

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN POWERPOINT
MATERI PERILAKU TERPUJI DI MI MIFTAHUL HIDAYAH
GLUNDENGAN, WULUHAN, JEMBER**

Oleh:

IKA NAFISTUS ZUHRO

(UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)

Email: ikanafisa1998@gmail.com

MOH. SUTOMO

(UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)

Email: sutomompd1971@gmail.com

MOH. SAHLAN

(UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)

Email: mohsahlan@uinkhas.ac.id

Abstrak

Teknologi informasi telah berkembang dengan menyajikan berbagai tema yang menarik dan mempermudah kegiatan belajar mengajar. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Ahlak di MI Miftahul Hidayah Glundengan disebabkan oleh keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran Aqidah Ahlak di lab komputer sebagai salah satu penunjang pembelajaran disekolah tersebut. Untuk mengatasi kendala tersebut, telah tersedia software sederhana yang mudah digunakan yaitu, PowerPoint yang diubah dalam bentuk Android sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android dan untuk mengetahui kelayakan aplikasi tersebut berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan peserta didik di sekolah tersebut. Penelitian ini merupakan jenis R&D yang mengadopsi model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran di tempat penelitian belum layak digunakan. Hal ini disebabkan oleh ukuran huruf terlalu kecil, materi terlalu singkat, belum adanya petunjuk untuk menggunakannya, dan animasi yang kurang menarik. Namun setelah dilakukan pengembangan media tersebut layak untuk digunakan. Hal ini ditandai dengan hasil dari proses validasi pasca-pengembangan melalui pengukuran pada aspek pembelajaran dengan skor rata-rata sebesar 3.72, aspek materi dengan skor sebesar 3.65, aspek tampilan dengan skor sebesar 3.38, dan pada aspek pemrograman dengan skor sebesar 3.56.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif, Android, Powerpoint, Perilaku Terpuji

PENDAHULUAN

Dalam era teknologi dan informasi saat ini, perkembangan teknologi dapat membawa dampak yang besar bagi dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dapat memberikan peranannya sebagai media dalam memecahkan suatu masalah pendidikan seperti yang telah diungkapkan oleh Grinder dalam Silberum bahwa dari setiap 30 siswa, 22 diantaranya dapat belajar efektif selama guru mampu menghadirkan kegiatan belajar yang mengkombinasikan antara visual auditori dan kinestetik. Dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Tony Stock Well menyebutkan bahwa *to learn anything fast and affectively you have to see it, hear it and feel it*. Yang berarti untuk dapat belajar dengan tepat dan efektif kamu harus melihat, mendengar, dan merasakannya (Karuniawati, 2017:1-2).

Perkembangan dunia pendidikan sangat pesat khususnya dalam kegiatan belajar mengajar yang semakin canggih. Teknologi di dunia pendidikan memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dapat memberikan efektifitas dan kemudahan belajar serta memberikan variasi belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi peserta didik. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting dalam dunia pendidikan, karena dengan menggunakan media peserta didik diharapkan dapat memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran menjadi tanggung jawab pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran ditentukan sampai pendidik dapat menggunakan media dengan baik. Serta pemanfaatan media sangat ditentukan oleh tujuan dan hasil pembelajaran. Buku paket yang masih menjadi media pembelajaran utama dan ceramah yang masih menjadi metode yang paling sering digunakan dalam penyampaian materi cenderung kurang melibatkan keaktifan peserta didik secara optimal (Tafonao, 2018:103).

Dalam hal ini profesionalisme pendidik tidak hanya mencakup kemampuan membelajarkan peserta didik, akan tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan yang meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik agar menjadi lebih mudah. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien sederhana namun bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan media yang tersedia, guru juga

dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran (Arsyad, 2013: 50).

Di sisi lain masalah dana sering kali mempengaruhi pengadaan media pembelajaran yang diperlukan. Apalagi jika sekolah tidak mampu menyediakan apa yang dibutuhkan. Pada dasarnya pemilihan media pembelajaran tidak tergantung hanya kepada harga, apakah mahal atau murah. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan keperluannya dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas, menjadi hal yang penting. Artinya, biaya itu sifatnya relatif atau fleksibel. Selain itu seorang pendidik seharusnya mempunyai kemampuan untuk menggunakan semua media pembelajaran. Namun demikian, jika tidak mampu menguasai seluruhnya, maka gunakanlah media pembelajaran yang benar-benar mampu dilakukan oleh pendidik (Munir, 2008: 142).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti Di MI Miftahul Hidayah Glundengan Wuluhan yaitu kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak yang dilakukan oleh guru masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktifitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sumber pelajaran yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang di pakai didalamnya masih monoton. Peserta didik dalam pembelajaran Aqidah Akhlak masih rendah, peserta didik menganggap mata pelajaran Aqidah Akhlak khususnya mata materi Akhlak Terpuji, Pembelajaran Aqidah Akhlak oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Nilai yang diraih peserta didik untuk mata pelajaran Aqidah Akhlak relatif masih kurang memuaskan, nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu diserap dengan baik oleh peserta didik.

Peserta didik di MI Miftahul Hidayah, dari keseluruhan siswa memiliki wawasan yang luas dalam arti tidak gugup terhadap teknologi modern. Hal tersebut dibuktikan banyaknya siswa yang sudah memiliki dan menggunakan smartphone yang didukung dengan Android operasional system. Oleh karena itu, untuk memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa, terutama kemampuan menggunakan teknologi, diperlukan pemanfaatan mobile phone yang dimiliki oleh siswa sebagai penunjang pembelajaran yang berupa pembuatan aplikasi media pembelajaran akidah akhlak interaktif berbasis Android dengan menggunakan powerpoint pada materi perilaku terpuji.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Menjelaskan desain awal pada media pembelajaran interaktif berbasis android di Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember. 2) Menjelaskan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android pasca-pengembangan di Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember. Mengacu pada masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan materi perilaku terpuji di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, jember”

KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan (Setyosari, 2013: 222). Sedangkan, Menurut Soenarto pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan, menurut Sugiyono menjelaskan bahwa pengembangan merupakan kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan produk, mengembangkan rancangan tersebut, dan mengevaluasinya. Selain itu, pengembangan tersebut memerlukan peran dari para pemangku kepentingan untuk bertanggung jawab dalam pengembangan produk dan pengawasan kualitas guna memenuhi kebutuhan pelanggan, sesuai dengan kemampuan produksi dan menjamin kualitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2015: 335).

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan di atas dapat disintesis bahwa pengembangan merupakan suatu proses kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan produk, mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut yang akan digunakan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android merupakan hal yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya muncul dalam bentuk aplikasi pendidikan atau aplikasi yang berisi materi dan materi pembelajaran. Produk aplikasi ini bisa diunduh di *smartphone* dan *gadget* dengan sistem operasi Android, dan biasanya tersedia di *Google Play* atau *Play Store*. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan produk media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat diunduh ke dalam *smartphone* berbasis android (Astuti, 2018: 695-701).

Selanjutnya, menurut Wati menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sedangkan, menurut Arsyad menyatakan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan atau menyampaikan informasi pembelajaran antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2014:4). Di sisi lain Sanjaya mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara untuk menyampaikan informasi pesan yang berisi program-program Pendidikan (Sanjaya, 2012: 57).

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad menyatakan bahwa media interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video, gambar, teks, animasi dan audio/suara dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat unsur visual dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual termasuk animasi dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif (Setyowati, Hidayati, dan Hermawan, 2020: 26-37). Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara audio, gambar visual dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

Kemudian, menurut Nazruddin Safaat, Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat telepon seluler yang berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android dalam hal ini menyajikan berbagai platform yang bersifat open source sehingga para developer dapat membuat aplikasi untuk diri mereka yang nantinya dapat digunakan pada bermacam peranti bergerak (Safaat, 2012:1). Sedangkan, menurut Akhmad Dharma Kasman mengungkapkan bahwa android ialah sebuah sistem operasi pada sebuah perangkat telepon seluler dan komputer yang menggunakan teknologi touch screen dan berbasis linux (Kasman, 2016: 2). Di sisi lain, Teguh Arifianto mengatakan bahwa android merupakan sebuah perangkat yang bergerak pada sebuah sistem operasi pada sebuah smartphone yang berbasis linux (Afrianto, 2011:1). Selanjutnya, Setiawan menjelaskan bahwa terdapat empat komponen pada aplikasi Android, yaitu: 1) *Activity* merupakan komponen untuk menyajikan tampilan pemakai (*interface user*) kepada pengguna. 2) *Services* merupakan komponen yang tidak memiliki tampilan pemakai, tetapi *Service* berjalan secara *background*. 3) *Broadcast Receiver* merupakan komponen yang berfungsi menerima

dan bereaksi untuk menyampaikan notifikasi. 4) *Content Provider* merupakan komponen yang membuat kumpulan aplikasi data secara spesifik, sehingga bisa digunakan di aplikasi lain (Irwan, 2018).

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan di atas dapat disintesis bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video, gambar, teks, animasi dan audio/suara dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) dengan menggunakan *smartphone* (perangkat *mobile*) dengan basis aplikasi linux.

Software Powerpoint

Program power point merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. Menurut Mardi Microsoft Power Point adalah salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Sedangkan, menurut Wati, Microsoft Power Point merupakan salah satu program aplikasi atau software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan, dan relative murah.

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan di atas dapat disintesis bahwa power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Microsoft Office, yang mudah, menarik dan sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Microsoft Power Point dimulai pada versi Microsoft Office System 2003, Microsoft mengganti nama dari sebelumnya Microsoft Power Point menjadi Microsoft Office Power Point. Versi terbaru dari Power Point adalah Microsoft Power Point 2013. Versi ini dirilis pada bulan Januari 2013, yang merupakan sebuah lompatan yang cukup jauh dari segi antarmuka pengguna dan kemampuan grafik yang ditingkatkan. Selain itu, dibandingkan format data sebelumnya yang merupakan data biner dengan ekstensi ppt, versi ini menawarkan format data XML dengan ekstensi pptx.

Menurut Arif Ardian menyatakan bahwa terdapat beberapa fitur umum yang terdapat di powerpoint adalah:

1. Tema (*theme*), pengguna bisa memilih tema pada tampilan yang akan ditampilkan. Selain itu pengguna juga bisa mengembangkan tema sendiri sesuai keinginan dan kebutuhan.

2. Animasi (*animation*), setiap objek yang dimasukkan ke dalam data pengerjaan bisa diberikan animasi gerak untuk memperindah tampilan. Selain itu animasi ini juga bisa diedit sesuai kebutuhan, seperti mengedit waktu tampil, arah animasi dan sebagainya.
3. Transisi (*transition*), setiap frame atau slide bisa dibuat dengan perubahan transisi yang menarik sehingga tidak membosankan.
4. Multimedia (*insert object*), pengguna bisa memasukkan banyak objek dengan tipe yang berbeda seperti gambar, suara, video dan sebagainya (Ardian, 2015:156-162).

Pada umumnya powerpoint hanya digunakan untuk media presentasi saja, namun lebih dari itu powerpoint bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif. Banyak fitur-fitur yang mungkin belum digunakan, padahal kualitas fitur tersebut tidak kalah dengan software sejenis. Beberapa komponen yang bisa dikerjakan dengan powerpoint pada multimedia pembelajaran interaktif adalah kuis.

Materi Tentang Perilaku Terpuji

Menurut Wahyudi mengungkapkan bawah perilaku terpuji adalah sikap dalam diri seseorang yang bersifat baik. Sedangkan, menurut Wahyudin menyatakan bahwa perilaku terpuji ialah sikap atau perilaku baik dalam bentuk sikap, ucapan dan perbuatan yang baik sesuai dengan perintah Allah dan dicontohkan kepada Nabi Muhammad. perilaku terpuji yang ditunjukkan kepada Allah Swt berupa ibadah, dan kepada Rasulullah Saw dengan mengikuti ajaran-ajarannya, serta kepada sesama manusia dengan selalu bersikap baik kepada sesama. Firman Allah Swt di dalam Al Qur'an, bahwa pada diri Rasulullah SAW terdapat suri tauladan yang baik bagi segenap ummatnya. Allah SWT berfirman dalam surat Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: "Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan yang banyak mengingat Allah."

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) (Haryati, 2012:15). Metode ini dikhususkan untuk penelitian yang dipertanggung jawabkan. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran akidah akhlak berbasis android menggunakan PowerPoint pada materi perilaku terpuji.

Prosedur penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*) meliputi analisis kebutuhan siswa dan analisis materi pembelajaran, desain (*design*) meliputi pengumpulan data dan flowchart, pengembangan (*development*) yaitu mulai dilakukan pembuatan media, implementasi (*implementation*) yaitu melakukan media yang telah dibuat dalam proses pembelajaran dan evaluasi (*evaluation*) yaitu dengan melakukan uji produk yang meliputi jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data (Syifaunnur, 2015:46). Pada penelitian ini, tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahul Hidayah yang berlokasi di Jalan Kakak Tua No. 4, Desa Glundengan, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember. Subyek Penelitian pada penelitian pengembangan ini terdiri dari satu ahli media, ahli materi yaitu guru pengampu mata pelajaran akidah ahlak di tempat tersebut, dan 12 siswa pada uji coba lapangan skala kecil dan pada uji coba lapangan skala besar terdiri dari seluruh siswa kelas IV MI Miftahul Hidayah yang berjumlah 22.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi partisipan, wawancara dan kuesioner terbuka. Observasi partisipan dilakukan secara langsung, dimana penulis terlibat secara aktif dalam kegiatan subyek yang sedang diteliti. Wawancara dilakukan untuk memastikan bahwa penulis mampu menggali informasi secara lengkap dan menyeluruh sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan yang telah disusun (Nugroho, 2018: 68). Kuesioner terbuka digunakan untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan media yang dikembangkan menurut ahli media, ahli materi, ahli pendidikan dan siswa pada uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar (Bardi, dan Jailani, 2015: 49-63).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Desain Awal pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android di Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Nurdiyansyah, 2019: 161-162). Model ini adalah salah satu desain pembelajaran inovatif yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Implementasi model desain sistem pembelajaran ADDIE yang dilakukan secara sistematis dan sistemik diharapkan dapat membantu seorang perancang program, guru, dan instruktur dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Tahap awal yaitu menganalisis kebutuhan terdapat dua macam yaitu

1. Analisis materi

Menganalisis materi dalam penelitian ini yaitu penulis menggunakan mata pelajaran akidah akhlak dengan materi Akhlak Terpuji, semester 1, kelas 3, di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Hidayah. Adapun tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik mampu memahami makna perilaku zuhud dengan benar.
- b. Peserta didik mampu memahami perilaku tawakal dengan benar.
- c. Peserta didik mampu mencontohkan perilaku zuhud dengan benar.
- d. Peserta didik mampu mencontohkan perilaku tawakal dengan benar.

2. Analisis kebutuhan peserta didik

Dalam proses belajar dan pembelajaran biasanya pendidikan apalagi pendidik agama sering menggunakan metode ceramah dengan pendekatan pembelajaran lebih berpusat pada guru (*Teacher Center*) dan terlalu terpaku dengan buku bacaan yang masih monoton dan banyaknya bacaan yang di paparkan. Sehingga mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dan terkesan bosan dalam pembelajaran tersebut dan di antara 30 peserta didik sekiranya masih banyak sekitar 10 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan analisis dengan cara mengobservasi tersebut penulis mengembangkan media pembelajaran berbentuk power point agar menjadi solusi dalam suatu pembelajaran yaitu pembelajaran lebih kepada pendekatan berfokus pada peserta didik (*Student Center*) sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan nilai di atas KKM.

Tahapan kedua yaitu Desain awal produk merupakan suatu proses awal dalam merancang sebuah media atau alat dengan mempertimbangkan berbagai tujuan agar produk tersebut dapat berguna dan dapat dimanfaatkan dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa desain awal dari media pembelajaran dalam mata pelajaran akidah ahlak dalam materi perilaku terpuji memiliki keunikan tersendiri baik dalam aspek kecerahan warna, pemilihan *font*, dan pemilihan gambar yang dapat menarik perhatian dari peserta didik. Berikut merupakan desain awal dari media pembelajaran interaktif dalam konteks tersebut di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember:



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)



(g)

Gambar 1. Desain Awal Dari media Pembelajaran Interaktif di Wilayah Studi

Pada tahap selanjutnya implementasi yaitu Tahap ini adalah melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tahapan-tahapan penggunaan media pembelajaran power point yang sudah dipersiapkan. Peneliti memberikan gambaran singkat mengenai materi yang akan dijelaskan, kemudian dipresentasikan media power point tentang perilaku terpuji.

Pada studi ini, tahap berikutnya adalah proses validasi pra-pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif yang ada di obyek penelitian. Hal ini bertujuan untuk menggali informasi yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas dalam aspek materi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di obyek penelitian tersebut.

Pada aspek materi pembelajaran, proses validasi dilakukan oleh ahli materi. Dalam hal ini adalah dewan guru pengampu mata pelajaran akidah ahlak. Sedangkan, pada aspek media pembelajaran proses validasi dilakukan oleh ahli media. Selain itu, pada tahap ini dilakukan pengujian yang dilakukan oleh peserta didik di obyek penelitian sebanyak 12 responden. Berikut merupakan data hasil proses validasi media pembelajaran interaktif pada aspek materi dan media pembelajaran di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember:

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Interkatif pada Aspek Materi dan Media Pembalajaran di Obyek Penelitian

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Pembelajaran	2.45	Tidak Baik
2	Materi	2.5	Tidak Baik
3	Tampilan	2.81	Tidak Baik
4	Pemrograman	2.5	Tidak Baik

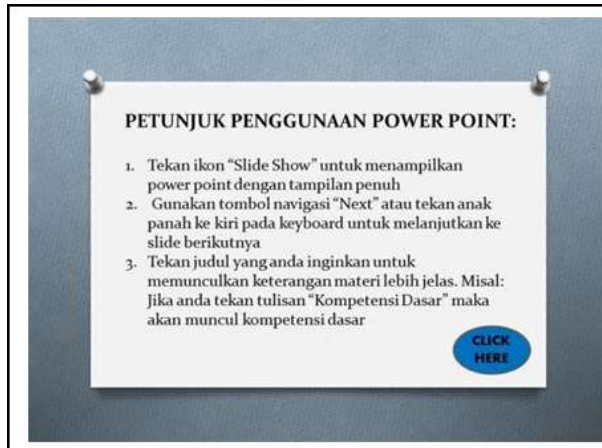
Berdasarkan Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang ada di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember secara keseluruhan berada pada tingkat kriteria yang tidak baik. Hal tersebut ditandai dengan hasil pengukuran pada aspek pembelajaran dengan skor rata-rata sebesar 2.45, aspek materi dengan skor sebesar 2.5, aspek tampilan dengan skor sebesar 2.81, dan pada aspek pemrograman dengan skor sebesar 2.5. Selain itu, hal ini disebabkan oleh ukuran huruf terlalu kecil, materi terlalu singkat, belum adanya petunjuk untuk menggunakannya, dan animasi yang kurang menarik.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang ada di MI Miftahul Hidayah Glundengan belum layak digunakan bagi peserta didik di tempat tersebut. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pengembangan terhadap media tersebut sehingga, kualitas pada media tersebut meningkat dan layak untuk digunakan.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pasca-Pengembangan di Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember

Pengembangan media merupakan suatu proses kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan produk, mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut yang akan digunakan dalam dunia pendidikan dan

pembelajaran. Dalam ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan powerpoint materi perilaku terpuji pada mata pelajaran akidah akhlak di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember. Berikut merupakan hasil pengembangan media pembelajaran yang ada di obyek penelitian:



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)



(g)



(h)

Gambar 2. Hasil Dari Pengembangan media Pembelajaran Interaktif di Wilayah Studi

Selanjutnya, setelah melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan powerpoint materi perilaku terpuji pada mata pelajaran akidah akhlak di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember maka dilakukan proses validasi pasca-pengembangan produk. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari

pengembangan media tersebut. Data hasil proses validasi pasca-pengembangan media tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Pasca-Pengembangan Media Pembelajaran Interkatif di Obyek Penelitian

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Pembelajaran	3.72	Baik
2	Materi	3.65	Baik
3	Tampilan	3.38	Baik
4	Pemrograman	3.56	Baik

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan powerpoint materi perilaku terpuji pada mata pelajaran akidah akhlak di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember berada pada tingkat kriteria yang baik. Hal tersebut ditandai dengan hasil pengukuran pada aspek pembelajaran dengan skor rata-rata sebesar 3.72, aspek materi dengan skor sebesar 3.65, aspek tampilan dengan skor sebesar 3.38, dan pada aspek pemrograman dengan skor sebesar 3.56. Selain itu, hal ini ditunjukkan oleh Gambar 2 dengan ukuran huruf terlihat jelas, materi yang cukup lebih memadai, adanya petunjuk untuk menggungkannya, dan animasi yang lebih menarik.

Berdasarkan keterangan yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan powerpoint materi perilaku terpuji pada mata pelajaran akidah akhlak di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember mengalami peningkatan pada seluruh aspek terkait sehingga, media tersebut layak untuk digunakan bagi peserta didik di tempat tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa desain awal pada media pembelajaran interaktif berbasis Andorid di Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember secara keseluruhan berada pada tingkat kriteria yang tidak baik. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil pengukuran pada aspek pembelajaran dengan skor rata-rata sebesar 2.45, aspek materi dengan skor sebesar 2.5, aspek tampilan dengan skor sebesar 2.81, dan pada aspek pemrograman dengan skor sebesar 2.5. Selain itu, hal tersebut disebabkan oleh ukuran huruf terlalu kecil, materi terlalu singkat,

belum adanya petunjuk untuk menggunakannya, dan animasi yang kurang menarik.

Akan tetapi, setelah dilakukan pengembangan pada berbagai aspek yang terkait, kualitas dalam media tersebut mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini ditandai oleh hasil dari proses validasi pasca-pengembangan melalui pengukuran pada aspek pembelajaran dengan skor rata-rata sebesar 3.72, aspek materi dengan skor sebesar 3.65, aspek tampilan dengan skor sebesar 3.38, dan pada aspek pemrograman dengan skor sebesar 3.56. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android pasca-pengembangan di Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember layak untuk digunakan bagi peserta didik di tempat tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, Teguh. 2011. *Membuat Interfance Aplikasi Android Lebih Keren Dengan LWUIT*. (Yogyakarta: Andi).
- Ardian, Arief. 2015. "Pembuatan Kuis pada Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Fitur Triggersoftwarepowerpoint." *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* (1) 3
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013)
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Dasmo Dasmo, dan Ria Asep Sumarni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (24) 2.
- Bardi, dan Jailani. "Pengembangan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran matematika bagi siswa SMA." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2.1 (2015)
- Haryati, Sri. "Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan." *Majalah Ilmiah Dinamika* (37).1 (2012)
- Irwan S, Muh. 2018. *Rancang Bangun Sistem Kendali Pola Hidup Sehat dengan Metode Intermittent Fasting*. (Diss. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).

- Karuniawati, Fardiana. 2017. "Pemanfaatan Metode Qfd (Quality Function Deployment) Untuk Meningkatkan Performasi Sistem Informasi." *Jurnal Pilar Teknologi* (1).2. 1-2.
- Kasman, Akhmad Dharma. 2016. *Membangun Aplikasi Sistem SMS Quick Count Dengan PHP*. (Yogyakarta: Kresnamedia).
- Munir, 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Bandung: Alfabeta).
- Nugroho, Eko, *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*, (Universitas Brawijaya Press, 2018)
- Safaat, Nazruddin. 2012. *Pemerograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, (Bandung: Informatika Bandung).
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group).
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group).
- Setyowati, Erna, Ika Septi Hidayati, and Toto Hermawan. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur." *Intersections* 5.2 (2020)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung: Alfabeta).
- Syifaunnur, Hafidh. *Pengembangan dan Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif "Smart Chemist" Berbasis Intertekstual Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA*, (Diss. Universitas Negeri Semarang, 2015)
- Tafonao, Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* (2).2 (2018)