada di tanah suci 7).Menebang atau merusak pohon yang ada di tanah suci 8).Berkata kasar, jorok dan bertengkar

9) Dam (denda)

Dam adalah denda yang harus dibayar oleh jemaah haji karena meninggalkan salah satu atau sebagian dari wajib haji atau melakukan larangan haji. Adapun besar dan macam dam tergantung pelanggaran apa yang dilakukannya. Perhatikan data berikut ini:

- a) Menyembelih seekor kambing, atau berpuasa 3 hari atau memberi makan 6 orang miskin (HR. Bukhori, Muslim dan Abudawud). Dam ini diperuntukkan: 1). Mecabut atau menghilangkan rambut atau kuku di tubuh 2). Memakai pakaian yang dilarang 3). Memakai wewangian 4). Bercumbu rayu 5). Bersetubuh sesudah tahallul pertama
- b) Menyembelih kambing seekor kambing. Apabila tidak mampu, maka harus berpuasa 3 hari di saat haji dan 7 hari di tanah air. Jika tidak mampu juga dengan fidyah

yakni mengganti 10 hari puasa dengan memberi makan orang miskin (sedekah) untuk 10 hari. Denda kategori yang pertama ini diperuntukkan bagi jamaah: 1). Meninggalkan wajib haji 2). Melaksanakan haji tamattu' atau qiran 3). Melanggar larangan haji

- c) Bila bersenggama pada saat ihram, maka hajinya batal dan harus diulang tahun depan, dan harus tetap mengerjakan amalan haji sampai selesai dan menyembelih qurban seekor unta, kalau tidak mampu seekor sapi, kalau tidak mampu juga tujuh ekor kambing.
- d) Bila membunuh binatang buruan pada saat ihram, maka dendanya menyembelih ternak sebanding dengan binatang yang dibunuhnya. (QS. Al-Maidah, 95).

b) Ketentuan Umroh

1) Pengertian Umrah

Umrah secara bahasa artinya berkunjung. Sedangkan menurut istilah adalah mengunjungi Ka'bah Baitullah sesuai syarat dan rukun tertentu.

2) Dalil perintah Umroh

وَأَتِمُّوا الْحَجَّ وَالْعُمْرَةَ لِلَّهِ

Artinya: *Dan sempurnakanlah ibadah haji dan umrah karena Allah.* (Q.S. Al-Baqarah/2:196)

3) Rukun Umroh

Rukun umrah ada lima, yaitu;

a) Ihram disertai niat

نَوَيْتُ الْعُمْرَةَ وَأَحْرَمْتُ بِهَا لِلَّهِ تَعَالَى، لَبَّيْكَ اللَّهُمَّ عُمْرَةً

Artinya:“Saya berniat umrah dan berihram karena Allah Ta’ala. Aku penuhi panggilan-Mu dengan umrah.”

b) Thawaf, yaitu mengelilingi Ka’bah tujuh putaran

c) Sai, yaitu berlari-lari kecil dari bukit Safa sampai bukit

Marwah

d) Tahallul, yaitu mencukur rambut paling sedikit tiga helai

e) Tertib

4) Wajib Umroh

a) Ihram dari miqat

b) Meninggalkan larangan umrah Larangan dalam umrah sama dengan larangan ketika haji.

5) Perbedaan Haji dan Umroh

tabel 2. 1 perbedaan Haji dan Umroh

No	Haji	Umroh
1.	Waktu di ditentukan yakni bulan Dzulhijah	Waktunya kapan saja
2.	Ada wukuf di padang Arafah	Tidak ada wukuf
3.	Ada mabit di Muzdalifah, mabit di Mina dan Jumrah	Tidak ada mabit di Muzdalifah, mabit di Mina dan Jumrah
4.	Bagian dari rukun Islam ke 6	Bukan termasuk ke rukun Islam
5.	Ibadah haji tidak bisa dilakukan dengan Ibadah Umrah	Ibadah umrah dapat di lakukan ketika ibadah haji
6.	Hukumnya fardhu ‘ain bagi yang mampu	Hukumnya sunnah muakkad dan ada sebagian lagi yang menyatakan fardhu

c) Mempraktikan manasik haji dan umroh

1) Praktik manasik Haji

Berikut adalah tata cara melaksanakan ibadah haji dari awal sampai akhir, yaitu:

- a) Umat islam sebelum tanggal 8 Zulhijjah melaksanakan ibadah di Masjidil haram Makkah.
- b) Tanggal 9 Zulhijjah setelah tergelincir matahari, para jamaah haji berangkat menuju Arafah untuk melaksanakan Wukuf, sampai tanggal 10 Zulhijjah.
- c) Setelah tanggal 10 Zulhijjah sore hari menuju Muzdalifah untuk mabit (singgah sebentar) hingga sebelum shalat Subuh guna mencari kerikil untuk melempar jumrah.
- d) Setelah sampai di Mina pada tanggal 11 Zulhijjah, melempar jumrah Aqabah dan kembali ke Maktab.
- e) Tanggal 11 dan 12 Zulhijjah melakukan pelemparan jumrah ula, wustha, dan aqabah.
- f) Bagi yang melakukan nafar ula, sebelum shalat Maghrib pada tanggal 12 Zulhijjah menuju ke Makkah untuk melakukan thawaf Ifadah, Sai dan Tahallul.
- g) Bagi yang mengambil nafar sani, sebelum shalat Maghrib pada tanggal 12 Zulhijjah sudah menuju Makkah untuk melakukan thawaf Ifadah, sai dan tahallul.

- h) Sebelum pulang ke tanah air, jama'ah haji melakukan thawaf wada'.

2) Praktik manasik Umroh

Tata cara melakukan ibadah umrah dari awal sampai akhir, adalah sebagai berikut:

- a) Dari bandara menuju mesjid Miqat Zulhulaifah atau ke Bir Ali.
- b) Setelah sampai di Masjidil Haram, masuk kaki kanan dengan membaca do'a yaitu: Allaahummaghfirlii dzunuubi waftahlii abwaaba rohmatika.
- c) Melakukan thawaf.
- d) Melakukan Sa'i dari bukit Safa ke bukit Marwah sebanyak 7 kali.
- e) Melakukan Tahallul.
- f) Rangkaian ibadah di atas belum dimasukkan hal-hal yang disunnahkan dalam haji dan umrah. Seseorang yang sukses dalam ibadah hajinya disebut dengan haji mabrur. Haji mabrur adalah haji yang dilaksanakan sesuai syariat dan tentunya menjaga syarat, rukun, dan wajib haji serta menjauhi larangannya. Ciri haji mabrur adalah seseorang yang tambah ketaqwaan dan keshalehannya.

C. Alur Berpikir

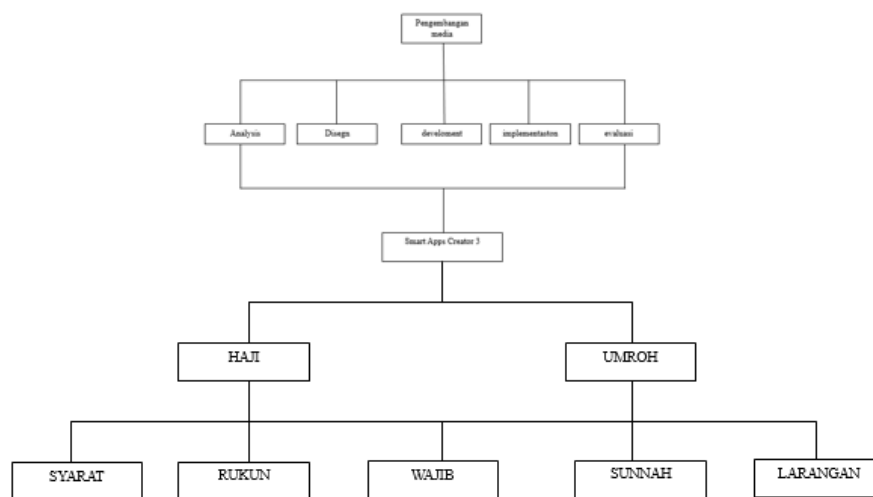
Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijabarkan, peneliti akan membuat kerangka berpikir tentang media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator 3 dengan materi pembelajaran narkoba. Sebagaimana diketahui bersama bahwasannya saat ini dunia tengah menghadapi digital saat ini yang tidak berkesudahan. digital yang terjadi menyebabkan berbagai permasalahan diantaranya dalam dunia pendidikan, salah satunya pada pembelajaran PAI. Banyak hal baru yang harus dilakukan dalam dunia pendidikan berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang harus dilaksanakan secara terus menerus. Dalam menghadapi permasalahan tersebut tentunya harus ada perlakuan-perlakuan baru yang dilakukan agar pembelajaran berjalan sebagaimana mestinya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di sekolah atas di sresah sampang, terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran PAI.

Permasalahan yang ditemui dilapangan diantaranya yaitu, kurangnya variasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran PAI, pendidik masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran PAI, kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang semangat, kurangnya kesadaran guru PAI akan pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dan masih sedikitnya media pembelajaran mobile learning berbasis android untuk pembelajaran PAI dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan pemaparan diatas tentunya menjadi sebuah permasalahan yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh proses pembelajaran di abad 21 dan kurikulum 2013, yang

menginginkan siswa dapat berperan aktif, serta penyampaian pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterima siswa dengan sangat baik.

Dari uraian permasalahan diatas peneliti mencoba menjawab permasalahan dengan solusi yakni dengan pengembangan media berbasis Smart Apps Creator 3 dengan materi bab Haji dan Umroh bagi kelas XI SMA Islam Salafiyah. Media dikembangkan dengan menggunakan sistem komputer untuk menciptakan aplikasi android yang menarik bagi siswa dalam mempelajari materi haji dan umroh. Media berbentuk aplikasi android dengan gambar-gambar full colour yang menarik bagi siswa serta memiliki penjelasan materi pembelajaran secara jelas. Dalam aplikasi media juga akan berisikan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan evaluasi berisikan soal-soal berdasarkan materi pembelajaran yang telah diberikan. Pada media aplikasi juga akan terdapat menu pengaturan dan petunjuk penggunaan media untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media. Media ini secara khusus didesain untuk memfasilitasi pelajaran PAI materi haji dan umroh bagi siswa kelas XI SMA Islam Salafiyah Sreseh Sampang. Materi pembelajaran tersebut juga akan disesuaikan dengan permasalahan yang sedang terjadi saat ini, yakni berkaitan dengan digital saat ini, dimana materi haji dan umroh juga akan membahas cara bersesuaian atau perilaku dalam berhaji terutama yang berkaitan dengan pemasaran serta dampak dan kontrol orang tua dan guru dalam mengawasi anak terhadap materi haji dan umroh di masa digital saat ini. Media ini akan dihadapkan pada tiga tahap uji coba, uji coba ahli materi, uji coba ahli media dan uji coba dari pengguna. Uji coba pertama yakni dari ahli materi yang diambil dari dosen ahli yang berkaitan dengan

pembelajaran media yang dikembangkan, setelah mendapatkan kategori layak maka dilanjutkan ke uji ahli media, setelah ahli materi dan media mengatakan bahwa media telah layak untuk dilanjutkan maka selanjutnya dilakukan uji dari pengguna atau subjek yang akan diteliti. Adapun alur berpikir-Nya adalah sebagai berikut:



gambar 2. 1 kerangka alur berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model pengembangan

Model Penelitian dan Pengembangan, Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah Research & Development (R&D). Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg dan Gall (1983) disebut juga sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga research based development. Dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan ini memang hadir belakangan dan merupakan tipe atau jenis penelitian yang relatif baru.¹⁴

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran melalui Smart Apps Creator (SAC) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti bab haji dan umroh. Adapun model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey untuk merancang sistem pembelajaran. Sesuai dengan namanya ADDIE merupakan model penelitian yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan 5 tahap atau fase pengembangan, antara lain: Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Pengimplementasian) dan Evaluations (Evaluasi).¹⁵

¹⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta:Prenadamedia Group, 2013), h. 276.

¹⁵ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE; Integrasi Pedati* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021), ha. 14,

Berikut akan disajikan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam bentuk bagan, yaitu:



gambar 3. 1 langkah- Langkah pengembangan ADDIE

B. Prosedur pengembangan

Model yang digunakan dalam pengembangan produk modul elektronik ini adalah model ADDIE. Adapun langkah-langkah daripada pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap analisis (*analyze*)

Dalam tahap analisis model ADDIE, ada tiga analisis yang harus terdapat dalam suatu penelitian pengembangan. Diantaranya: kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.¹⁶

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap perancangan, pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk evaluasi yang digunakan.¹⁷

¹⁶ I Made Teguh, dkk. Model Penelitian Pengembangan, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 42.

¹⁷ Ibid, h. 43.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap yang berisi kegiatan melanjutkan desain produk modul elektronik dan membuat langkah- langkahnya. Desain lanjutan yang disiapkan adalah pengumpulan sumber materi, pembuatan tabel dan bagan pendukung, penentuan gambar yang sesuai dengan materi, pengetikan, layout, penyusunan kuis. Pengembangan yang dilakukan dalam tahap ini adalah menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisik. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan modul elektronik ini menggunakan aplikasi canva, yang terdiri dari beberapa desain, yakni cover, background, materi, pre test dan post test dan video pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat ini adalah implementasi hasil pengembangan yang sudah dibuat dalam pembelajaran untuk mengetahui validitas terhadap e-modul ajar. Hasil produk pengembangan perlu diuji cobakan secara nyata sebelum diujikan di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat keberhasilan kualitas pembelajaran. Validasi ini diberikan kepada tiga Validator yakni : ahli media/perangkat pembelajaran, ahli materi, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI A Sma Islam Salafiyah Sreseh Sampang.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan model ADDIE. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengembangan dan dilakukan pada

saat akhir kegiatan pengembangan. Evaluasi pada saat pengembangan berbentuk lembar validasi/angket responden siswa untuk mengukur keefektifan e-modul tersebut, yang diisi oleh peserta didik.

C. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Uji coba modul pertama dilakukan kepada peserta didik dalam kelompok terbatas, misalnya 5-10 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan dan manfaat serta efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran untuk bahan revisi atau penyempurnaan sebelum produksi. Uji coba kedua dilaksanakan pada kelompok siswa yang lebih besar (satu kelas). Tujuan dari uji coba tersebut adalah untuk mengetahui kemampuan peserta dalam memahami siswa dalam memahami media dan mengetahui efisiensi waktu belajar menggunakan media pembelajaran yang akan diproduksi. Selama uji coba, diperlukan masukan dari teman sejawat atau tim ahli dan meminta masukan dari peserta didik untuk mengetahui persepsi mereka tentang media pembelajaran yang digunakan. Boleh jadi menurut kita medianya bagus, bahasa mudah dipahami, tetapi menurut peserta didik sulit dimengerti dan tidak menarik. Untuk itu, perlu dibuat instrumen evaluasi berupa lembar observasi untuk teman sejawat dan lembar angket atau pedoman wawancara bagi peserta didik. Semua data dan masukan dikumpulkan dan dijadikan bahan untuk penyempurnaan media pembelajaran.

2. Subject Uji Coba

Adapun subyek dalam penelitian ini adalah siswi SMA XI A Salafiyah sreseh tahun ajaran 2023/2024. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah bahan pembelajaran berupa media pembelajaran (Smart Apps Creator) Pendidikan Agama Islam dan budi Pekerti melalui Smart Apps Creator pada materi "*Haji Dan Umroh*". yang diharapkan dapat mengoptimalisasikan pembelajaran.

3. Jenis Data

1. Data kualitatif artinya data berupa deskripsi dalam kalimat. Data ini berupa kritik saran dari pakar, yaitu ahli pendidikan dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berupa hasil wawancara.
2. Data kuantitatif, yaitu jenis data berupa informasi dan bentuk bilangan atau angka. Data ini berupa data-data hasil validasi dan praktikalitas yang berupa angket atau lembar validasi dan lembar praktikalitas.

4. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan data validasi, data praktilitas, dan data efektivitas. Data validasi diperoleh dari lembar validasi oleh para ahli, sedangkan data praktilitas diperoleh dari uji praktikalitas berupa angket respon guru dan siswa. Selanjutnya untuk melihat efektivitas penggunaan produk dapat dilihat dari hasil penyelesaian soal dengan pencapaian skor di atas KKM.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatann dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di kelas XI A.

2. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta tingkat kebutuhan siswa dan guru terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil data kepraktisan serta kebutuhan e-modul ini diperoleh dari pengisian angket oleh siswa dan guru sebagai tolak ukur bahwa media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

a) Lembar Validasi angket

Lembar validasi media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas media pembelajaran menggunakan angket yang diisi oleh guru PAI dan dosen media, dan dosen Materi dengan menggunakan skala *likert* dengan range penilaian 1- 5.

b) Angket praktilitas

Angket ini digunakan pada tahap uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan Smart Apps Creator. Pengisian angket dilakukan

oleh siswi SMA Islam Salafiyah Sreseh menggunakan skala likert dengan range 1- 5.

3. Dokumentasi

Dokumentasi menurut sugiyono adalah suatu cara yang di gunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi di gunakan untuk mengumpulkan data dan kemudian ditelaah.¹⁸

D. Teknik analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif untuk menghitung data belajar siswa yang diperoleh dari angket responden siswa, Kemudian hasil yang diperoleh melalui pengisian angket tersebut dianalisis.

1. Analisis data kualitatif

Analisis deksriptif kualitatif diartikan sebagai usaha untuk menggambarkan berbagai karakteristik data yang berasal dari suatu sampel. Data kualitatif pada penelitian ini berasal dari saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, teman sejawat, dan siswa. Data tersebut kemudian dijelaskan secara deskriptif dalam penelitian yang digunakan untuk perbaikan pengembangan produk Smart Apps Creator.

2. Analisis data kuantitatif

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 329.

Data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu data hasil lembar validasi angket.

a. Analisis hasil lembar validasi ahli

Hasil lembar validasi modul elektronik dari ahli materi, ahli media, dan guru PAI dihitung melalui langkah-langkah berikut ini:

- 1) Mengubah data kualitatif hasil lembar validasi ahli menjadi data kuantitatif.
- 2) Penskoran untuk masing-masing indikator dengan skala 1-5. Nilai
- 3) 1 = Tidak baik, nilai 2 = kurang baik, nilai 3 = cukup baik, nilai 4 = baik, dan nilai 5 = sangat baik.
- 4) Menghitung rerata total dari masing-masing lembar validasi ahli.
- 5) Membandingkan nilai rerata total dengan kriteria.

b. Analisis hasil lembar Validasi

Data hasil validasi yang terkumpul kemudian ditabulasi. Hasil tabulasi tiap taguhan dicari persentasenya dengan rumus:

$$p = \frac{\sum skorperitem}{\sum skormaksimal} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satui item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Berdasarkan hasil persentase, setiap tagihan dikategorikan pada:

tabel 3. 1 prsentase

Range persentase (%)	Kriteria
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

Jadi apabila produk dapat merefleksikan jiwa pengetahuan (*state of the art knowledge*), selain itu komponen-komponen produk tersebut harus konsisten satu sama lain batu produk itu dikatakan valid.

c. Analisis angket Efektifitas

Data hasil responden murid dari angket yang terkumpul, selanjutnya ditabulasi. Hasil tabulasi tiap tagihan dicari persentasenya melalui rumus:

$$p = \frac{\sum skorperitem}{\sum skormaksimal} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satui item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil persentase setiap tagihan dikelompokkan pada table berikut ini:

tabel 3. 2 prsentase

Range Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak efektif
21-40	Kurang efektif
41-60	Cukup efektif
61-80	efektif
81-100	Sangat efektif

Jadi apabila produk dapat digunakan baru produk itu dikatakan efektif.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian data uji Coba

Model yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran ini adalah model ADDIE. Adapun langkah-langkah daripada pengembangan model ADDIE dalam pembuatan modul elektronik adalah sebagai berikut:

1. Langkah- Langkah pengembangan Smart Apps Creator (*SAC*) pada bab Haji Dan umroh Di SMA Islam Salafiyah Sreseh

- a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Dalam tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk mendapatkan informasi mengenai produk Smart Apps Creator dan perangkat pembelajaran yang berkaitan, analisis tersebut mencakup tiga hal, yakni: Analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, analisis karakteristik yang perlu dikembangkan kepada peserta didik, dan analisis materi yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Uraian dari pada analisis tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis kompetensi berkaitan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, kompetensi dasar tersebut adalah: Pengertian Haji dan Umroh, Dalil, macam- macam cara pelaksanaan, syarat wajib, rukun, sunnah dan larangan- larangan Haji dan Umroh.

- 2) Analisis karakteristik meliputi: gaya belajar, pengetahuan awal yang dimiliki, dan minat peserta didik dalam belajar di kelas. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di awal penelitian, pada kelas XI A gaya belajar peserta didik memiliki gaya belajar yang berfokus kepada guru, yakni penjelasan materi disampaikan hanya oleh guru sedangkan peserta didik menyimak dan mendengarkan. Kemudian pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik menurut pengamatan peneliti masih sebatas pengetahuan yang sangat mendasar dan belum mencapai tahap mengetahui contoh-contoh daripada perilaku yang bisa diterapkan dari materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tersebut. Kemudian minat belajar peserta didik kelas XI A SMA Islam Salafiyah Sreseh sebagaimana peneliti amati, peserta didik tersebut mayoritas mempunyai minat belajar yang tinggi, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang hadir dalam pertemuan dikelas dan juga mengerjakan kuis setelah materi pelajaran selesai disampaikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 3) Analisis materi berkaitan dengan materi yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan. Materi yang digunakan dalam pengembangan modul elektronik ini adalah materi “Haji dan Umroh”. Kemudian untuk sub judul

dari pada materi ini adalah: Pengertian Haji dan Umroh, Dalil, macam- macam cara pelaksanaan, syarat wajib, rukun, sunnah dan larangan- larangan Haji dan Umroh

b. Tahap perencanaan (*Design*)

Tahap ini merupakan kegiatan untuk menentukan rancangan yang akan digunakan dalam membuat produk media pembelajaran. Rancangan tersebut meliputi beberapa hal, yakni:

- 1) Pemilihan materi, materi yang digunakan dalam produk media pembelajaran ini adalah materi “Haji Dan Umroh”.
- 2) Strategi pembelajaran yang digunakan, dalam proses belajar mengajar di SMA XI Sreseh dilakukan secara tatap muka.
- 3) Bentuk evaluasi yang digunakan, dalam penelitian pengembangan ini menggunakan bentuk evaluasi pilihan ganda dengan jumlah sepuluh soal.
- 4) Rancangan pembuatan media pembelajaran, dalam rancangan ini peneliti menentukan secara garis besar desain media pembelajaran, yang akan dibuat, kemudian referensi animasi, gambar, dan ilustrasi yang dipilih untuk digunakan dalam pembuatan modul elektronik. Referensi tersebut berasal dari beberapa sumber, yakni: internet, buku mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dan aplikasi Smart Apps Creator yang sudah disiapkan melalui perangkat laptop dan koneksi jaringan internet.

c. Tahap pengembangan (*Development*)

Pengembangan yang dilakukan dalam tahap ini adalah menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisik. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi Smart Apps Creator, yang terdiri dari beberapa desain, yakni cover, background, materi, pre test dan post test dan video pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembuatan produk modul elektronik tersebut adalah sebagai berikut:

1) Pengoprasian Smart Apps Creator

Sebelum membuat produk modul elektronik, hal yang peneliti lakukan terlebih dahulu adalah mengoperasikan aplikasi canva melalui perangkat laptop. Langkah-langkah pengoperasiannya yaitu:

a) Download dan install Smart Apps Creator

Cara Download Aplikasi Smart Apps Creator bisa dilakukan di website resmi nya, website Resminya adalah smartappscreator. Kamu hanya perlu mendownload Secara Trial, atau kamu juga bisa membelinya dengan harga yang sesuai dengan aplikasi ini.

Untuk Cara Download dan Instal nya bisa di pelajari disini :

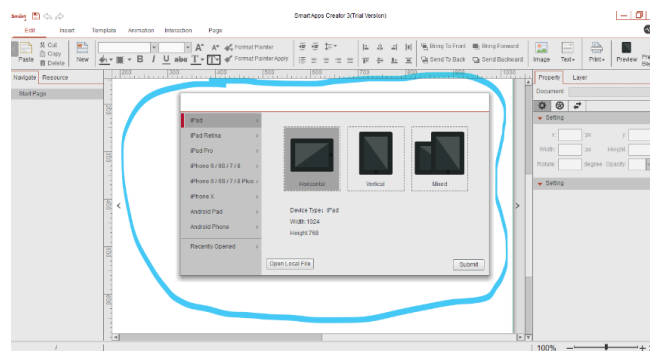
Cara Download dan Instal Smart Apps Creator (SAC)

Setelah berhasil Download dan Install aplikasi SAC ini, kemudian Buka aplikasinya. Jikalau kamu menginstallkan SAC yang TRIAL maka akan muncul Notifikasi dan pilih “Start Trial 30 Day”, atau kalimat yang berbau “TRIAL”.

b) Memilih device untuk aplikasi dan media pembelajaran.

Halaman Awal ketika pertama kali membuka smart Apps Creator adalah dialog pemilihan perangkat, jadi kamu mau membuat aplikasi atau media pembelajaran berbasis android atau ios? disini kamu bisa memilihnya dengan mudah dan jelas.

Berikut Gambar tampilan awalnya :



gambar 4. 1 memilih device

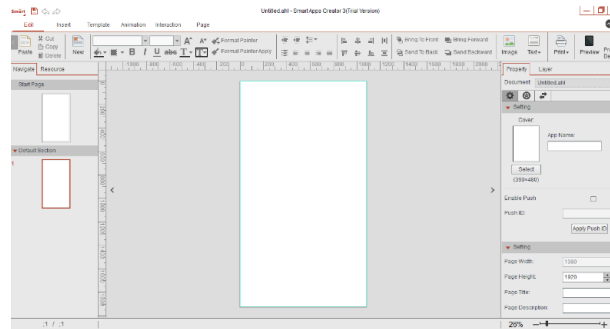
Perangkat yang bisa dipilih antara lain :

tabel 4. 1 perangkat yang bisa di pilih

No	Type	Device Type	Width	Height
1.	Ipad	ipad	1024	768
2.	Ipad retina	Ipad retina	2048	1536
3.	Ipad pro	Ipad pro	2732	2048
4.	Iphone 6/6S/7/8	6/6S/7	1334	730
5.	Iphone 6/6S/7/8 Plus	Iphone 6/6S/7/8 Plus	2208	1242
6.	Iphone X	Iphone X	2436	1125
7.	Android pad	Android Pad	1280 (bisa dirubah)	1280 (bisa di rubah)
8.	Android phone	Android phone	1920 (bisa di rubah)	1080 (bisa dirubah)

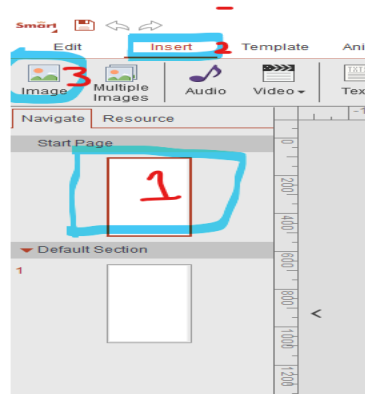
Posisi layarnya (orientasi) bisa dirubah sesuai kebutuhan, Posisi layar yang bisa digunakan adalah :

Horizontal, Vertical, Mixed Setelah Memilih Device yang digunakan, Klik Submit, Maka akan muncul halaman kerjanya :



gambar 4. 2 menu start page

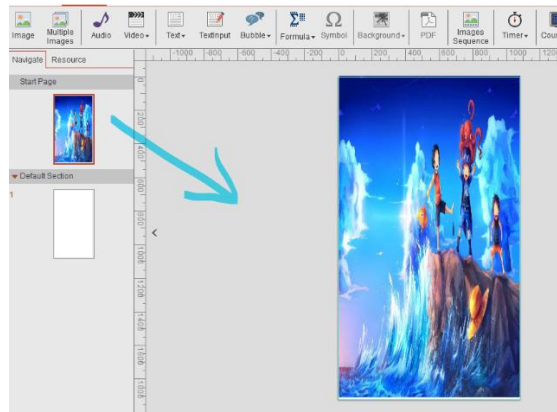
- c) Start Page digunakan untuk membuat halaman loading utama, jadi ketika membuka aplikasi akan muncul bagian stage ini.
- d) Default Section, dibagian ini sudah mulai masuk ke bagian dalamnya, dimana kamu bisa memasukan materi, text, tombol, gambar, dan lainnya. pada bagian ini juga kamu bisa membuat halaman (stage) berikutnya, intinya dibagian ini adalah bagian pembuatan aplikasi/media pembelajarannya.
- e) Cara Menambahkan Konten / Objek Untuk Bagian Start Page
Menambahkan Konten seperti text, Gambar, Animasi, DLL.
Bisa dilakukan dengan mudah, berikut langkah-langkahnya,
I. Klik Bagian Start Page nya > Pilih Insert > Image



gambar 4. 3 cara menambahkan konten

II. Setelah itu Pilih Gambarnya, Kemudian Tekan **Open**

III. Setelah Gambar Masuk ke bagian Halaman Kerja, Atur Gambar sesuai kebutuhan. Contohnya :



gambar 4. 4 memasukan gambar ke halaman kerja

IV. Selesai

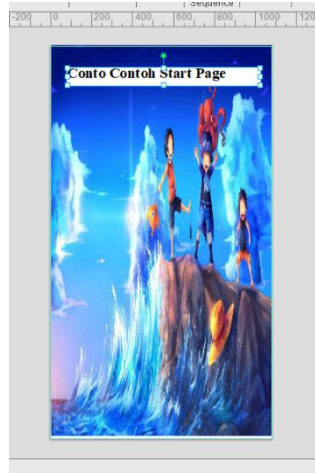
f) Cara Menambahkan Text ke dalam Strat Page Smart Apps Creator :

I. Klik bagian Start Page > Insert > Text > Horizontal Text

II. Kemudian Ketikan Text yang kamu perlukan

III. Atur Textnya sehingga Pas Untuk Keperluan Star Page,

Contohnya :



gambar 4. 5 mengatur text

IV. Efek Text yang digunakan :Jenis Font Times New Roman

V. Ukuran Font : 72

VI. Background Color White

g) Cara Menambahkan Animasi di Smart Apps Creator (SAC) :

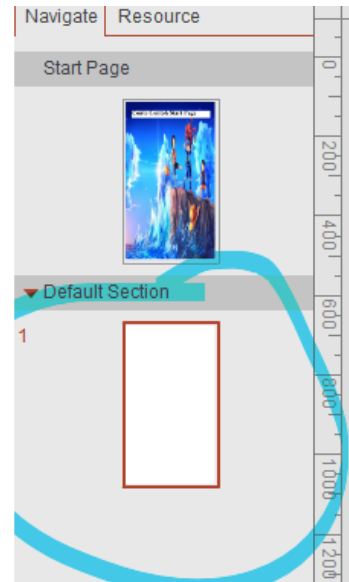
I. Klik Object yang akan di beri animasi

II. Pergi ke Tab Animation

III. Pilih Animasi nya

h) Cara Menambahkan Konten / Objek Untuk Bagian Default Section

Menambah Konten dibagian ini sama halnya dengan menambah konten di bagian Start Page, jadi kamu hanya perlu mengikuti



gambar 4. 6 cara menambahkan object

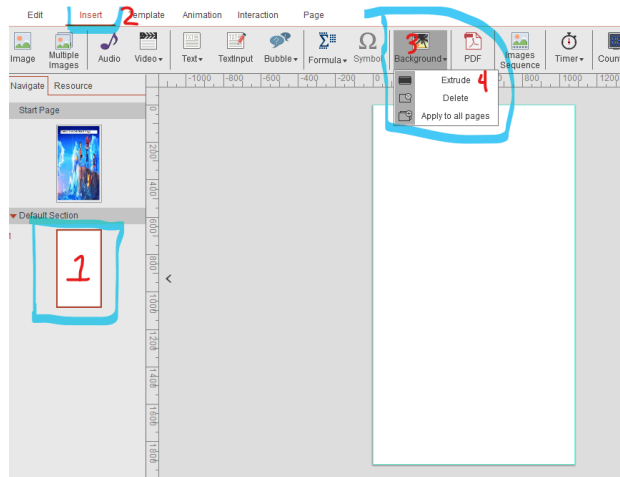
langkah-langkah di atas. Namun Perlu di ingat sebelum memasukan Konten ke bagian Default Section, kamu harus Klik dulu bagian Default Section nya. Seperti ini :

Setelah Itu Baru ikuti langkah-langkah yang ada di atas (langkah-langkah menambah konten yang sebelumnya di bahas)

i) Cara menambah background

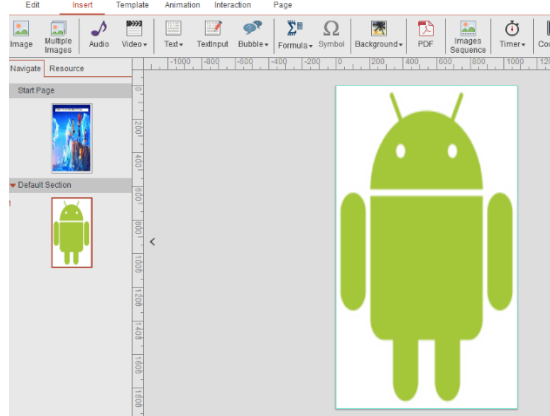
Background disini tidak sama dengan cara menambahkan Gambar di atas, Karna Background di khususkan untuk background halaman, sedangkan Insert Image bisa digunakan untuk menambahkan Logo dan gambar jenis lainnya. langkah-langkah menambahkan Background adalah sebagai berikut :

I. Pergi ke **Insert > Background > Extrude**



gambar 4. 7 cara menambahkan background

II. Pilih Gambarnya, kemudian tekan **Open**. Maka Gambarnya akan sesuai dengan ukuran layarnya



gambar 4. 8 masukan gambar ke dalam halaman kerja

Jadi dengan menggunakan cara ini, Gambar yang masukan akan langsung menjadi background dengan ukuran yang sama dengan layarnya. Tanpa harus mengeditnya lagi.

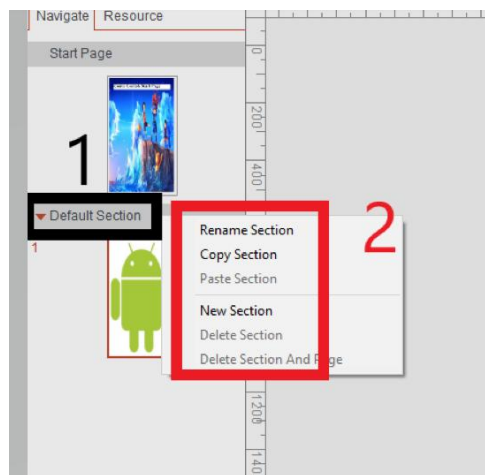
III. Selesai

j) Menambah dan Mengganti Nama Section

Mengganti nama Section sangatlah penting untuk memberikan kemudahan dalam membuat navigasi, kemudian nama dari section ini sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran atau aplikasi yang memerlukan banyak section atau halaman.

Kemudian Kamu juga bisa menambahkan section, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa lembar halaman akan banyak dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi dan media pembelajaran.

Berikut merupakan cara Menambah Section dan mengganti nama Section :



gambar 4. 9 menambahkan dan mengganti nama section

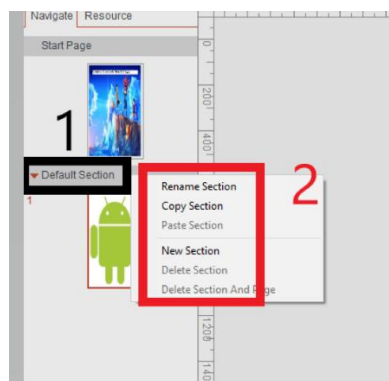
k) Cara membuat tombol navigasi (*Button*)

Tombol Navigasi sangat diperlukan dan penting untuk dibuat, karna dengan adanya tombol navigasi bisa memudahkan pengguna untuk berpindah ke halaman lainnya. dengan 1 kali

Klik bisa berpindah halaman, dan itu adalah bagian terpenting dalam suatu pembuatan media pembelajaran dan aplikasi.

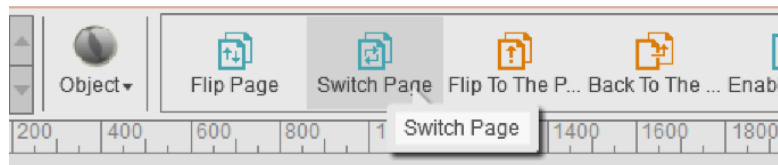
I. Masukkan Gambar/Tombol ke Smart Apps Creator, dengan cara Klik Insert > Button

II. Setelah desain tombolnya ada di halman kerja, maka langkah selanjutnya adalah



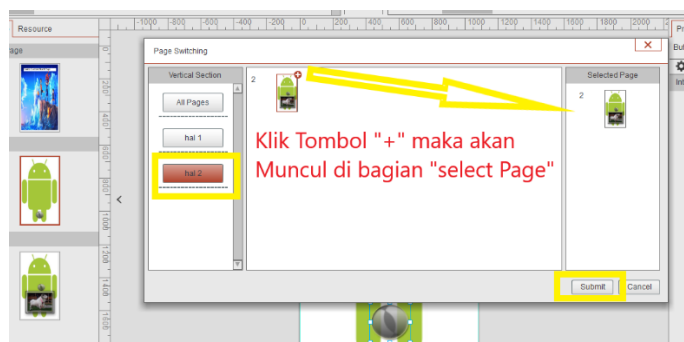
gambar 4. 10 membuat tombol navigasi

III. Kemudian Pilih **Switch Page**



gambar 4. 11 menu switch page

IV. Setelah di klik akan muncul bagian :



gambar 4. 12 menu page setting

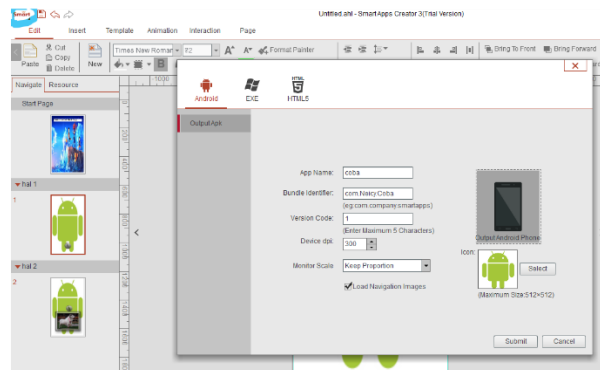
V. Selesai, Silahkan Coba Review dengan cara

Klik **Interaction > Review**

1) Cara membuat output APK di Smart Apps Creator (SAC)

Setelah Pembuatan Aplikasi/Media Pembelajarannya selesai, maka langkah selanjutnya adalah dengan menyimpan dalam file APK yang siap install di Perangkat Android, caranya sebagai berikut :

I. Klik Smart > Output, maka akan muncul kotak dialog seperti berikut :



gambar 4. 13 cara output APK

Perhatikan Gambar di atas :

- i. App name, isi dengan nama aplikasi nya
- ii. Bundle Identifier, Isi dengan nama folder (hasil instal di hp). contohnya : com.neicy.coba
- iii. Version code, karna ini contoh. isi dengan angka 1
- iv. Device dpi, Biasanya di atas 300. jadi isi dengan 300 saja
- v. Monitor Scale, isi dengan Keep Proportion

- vi. Gunakan Icon Aplikasinya, tambah icon untuk aplikasi
- vii. Tekan Submit
- viii. Tunggu hingga proses selesai
- ix. install kan di perangkat android kamu

2. Validitas efektifitas penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada bab Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh

Media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator adalah Dalam mengembangkan atau membuat aplikasi Android sendiri biasanya akan berhadapan dengan istilah “pemrograman”. Programming seringkali menjadi momok bagi siapapun yang belum memiliki basic bidang IT. Dengan aplikasi Smart Apps Creator 3 siapapun mampu berkreasi membuat aplikasi tanpa harus mengerti bahasa pemrograman. Sebagaimana dikatakan oleh Amajida, bahwa smart apps creator 3 sangat mudah untuk digunakan tanpa harus pahami mengenai bahasa pemrograman. Smart apps creator sangat mudah digunakan terutama bagi golongan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis mobile learning. Media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator sudah baik atau layak digunakan, hal ini sesuai dengan hasil analisis validasi yang telah dinilai oleh beberapa pakar. Hasil analisis media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator menunjukkan nilai analisis media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator menunjukkan nilai 93,8%, dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran menggunakan

Smart Apps Creator dinyatakan sangat valid, karena didasarkan atas hasil analisis dari dua orang dosen dan satu orang guru pendidikan agama islam dan budi pekerti serta sesuai dengan aspek penilaian, yaitu Kelayakan isi materi pada media pembelajaran, Kelayakan penyajian dan penilaian bahasa.

Pada aspek kelayakan isi materi didapatkan hasil sebesar 81,3% dengan kategori sangat valid dimana materi yang dimuat dalam media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator mampu memenuhi tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa, memiliki keakuratan konsep, memiliki keakuratan gambar dan video serta memiliki daya saing terhadap sumber belajar lain dan hampir tiap indikator pada aspek ini memiliki persentase nilai di atas 80% dengan kategori yang tergolong valid bahkan sangat valid.

Pada aspek penilaian bahasa didapatkan hasil sebesar 94% dengan kategori sangat valid dimana media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator memiliki ketepatan struktur kalimat, menggunakan kalimat yang efektif, bahasa yang benar, mudah dipahami, bisa membuat siswa berfikir kritis, mampu menyampaikan informasi, sesuai dengan perkembangan emosi dan intelektual siswa dengan persentase tiap indikator pada aspek ini di atas 80% kategori valid hingga sangat valid. Secara keseluruhan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator dinyatakan sangat valid, karena susunannya sudah memenuhi syarat- syarat penyusunan media pembelajaran yang baik, diantaranya menyusun kerangka pembelajaran dengan merumuskan tujuan yang jelas, kesesuaian isi media pembelajaran,

petunjuk dalam media pembelajaran jelas, adanya kegiatan belajar yang direncanakan, kesesuaian materi dengan media pembelajaran, keserasian warna, gambar, dan tulisan sehingga siswa mudah untuk memahami dan mempelajari materi pendidikan agama islam dan budi pekerti.

- a. Validasi media oleh ahli media diperoleh presentase rata-rata 89,6% dengan kategori sangat valid, dengan sedikit revisi dan mendapatkan catatan media cukup layak digunakan di SMA Islam Salafiyah Sresreh.

tabel 4. 2 angket ahli media

No	Pertanyaan	skor		presentase
		X	Xi	
1.	Kesusaian materi pada haji dan umroh dengan kompetensi inti	5	5	100%
2.	Kesusaian materi pada haji dan umroh dengan kompetensi dasar	5	5	100%
3.	Kesusaian indicator pada haji dan umroh dengan kompetensi inti	5	5	100%
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100%
5.	Muatan materi logis dan sistematis	4	5	90%
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	5	90%
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	4	5	90%
8.	Kesesuaian materi dengan gambar yang tersedia.	3	5	80%
9.	Kejelasan gambar yang digunakan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi haji dan umroh.	3	5	80%
10.	Pengorganisasian materi sesuai dengan sistematika penyajian.	4	5	90%
11.	Kelengkapan materi haji dan umroh yang disajikan dalam media berbasis android.	5	5	100%

12.	Materi media sesuai konteks judul.	5	5	100%
13.	Penyajian materi haji dan umroh pada media berbasis android dapat meningkatkan motivasi siswa.	5	5	100%
14.	Video dan gambar materi sangat jelas.	4	5	90%
15.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek Keilmuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan	4	5	90%
16.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri.	5	5	100%
17.	Pendukung materi juga sesuai dan mudah dipahami.	5	5	100%
18.	Penyampaian materi haji dan umroh yang diberikan logis dan masuk akal	5	5	100%
19.	Kejelasan penyampaian materi haji dan umroh yang disajikan dalam media berbasis android.	5	5	100%
20.	Penyampaian materi haji dan umroh melalui media berbasis android sistematis.	5	5	100%
21.	Keluasan cakupan materi haji dan umroh yang disajikan dalam media berbasis android.	5	5	100%
22.	Ketepatan pemberian warna/bentuk/alur pada materi haji dan umroh melalui media berbasis android.	4	5	90%
23.	Keterkinian materi haji dan umroh yang disajikan dalam media berbasis android.	5	5	100%
24.	Kesesuaian evaluasi terhadap materi pembelajaran.	4	5	90%
25.	Kesesuaian Gambar dengan tujuan dan materi pembelajaran.	3	5	100%
26.	Ketepatan penggunaan kalimat pada uraian materi.	4	5	90%
27.	Kemanfaatan media pembelajaran haji dan umroh berbasis android untuk memperjelas penyampaian materi.	5	5	100%
28.	Kemanfaaaatan media pembelajaran haji dan umroh berbasis android untuk memberikan pemahaman terhadap materi.	5	5	100%
29.	Kemanfaaaatan media pembelajaran haji dan umroh berbasis android membantu siswa dalam mempelajari materi secara jarak jauh atau daring.	5	5	100%

Jumlah	130	145	
presentase	89,6%		

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

$$p = \frac{63}{65} \times 100\%$$

$$p = 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satui item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam sati item

% : konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 89,6% dengan kategori ; sangat valid, layak diujicobakan dilapangan dengan sedikit revisi.

- b. Validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator ahli materi. Nilai maksimal dari indikator adalah 150, maka hasil yang diperoleh uji validasi ahli materi adalah 94 % dengan kategori sangat valid dan tidak perlu direvisi. Adapun saran dari validator materi yaitu bahasanya lebih lugas dan pendek, agar mudah dimengerti peserta didik kelas XI A.

tabel 4. 3 angket ahli materi

No	Pertanyaan	skor	prsentase
----	------------	------	-----------

		X	Xi	
1.	Ketepatan penggunaan istilah.	5	5	100%
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	5	5	100%
3.	Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana, dan mudah dipahami.	5	5	100%
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	5	5	100%
5.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	5	5	100%
6.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar.	5	5	100%
7.	Media berbasis android dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.	4	5	90%
8.	Kesesuaian ukuran media berbasis online learning dengan smartphone/android.	5	5	100%
9.	Kelancaran dalam pengoperasian media berbasis online learning.	5	5	100%
10.	Kejelasan desain media berbasis online learning dalam menggambarkan alur pembelajaran.	4	5	90%
11.	Kesesuaian media berbasis online learning dengan perkembangan IPTEK	4	5	90%
12.	Maintable (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah).	4	5	90%
13.	Panduan penggunaan media mudah dipahami.	5	5	100%
14.	Kesesuaian ukuran media berbasis online learning pada android/smartphone.	5	5	100%
15.	Software pengembangan media sesuai dengan panduan.	4	5	90%
16.	Pemakaian media berbasis android tidak memerlukan banyak bantuan fasilitas pendukung.	4	5	90%
17.	Akses pada media berbasis android aman dan daya kecepataannya baik	4	5	90%
18.	Dapat diakses pada sistem android/handphone.	5	5	100%
19.	Keluwesannya untuk digunakan kapan dan di mana saja yang dapat dijangkau jaringan internet.	5	5	100%

20.	Media membuat siswa lebih interaktif.	5	5	100%
21.	Kemudahan bagi guru dalam mengontrol keberhasilan proses belajar.	5	5	100%
22.	Pengembangan media menarik.	5	5	100%
23.	Tampilan media sederhana.	4	5	90%
24.	Tampilan media kompleks dan menarik.	4	5	90%
25.	Visual media menarik.	5	5	100%
26.	Visual media tidak mengandung unsur sara, kekerasan dan pornografi.	5	5	100%
27.	Penggunaan warna sesuai antara background, gambar, dan tulisan.	5	5	100%
28.	Warna yang digunakan menarik bagi siswa.	5	5	100%
29.	Jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca siswa.	5	5	100%
30.	Tombol navigasi menarik dan kreatif..	5	5	100%
jumlah		141	150	
presentase				94%

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

$$p = \frac{61}{75} \times 100\%$$

$$p = 100\% \text{ Keterangan:}$$

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor presentase sebesar 94 % dengan kriteria sangat valid, tidak perlu direvisi.

- c. Validasi praktisi/guru PAI & BP yang dilakukan oleh validator ahli materi. Nilai maksimal dari indikator adalah 40, maka hasil yang diperoleh uji validasi ahli materi adalah 95,5 % dengan kategori sangat valid dan dengan tanpa direvisi.

tabel 4. 4 angket praktisi/ guru PAI

No.	pertanyaan	skor		persentase
		X	Xi	
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100%
2.	Muatan materi logis dan sistematis	5	5	100%
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5	100%
4.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	5	100%
5.	Kesesuaian materi dengan gambar yang tersedia.	5	5	100%
6.	Kejelasan gambar yang digunakan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi haji dan umroh.	4	5	100%
7.	Pengorganisasian materi sesuai dengan sistematika penyajian.	5	5	100%
8.	Kelengkapan materi haji dan umroh yang disajikan dalam media berbasis android.	5	5	100%
9.	Materi media sesuai konteks judul.	5	5	100%
jumlah		43	45	
presentase		95,5 %		

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 p &= \frac{47}{50} \times 100\% \\
 p &= 100\% \text{ Keterangan:}
 \end{aligned}$$

P : Presentase Skor

$\sum x$: Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum x_i$: jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil angket guru kelas XI B menunjukkan skor presentase sebesar 94 % dengan kategori sangat layak.

3. Efektifitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti bab haji dan Umroh Melalui Smart Apps Creator di SMA Islam Salafiyah Sreseh

Berdasarkan hasil angket responden siswa peneliti mengambil satu sampel yang paling tinggi diantara responden lainnya untuk dijadikan hasil indikator ketertarikan dengan perolehan skor hasil yakni 91.4%. Hal tersebut menunjukan bahwa angket indikator ketertarikan sebagai alat uji efektivitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti melalui Smart Apps Creator memenuhi kriteria sangat efektif.

- a. Pada indikator ketertarikan media pembelajaran bisa dikatakan efektif karena tiap-tiap pernyataan dalam indikator ketertarikan dalam media pembelajaran mendapatkan persentase 91,4% kategori sangat efektif.

tabel 4. 5 angket indicator keterkaitan

No	Indikator	Skor		Presentase
		X	X_i	
1	Pembelajaran dengan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator merupakan suatu hal yang baru bagi saya	4	5	80 %
2	Tampilan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator menarik	5	5	100 %
3	Pembelajaran dengan media pembelajaran melalui Smart Apps Creator membuat saya lebih termotivasi	4	5	80 %

4	Pembelajaran dengan media pembelajaran melalui Smart Apps Creator dapat membuat suasana belajar menjadi menarik dan tidak membosankan	5	5	100 %
5	Dengan adanya ilustrasi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi	4	5	80 %
6	Media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator ini dapat digunakan dengan mudah	5	5	100 %
7	Perpaduan warna pada media pembelajaran melalui aplikasi canva sangat baik	5	5	100 %
Jumlah		32	35	
Presentase		91.4%		

- b. Pada indikator penyajian materi didapatkan hasil sebesar 95,5% dengan kategori sangat efektif dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator mudah dipahami dan berurutan dengan persentase tiap indikator pada aspek ini di atas 82,7% kategori sangat efektif.

tabel 4. 6 indikator penyajian materi

No	Indikator	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Terdapat kata atau kalimat yang tidak saya pahami dalam media pembelajaran ini	4	5	80 %
2	Pembelajaran dengan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator membantu dalam memahami konsep materi	5	5	100 %
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran melalui Smart Apps Creator ini mudah dipahami	5	5	100 %
4	Media pembelajaran ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	5	5	100 %
5	Tugas-tugas atau latihan soal dalam media pembelajaran ini terlalu sulit	5	5	100 %

6	Media pembelajaran menggunakan contoh-contoh soal pada kehidupan sehari-hari	5	5	100 %
7	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman yang lain	5	5	100 %
8	Peta konsep yang digunakan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami	4	5	80 %
9	Dengan adanya ilustrasi didalam materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi	5	5	100 %
Jumlah		32	35	
Presentase		95,5%		

- c. Pada indikator bahasa didapatkan hasil sebesar 100% dengan kategori sangat efektif Dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi smart apps creator membuat siswa menjadi aktif, kreatif, terarah, antusias serta mendorong berfikir kritis dengan persentase tiap indikator pada aspek ini dikatakan sempurna 100% dengan kategori sangat efektif. Jadi secara keseluruhan media pembelajaran ini sudah dapat dikatakan praktis baik dilihat dari segi tampilan, penyajian materi dan juga bahasa.

tabel 4. 7 angket indicator bahasa

No	Indikator	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Media pembelajaran melalui aplikasi SmartApps Creator ini praktis dan mudah dibawa	5	5	100 %
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator jelas dan mudah dimengerti	5	5	100 %
3	Kalimat dan paragraph dalam media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator jelas dan mudah di pahami	5	5	100 %
4	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	5	5	100 %

Jumlah	20	20	
Presentase	100%		

- d. Hasil uji efektifitas keseluruhan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator pada materi ketentuan Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh oleh siswi kelas XI A dinyatakan efektif dengan persentase total nilai rata-rata sebesar 86.9% dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran ini disenangi dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik,

B. Analisa data

Penelitian menghasilkan produk berupa media berbasis *smart apps creator* (SAC) dimana di dalamnya memuat konten Haji dan umroh R&D digunakan sebagai metode dalam penelitian dengan model 4-D. Model 4D dipilih berdasarkan kebutuhan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran. Jenis data kualitatif dan kuantitatif dipilih dalam menganalisis data. Hasil wawancara, observasi dan sanggahan oleh para ahli, serta hasil respons peserta didik berupa komentar dan saran digunakan untuk menyusun data kualitatif. Sedangkan hasil yang diperoleh dari penilaian angket dari para ahli dan responden digunakan untuk memperoleh data kuantitatif.

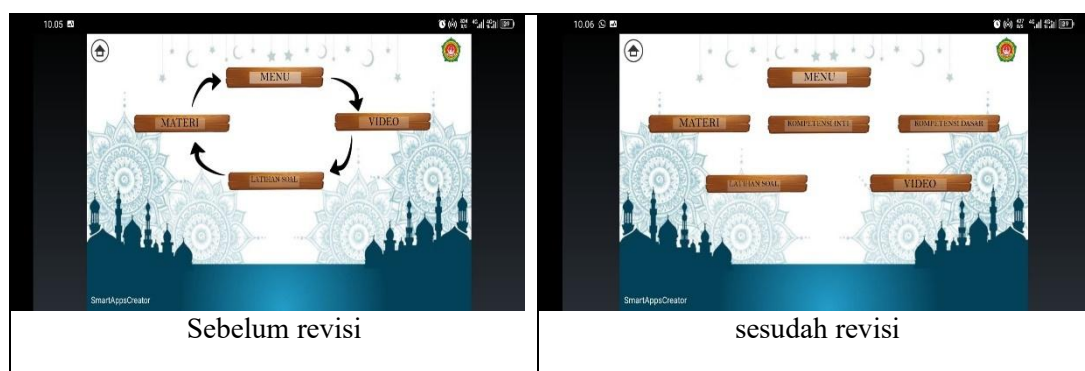
Pada tahap pengembangan (*development*) ini merupakan tahapan produk awal yang sudah terbentuk Media Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). Produk awal

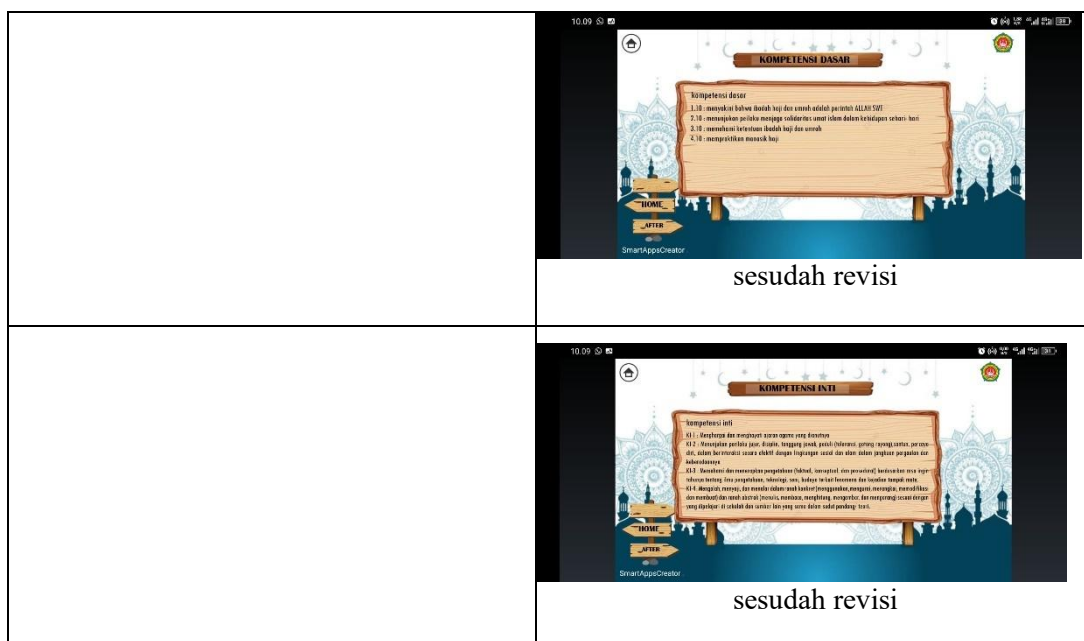
media yang dibuat divalidasi pada tahap ini oleh ahli di bidang media yang dikembangkan. Adapun hasil perolehan atas rancangan awal produk yakni pada ahli materi mendapatkan nilai validitas 89,6% terdapat di Tabel 4.1, pada ahli media mendapatkan nilai validitas 94% yang terdapat di Tabel 4.2, pada ahli angket praktis/guru 91,4 yang terdapat di tabel 4,3, dan ahli pengguna (pendidik) sebanyak 91,4% terdapat pada Tabel 4.3. Dengan demikian dari tahap validasi media ini mendapatkan nilai rata-rata validitas dari semua ahli sebanyak 90% terdapat pada Tabel 4.5. Sehingga Media Berbasis Smart Apps (SAC) tergolong kriteria “sangat valid” berdasarkan kriteria validitas

C. Revisi produk

Berdasarkan skor yang telah diberikan oleh masing-masing validator terhadap media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan sangat valid dan layak untuk di uji cobakan kepada siswa kelas XI SMA Islam Salafiyah Sreseh Sampang yang jumlah responden sebanyak 25 orang. Namun, masih terdapat beberapa revisi yang disarankan oleh validator seperti yang ada dalam tabel berikut ini :

tabel 4. 8 sebelum dan sesudah revisi





D. Pembahasan

1. Langkah-Langkah media Pengembangan berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada bab haji dan umroh di SMA Islam Salafiyah Sresreh.

langkah-langkah pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model pengembangan R&D. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah-langkah diantaranya Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation), dalam Sugiyono¹⁹.

¹⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta, 2016).

2. validitas penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada bab Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh

. Hasil analisis media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator menunjukkan nilai analisis media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator menunjukkan nilai 89,6%, dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator dinyatakan sangat valid, karena didasarkan atas hasil analisis dari dua orang dosen dan satu orang guru pendidikan agama islam dan budi pekerti serta sesuai dengan aspek penilaian, yaitu Kelayakan isi materi pada e-modul, Kelayakan penyajian dan penilaian bahasa.

Pada aspek kelayakan isi materi didapatkan hasil sebesar 95,5% dengan kategori sangat valid dimana materi yang dimuat dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator mampu memenuhi tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa, memiliki keakuratan konsep, memiliki keakuratan gambar dan vidio serta memiliki daya saing terhadap sumber belajar lain dan hampir tiap indikator pada aspek ini memiliki persentase nilai di atas 91,4% dengan kategori yang tergolong valid bahkan sangat valid. Pada aspek kelayakan penyajian media pembelajaran menggunakan canva didapatkan hasil sebesar 81,3 % dengan kategori sangat valid dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator mampu mendorong siswa untuk mencari dan menemukan informasi, menyimpulkan informasi yang didapat serta mampu mengomunikasikan

pengetahuan tentang materi yang sudah dipahami dengan persentase tiap indikator hampir di atas 80% kategori valid hingga sangat valid.

Pada aspek penilaian bahasa didapatkan hasil sebesar 100% dengan kategori sangat valid dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator memiliki ketepatan struktur kalimat, menggunakan kalimat yang efektif, bahasa yang benar, mudah dipahami, bisa membuat siswa berfikir kritis, mampu menyampaikan informasi, sesuai dengan perkembangan emosi dan

intelektual siswa dengan persentase tiap indikator pada aspek ini di atas 80% kategori valid hingga sangat valid. Secara keseluruhan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator dinyatakan sangat valid, karena susunannya sudah memenuhi syarat- syarat penyusunan media pembelajaran yang baik, diantaranya menyusun kerangka modul dengan merumuskan tujuan yang jelas, kesesuaian isi media pembelajaran, petunjuk dalam media pembelajaran jelas, adanya kegiatan belajar yang direncanakan, kesesuaian materi dengan media pembelajaran, keserasian warna, gambar, dan tulisan sehingga siswa mudah untuk memahami dan mempelajari materi pendidikan agama islam dan budi pekerti.

3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Smart Apps Creator pada bab haji dan umroh di Sma Islam Salafiyah.

Berdasarkan hasil angket responden siswa peneliti mengambil satu sampel yang paling tinggi diantara responden lainnya untuk dijadikan hasil indikator ketertarikan dengan perolehan skor hasil yakni 91.4%. Hal tersebut

menunjukkan bahwa angket indikator ketertarikan sebagai alat uji efektivitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti melalui Smart Apps Creator memenuhi kriteria sangat efektif.

Pada indikator ketertarikan media pembelajaran bisa dikatakan efektif karena tiap-tiap pernyataan dalam indikator ketertarikan dalam media pembelajaran mendapatkan persentase 91,4% kategori sangat efektif. a.Pada indikator penyajian materi didapatkan hasil sebesar 95,5% dengan kategori sangat efektif dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator mudah dipahami dan berurutan dengan persentase tiap indikator pada aspek ini di atas 82,7% kategori sangat efektif.

Pada indikator bahasa didapatkan hasil sebesar 100% dengan kategori sangat efektif dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi smart apps creator membuat siswa menjadi aktif, kreatif, terarah, antusias serta mendorong berfikir kritis dengan persentase tiap indikator pada aspek ini dikatakan sempurna 100% dengan kategori sangat efektif. Jadi secara keseluruhan e-modul ini sudah dapat dikatakan praktis baik dilihat dari segi tampilan, penyajian materi dan juga bahasa.

Hasil uji efektifitas keseluruhan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator pada materi ketentuan Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh oleh siswi kelas XI A dinyatakan efektif dengan persentase total nilai rata-rata sebesar 86.9% dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran ini disenangi dan menarik perhatian

siswa untuk belajar. Media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik,

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan hasil pengembangan

Berdasarkan proses penelitian media pengembangan berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada bab haji dan umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh telah dilakukan agar dapat menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran. Beberapa kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. langkah-langkah pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model pengembangan R&D. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah-langkah diantaranya Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).
2. validitas penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada bab Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh
Hasil analisis media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator menunjukkan nilai analisis media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator menunjukkan nilai 89,6%, dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator dinyatakan sangat valid, karena didasarkan atas hasil analisis dari dua orang dosen dan

satu orang guru pendidikan agama islam dan budi pekerti serta sesuai dengan aspek penilaian, yaitu Kelayakan isi materi pada media pembelajaran, Kelayakan penyajian dan penilaian bahasa.

Pada aspek kelayakan isi materi didapatkan hasil sebesar 95,5% dengan kategori sangat valid dimana materi yang dimuat dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator mampu memenuhi tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa, memiliki keakuratan konsep, memiliki keakuratan gambar dan video serta memiliki daya saing terhadap sumber belajar lain dan hampir tiap indikator pada aspek ini memiliki persentase nilai di atas 91,4% dengan kategori yang tergolong valid bahkan sangat valid. Pada aspek kelayakan penyajian media pembelajaran menggunakan canva didapatkan hasil sebesar 81,3 % dengan kategori sangat valid dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator mampu mendorong siswa untuk mencari dan menemukan informasi, menyimpulkan informasi yang didapat serta mampu mengomunikasikan pengetahuan tentang materi yang sudah dipahami dengan persentase tiap indikator hampir di atas 80% kategori valid hingga sangat valid.

Pada aspek penilaian bahasa didapatkan hasil sebesar 100% dengan kategori sangat valid dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator memiliki ketepatan struktur kalimat, menggunakan kalimat yang efektif, bahasa yang benar, mudah dipahami, bisa membuat siswa berfikir kritis, mampu menyampaikan informasi, sesuai dengan perkembangan emosi dan intelektual siswa dengan persentase tiap indikator pada aspek ini di atas

80% kategori valid hingga sangat valid. Secara keseluruhan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator dinyatakan sangat valid, karena susunannya sudah memenuhi syarat- syarat penyusunan media pembelajaran yang baik, diantaranya menyusun kerangka modul dengan merumuskan tujuan yang jelas, kesesuaian isi media pembelajaran, petunjuk dalam media pembelajaran jelas, adanya kegiatan belajar yang direncanakan, kesesuaian materi dengan media pembelajaran, keserasian warna, gambar, dan tulisan sehingga siswa mudah untuk memahami dan mempelajari materi pendidikan agama islam dan budi pekerti.

3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Smart Apps Creator pada bab haji dan umroh di Sma Islam Salafiyah. Berdasarkan hasil angket responden siswa peneliti mengambil satu sampel yang paling tinggi diantara responden lainnya untuk dijadikan hasil indikator ketertarikan dengan perolehan skor hasil yakni 91.4%. Hal tersebut menunjukan bahwa angket indikator ketertarikan sebagai alat uji efektivitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti melalui Smart Apps Creator memenuhi kriteria sangat efektif.

Pada indikator ketertarikan media pembelajaran bisa dikatakan efektif karena tiap-tiap pernyataan dalam indikator ketertarikan dalam media pembelajaran mendapatkan persentase 91,4% kategori sangat efektif.

Pada indikator penyajian materi didapatkan hasil sebesar 95,5% dengan kategori sangat efektif dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi

Smart Apps Creator mudah dipahami dan berurutan dengan persentase tiap indikator pada aspek ini di atas 82,7% kategori sangat efektif.

Pada indikator bahasa didapatkan hasil sebesar 100% dengan kategori sangat efektif dimana media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator membuat siswa menjadi aktif, kreatif, terarah, antusias serta mendorong berfikir kritis dengan persentase tiap indikator pada aspek ini dikatakan sempurna 100% dengan kategori sangat efektif. Jadi secara keseluruhan media pembahasan ini sudah dapat dikatakan praktis baik dilihat dari segi tampilan, penyajian materi dan juga bahasa.

Hasil uji efektifitas keseluruhan media pembelajaran melalui aplikasi Smart Apps Creator pada materi ketentuan Haji dan Umroh di SMA Islam Salafiyah Sreseh oleh siswi kelas XI A dinyatakan efektif dengan persentase total nilai rata-rata sebesar 86.9% dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran ini disenangi dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik,

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas saran dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik Kelas XI SMA Islam Salafiyah Sreseh

Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar terutama di saat pembelajaran tatap muka.

2. Bagi Guru SMA Islam Salafiyah Sreseh

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator (SAC) kelas XI SMA Islam Salafiyah Sreseh pada materi haji dan Umroh dalam pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi

DAFTAR PUSTAKA

- Aprida Pane And Muhammad Darwis Dasopang, „Belajar Dan Pembelajaran“, FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3.2 (2017), h.333
<https://doi.org/10.24952/Fitrah.V3i2.945> . 4 Warda Ahdar Djameluddin, Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, Awal Syadd (Yogyakarta: CV. Kaaffah Learning Center, 2019).
- Astuti, et. al. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Volume 3 Nomor 1, Juni 2017.h.58
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpppf/article/view/2533/1948>
- Hakim, L. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality. Lentera (2018) Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan,21(1),h.59–72. (2018)
<https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- I Made Teguh, dkk. Model Penelitian Pengembangan, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 42.
- Irfandi, M. Pengembangan Model Latihan Sepak Bola dan Bola Voli: Studi Penelitian pada Atlet Putra-Putri di Banda Aceh. Deepublish. (2015)
- Prasetyo, S. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI*. Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education, 1(1), (2017) h.121-140.

Prasetyo, Y. D., Yektyastuti, R., Solihah, M., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Terhadap Peningkatan Motivasi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS).

Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan (Jakarta:Prenadamedia Group, 2013), h. 276.

Putra, Nusa. Research & Development. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.(2012)

Supriyono, „PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN Berbicara Soal Kualitas Pendidikan , Tidak Dapat Dilepaskan Dari Proses Pembelajaran Di Ruang Kelas . Pembelajaran Di Ruang Kelas Mencakup Dua Aspek Penting Yakni Guru Dan Siswa . Guru Mempunyai“, Jurnal Pendidikan Dasar, II.1 (2018), 43–48.

Sutiah, Teori Belajar Dan Pembelajaran, Ed. By Sutiah, Ke 2 (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020).

Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE; Integrasi Pedati (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021), ha. 14,

Teni Nurrita, „Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa“, MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah, 3.1 (2018), 171
<https://doi.org/10.33511/misykat.V3n1.171> .

Wati. E. W. et. al. Pengembangan Media Mobile Learning Dalam Pembelajaran Menuls Deskripsi Pada Siswa Kelas X SMK. Jurnal Ilmu Budaya, Volume 1 Nomor 4 Edisi Oktober 2017.H.295
<http://ejournals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/770/725>

Zulfani Sesmiarni, Ridha Ahida, and Hendri Novi, „Information Technology Service in Preparing For Industrial Era 4.0““, Journal International Of Advanced Science and Technology, 29 (2020), h.845.

lampiran 1 *dokumentasi*