

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
SMARIL BERBASIS SMART APPS CREATOR MATERI
ADAB TERHADAP ORANG TUA DAN GURU KELAS VIII
MADRASAH TSANAWIYAH GUPPI TOMPE
MALANGKE BARAT LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

A. PUTRI AMALIA SUMARDIN

2002010026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
SMARIL BERBASIS SMART APPS CREATOR MATERI
ADAB TERHADAP ORANG TUA DAN GURU KELAS VIII
MADRASAH TSANAWIYAH GUPPI TOMPE
MALANGKE BARAT LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

A. PUTRI AMALIA SUMARDIN

2002010026

Pembimbing:

1. **Dr. Nurdin K, M.Pd**
2. **Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : A. Putri Amalia Sumardin
NIM : 2002010026
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Palopo, 10 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



A. Putri Amalia Sumardin
2002010026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SMARIL Berbasis *Smart Apps Creator* Materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara yang ditulis oleh A. Putri Amalia Sunardin Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010026, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 30 Agustus 2024 M. bertepatan dengan 25 Safar 1446 H. telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 04 September 2024

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Ketua Sidang ()

2. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.

Penguji I ()

3. Rosdiana, ST., M.Kom.

Penguji II ()

4. Dr. Nurdin K, M.Pd.

Pembimbing I ()

5. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II ()

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo

Ketua Program Studi

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002



Andi Arief Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَ أَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah swt yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara”.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku wakil rektor I dan Dr. Masruddin, M.Hum. selaku wakil rektor II serta Dr. Mustaming, M.H.I. selaku wakil rektor III
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku wakil dekan I, Aliah

Lestari, M.Si. selaku wakil dekan II serta Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. selaku wakil dekan III

3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Prodi, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi serta staf Prodi Pendidikan Agama Islam yang membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag. selaku dosen pembimbing akademik.
5. Dr. Nurdin K, M.Pd. dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam rangka penyusunan skripsi.
6. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. dan Rosdiana, ST., M.Kom. selaku penguji I dan II yang telah memberikan masukan dan arahan dalam rangka penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen dan staf pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo secara umum, prodi Pendidikan Agama Islam secara khusus yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
8. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan, beserta karyawan/i dalam ruang lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Ibunda Andi Nyalla, S.Ag., M.M.Pd. selaku Kepala Sekolah Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe, beserta guru-guru dan staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.

10. Terkhusus kepada kedua orang tua yang tercinta ayahanda Sumardin dan ibunda Andi Nyalla, yang telah mengasuh dan mendidik peneliti dengan penuh kasih sayang dengan tidak pernah merasa lelah hingga saat ini dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudaraku Agung, Aan dan Fatimah yang selama ini mendoakanku. Mudah-mudahan Allah Swt. mengumpulkan kita semua di surga-Nya kelak.
11. Sahabat seperjuangan saya di kelas PAI A Angkatan 2020 yang selalu membantu, saling memberi dukungan, motivasi serta masukan untuk bisa mendapat gelar bersama.
12. Sahabat seperjuangan kuliah saya, terkhusus kepada Ismayanti, Ilham Ramadhan, Afdinal Jumadi, serta teman-teman KAMMI, KKN dan PLP II yang saling mengsupport dalam menyelesaikan studi.
13. Pihak-pihak yang turut membantu dan terlibat dalam penulisan skripsi ini terutama kepada best-besti anput yang tidak sempat peneliti tuliskan satu persatu.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi peneliti sendiri.

Palopo, 10 Agustus 2024



Peneliti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	cs (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dzha	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Yes

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka di tulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, literasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
اَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ / اِ / اُ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya`</i>	<i>ā</i>	a dan garis diatas
اِ / اُ	<i>kasrah</i> dan <i>ya`</i>	<i>ī</i>	i dan garis di atas
اُ / اِ	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	<i>ū</i>	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *Mata*

رَمَى : *Rama*

قِيلَ : Qila
يَمُوتُ : Yamutu

4. *Tā marbūtah*

Transminat baca untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu *ta' marbutah* hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhommah*. transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*
الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madinah al-fadilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbana*
نَجَّيْنَا : *Najjaina*
الْحَجُّ : *Al-hajj*
عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ي ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transminat bacahuruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘muruna*

النَّوْءُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai‘un*

أَمْرٌ : *Umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur‘an (dari *al-Qur‘ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila

kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba ‘īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri‘āyah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalāl*

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh* , بِاللَّهِ : *billāhi*.

Adapun *ta’ marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalāl*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fīrahmatillāh*.

10. *Huruf Kapital*

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*AllCaps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama dari (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, Dp, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa daftar singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>Subhanahu wa ta'ala</i>
saw.	= <i>Sallallahu 'alaihi wasallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salam</i>
QS .../...:4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS al-Nahl/16:125
HR	= <i>Hadist Riwayat</i>
SAC	= <i>Smart Apps Creator</i>
4D	= <i>Four D</i>
APK	= Aplikasi
HTML	= <i>hypertext Markup language</i>
KI	= Kompetensi Inti
KD	= Kompetensi Dasar
KKM	= Kriteria Ketuntasan Minimal
MTs	= Madrasah Tsanawiyah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR AYAT.....	xvi
DAFTAR HADIS	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Penelitian Relevan.....	13
B. Landasan Teori.....	17
C. Kerangka Pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
C. Subjek Dan Objek Penelitian	41
D. Prosedur Pengembangan	41

E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V KESIMPULAN.....	95
A. Kesimpulan	95
B. Implikasi.....	95
C. Saran.....	96
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS al-Nahl/ 16:128.....	1
Kutipan Ayat 2 QS al-Isra/ 17:23-24	34
Kutipan Ayat 3 QS al-Baqarah/ 2:83	35

DAFTAR HADIS

Hadis tentang berbakti kepada orang tua	36
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan	15
Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi	47
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media.....	48
Tabel 3. 3 Kriteria validitas.....	53
Tabel 3. 4 Kriteria Kelayakan.....	53
Tabel 3. 5 Kriteria Respon Siswa.....	54
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa	50
Tabel 4. 1 Storyboard SAC	62
Tabel 4. 2 Daftar Nama Validator.....	68
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Tiap Aspek	69
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Materi oleh Tenaga Ahli	70
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Materi oleh Pendidik	70
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi Tiap Aspek.....	71
Tabel 4. 7 Saran atau Komentar Validator	71
Tabel 4. 8 Perbandingan Hasil Produk.....	75
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	75
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Menu <i>Edit</i>	29
Gambar 2. 2 Menu Insert	29
Gambar 2. 3 Menu Template	30
Gambar 2. 4 Menu Animation	30
Gambar 2. 5 Menu Interaction	30
Gambar 2. 6 Menu Page.....	30
Gambar 2. 7 <i>Icon Image</i>	31
Gambar 2. 8 <i>Icon Text</i>	31
Gambar 2. 9 <i>Icon Background</i>	31
Gambar 2. 10 <i>Icon Hospot</i>	31
Gambar 2.11 <i>Icon Preview</i>	32
Gambar 2. 12 Bagan Kerangka Pikir Model 4D	40
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi SAC.....	64
Gambar 4. 2 Tampilan awal media	65
Gambar 4. 3 Tampilan Menu	65
Gambar 4. 4 Tampilan KI, KD dan tujuan pembelajaran	66
Gambar 4. 5 Tampilan materi	66
Gambar 4. 6 Tampilan Video Pembelajaran	67
Gambar 4. 7 Tampilan evaluasi	67
Gambar 4. 8 Tampilan biografi peneliti.....	68
Gambar 4. 9 Hasil Akhir Tampilan Sampul Media SMARIL	76
Gambar 4. 10 Hasil Akhir Tampilan Menu Utama Media SMARIL	76
Gambar 4. 11 Hasil Akhir Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	77
Gambar 4. 12 Hasil Akhir Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	77
Gambar 4. 13 Hasil Akhir Tampilan Materi Pembelajaran Media SMARIL	78
Gambar 4. 14 Hasil Akhir Tampilan Menu Video Pembelajaran SMARIL.....	78
Gambar 4. 15 Hasil Akhir Tampilan Video Pembelajaran SMARIL	79
Gambar 4. 16 Hasil Akhir Tampilan Evaluasi Media SMARIL.....	79
Gambar 4. 17 Hasil Akhir Tampilan Skor Evaluasi Media SMARIL	80
Gambar 4. 18 Hasil Akhir Tampilan Biografi Peneliti	80
Gambar 4. 19 Hasil Akhir Tampilan Ucapan Terima Kasih Media SMARIL	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Barcode Media Pembelajaran
- Lampiran 2 Gambaran Umum Lokasi Penelitian
- Lampiran 3 Evaluasi Media Pembelajaran
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7 Lembar Validasi Angket Respon Siswa
- Lampiran 8 Lembar Daftar Hadir Siswa yang Mengikuti Uji Coba
- Lampiran 9 Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 Surat Penelitian

ABSTRAK

A.Putri Amalia Sumardin, 2024. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SMARIL Berbasis Smart Apps Creator Materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Nurdin K dan Nur Fakhrunnisaa.

Peningkatan kualitas pembelajaran secara bertahap perlu dilakukan mengingat permasalahan di sekolah menunjukkan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di sekolah terkesan monoton dan konvensional. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dua hal: 1) tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif SMARIL berbasis SAC terhadap materi adab orang tua dan guru, dan 2) validitas media pembelajaran interaktif SMARIL berbasis SAC terhadap materi adab terhadap orang tua dan guru.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model *four D* (4D) yang terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. MTs Guppi Tompe dijadikan sebagai lokasi penelitian selama dua bulan masa penelitian. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII MTs Guppi Tompe. Kuesioner validasi, wawancara, dan observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan. Analisis deskriptif kualitatif, analisis angket validasi, dan analisis angket respon siswa merupakan metode yang digunakan dalam analisis data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kategori “sangat valid” memperoleh skor validasi media sebesar 95,25%, validasi materi sebesar 94,75%. Berdasarkan temuan penelitian, siswa dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran interaktif SMARIL berbasis *Smart Apps Creator* dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang valid.

Kata Kunci: Adab terhadap orang tua dan guru, media pembelajaran interaktif, *smart apps creator*.

ABSTRACT

A. Putri Amalia Sumardin, 2024. *"Development of SMARIL Interactive Learning Media Based on Smart Apps Creator Adab Material Towards Parents and Teachers Class VIII MTs Guppi Tompe West Malangke North Luwu". Thesis Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Nurdin K and Nur Fakhrunnisaa.*

Improving the quality of learning gradually needs to be done considering the problems at school show a lack of teacher creativity in creating learning media so that the learning process at school seems monotonous and conventional. The research aims to find out two things: 1) the stages of developing SAC-based SMARIL interactive learning media on the material of adab parents and teachers, and 2) the validity of SAC-based SMARIL interactive learning media on the material of adab towards parents and teachers.

The type of research used is development research with the four D (4D) model consisting of defining, designing, developing, and disseminating stages. MTs Guppi Tompe was used as a research location for a two-month research period. The research subjects were VIII grade students of MTs Guppi Tompe. Validation questionnaires, interviews, and observations were the data collection methods used. Qualitative descriptive analysis, validation questionnaire analysis, and student response questionnaire analysis are the methods used in data analysis.

The results showed that the "very valid" category obtained a media validation score of 95.25%, material validation of 94.75%. Based on the research findings, students can benefit from SMARIL interactive learning based on Smart Apps Creator and can be used as a valid learning media.

Keywords: *Adab towards parents and teachers, interactive learning media, smart apps creator.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah proses yang dilakukan didalam pembelajaran ditujukan agar bisa memastikan bahwasanya siswa mengetahui, memahami atau menguasai dan menerapkan apa yang diajarkan di kelas agar bisa tercapainya apa yang ditujukan oleh suatu pembelajaran. Pengalaman dalam melakukan proses belajar oleh siswa, baik itu yang berada pada lingkungan sekolah ataupun rumah, sangatlah penting agar bisa tercapainya tujuan pendidikan.¹ Media yang diajarkan secara efektif dan efisien dapat membuat agar terciptanya suatu lingkungan dalam pembelajaran yang kondusif, termasuk menciptakan suasa kelas yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran dan juga penyampaian materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.²

Allah Swt berfirman dalam QS. al-Nahl/16:125 yang mengisyaratkan perlunya media pembelajaran untuk menjelaskan pembelajaran dan membuat siswa lebih cepat mengerti, yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

¹Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*, (Jawa Barat: Edu Pubusher, 2020), 25.

²Mirawati, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa," *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 105,
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>

Terjemahnya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”.³

Makna dari QS. al-Nahl/16:125 menggaris bawahi pentingnya bagi manusia untuk mengajar dengan baik dan menyampaikan pembelajaran dengan cara yang baik pula, supaya yang ingin dijalankan dalam suatu proses pembelajaran bisa berjalan efektif. Guru perlu meningkatkan kreativitas dalam menggunakan suatu media dalam proses belajar/mengajar yang bisa menarik perhatian agar bisa memaksimalkan potensi siswa dan juga dapat ditingkatkannya motivasi belajar mereka.⁴

Selain buku, guru dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran sebagai media dalam kegiatan pembelajaran karena proses pembelajaran yang telah didukung oleh media pembelajaran akan lebih efektif didalam mengoptimalkan potensi siswa. Selain itu pendidik harus lebih kreatif dalam membuat suatu alat/media yang bisa menarik dan dan berkesesuaian dengan apa yang dimampukan oleh siswa supaya pembelajaran dapat terarah. Seorang siswa didalam dirinya bisa lebih mudah termotivasi jika dia dilibatkan didalam suatu proses yang interaktif yang aktif dan berlangsung secara dialogis.⁵ Kegiatan pembelajaran yang berkembang di era teknologi, menghadapi berbagai tantangan yang dirasakan oleh pendidik maupun

³Kementerian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya*, (Jakarta: PT Lajnah Pentashihan, 2019), 281.

⁴Muhammad Fajri, *Metode Pendidikan Dalam QS An-Nahl Ayat 125 (Telaah Pemikiran Quraish Shihab Dalam Tafsiran Al-Misbah*, (Repository: UIN Alauddin Makassar, 2017), 16.

⁵Azhar Arsyad and Asfah Rahman, “Media Pembelajaran,” *Bab Ii Kajian Teori*, no. 1 (2015): 25, <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>.

siswa sehingga pendidik perlu beradaptasi menyesuaikan diri dan bersikap inovatif dengan perkembangan dalam kegiatan pembelajaran.⁶

Pendidikan merupakan aspek dasar dalam kehidupan manusia, dimana setiap individu berhak untuk mendapatkannya dan diharapkan dapat terus berkembang secara konsisten.⁷ Ruang lingkup literasi digital dalam bidang pendidikan mencakup berbagai aspek, tidak hanya sebatas kemampuan siswa dan pendidik dalam menggunakan, mengelola, dan memanfaatkan teknologi sebagai media dan sumber belajar. Lebih dari itu, seorang pendidik harus memiliki keterampilan untuk membimbing dan mengarahkan siswa agar mampu menghadapi dengan bijak kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang.⁸ Adanya pemanfaatan media, dapat merangsang jika ada keminatan dalam melakukan pembelajaran dan juga bisa ditingkatkannya kesuksesan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam proses yang ada di dalam pembelajaran.⁹

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 Februari 2023 di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe, permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya kualitas dalam proses pembelajaran karena cenderung monoton dan konvensional yang menyebabkan siswa mudah jenuh saat proses

⁶Nur Fakhrunnisaa et al., *Media Dan Teknologi Pendidikan*, (Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2023), 2.

⁷Dirgahayu Torasila, B Baderiah, and Aisyah Raswi Saputri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 310 <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/306%0Ahttps://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/306/297>.

⁸Muh Yamin and Nur Fakhrunnisaa, "Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (2022): 2, doi:10.30998/sap.v7i1.13294.

⁹Mustafa et al., "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan," *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 253.

pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran terasa kurang menarik dan menginspirasi, sehingga bisa membuat siswa kesulitan dalam memahami materi dan memperlihatkan kepada guru suatu respon yang kurang baik.

Selain itu, hasil wawancara secara tidak terstruktur dengan guru yang mengajar akidah akhlak tentang nilai pengetahuan yang dihasilkan selama dalam proses pembelajaran, masih ada siswa yang gagal dalam mencapai nilai standar kompetensi yang ditetapkan, seperti yang terlihat dari nilai rata-rata kelas dan nilai individu. Selanjutnya pada penilaian sikap, masih banyak siswa yang gagal dalam menerapkan sikap dan juga etika yang telah diajarkan oleh gurunya. Sehingga atas dasar tersebut peneliti ingin membahas materi tentang adab terhadap orang tua dan guru dalam penelitian karena materi adab merupakan sebuah ilmu yang memberikan pengetahuan kepada siswa tentang perilaku terpuji kepada orang lain terutama terhadap orang tua dan guru yang harus diketahui dan dipahami oleh semua siswa agar mereka dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Penyebab timbulnya masalah tersebut ternyata karena kurangnya inovasi guru didalam memilih dan juga menggunakan media dalam proses pembelajaran serta menggunakan metode yang kurang bervariasi. Kreativitas guru yang terbatas dalam mengembangkan inovasi pembelajaran juga berdampak sangat signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi yang sudah

diharapkan.¹⁰ Adanya permasalahan tersebut, diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran secara bertahap dengan semakin dikembangkannya media pembelajaran yang semakin efektif diterapkan saat melakukan sebuah proses dalam pembelajaran. hadirnya media pembelajaran maka mutu pembelajaran meningkat, sehingga dengan sendirinya tujuan pembelajaran akan tercapai.¹¹ Media pembelajaran berbasis android belum pernah diterapkan di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe karena para guru merasa bahwa pembuatan media semacam ini memerlukan keahlian khusus dan waktu yang cukup lama. Selain itu, para guru juga belum mendapatkan pelatihan mengenai cara membuat atau menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Salah satu solusi yang efektif adalah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator*. Alasan khusus yang dijadikan acuan mengapa ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* karena ingin memberikan pengalaman baru dan memperkenalkan sebuah aplikasi *smart apps creator* yang dapat dijadikan sebagai sumber atau referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Adapun media pembelajaran yang dihasilkan melalui *platform smart apps creator* diberi nama media SMARIL yang merupakan singkatan dari *smart islamic learning*

¹⁰Ria Resti et al., "Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MTs Mamba'ul Barokah NW Borok," *Aslamiah : Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Sosial Dan Budaya* 2, no. 1 (2024): 17, <https://www.jurnal.zarilgapari.org/index.php/aslamiah/article/view/47>.

¹¹Noneng Nurhayani et al., "Development Of Islamic Religious Education Learning Modules Based On Local Wisdom," *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)* 5, no. 1 (2024): 97–109, doi:10.37567/ijgie.v5i1.2833. 2

yang artinya pembelajaran islam yang cerdas, karena di dalam media membahas mengenai materi adab terhadap orang tua dan guru yang terdapat pada mata pelajaran akidah akhlak yang merupakan cabang dari pendidikan agama islam. Sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Alfira Rauf berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) di SMPN 12 Bulukumba” menunjukkan bahwasannya media pembelajaran berbasis SAC mampu menarik minat siswa dan dianggap efektif serta praktis karena memenuhi kriteria efektivitas dan kepraktisan dalam penggunaannya.¹²

Smart Apps Creator atau *Smart Applications Creator* (SAC) adalah suatu aplikasi yang didalamnya banyak memberikan manfaat dalam pembuatan media untuk proses pembelajaran. Aplikasi SAC menawarkan sejumlah manfaat dan keuntungan yang signifikan. Pertama, aplikasi yang sudah dibuat bisa diakses dengan cara tanpa menggunakan internet setelah diinstal, memungkinkan siswa untuk memakainya tanpa memerlukan koneksi internet, sehingga menghemat kuota siswa saat mempelajari topik tertentu. Selain itu, *platform* SAC memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai jenis media seperti audio, video, dan gambar ke dalam aplikasi. Fitur lainnya termasuk mampu dalam menautkan aplikasi ke situs web lainnya, memperluas sumber daya yang tersedia bagi pengguna. Keunggulan lain dari aplikasi SAC adalah tampilan interaktif yang ditawarkannya, yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa saat proses

¹²Alfira Rauf, “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) Di SMPN 12 Bulukumba” (Muhammadiyah Makassar, 2022), 71.

pembelajaran. *Platform* SAC juga mendukung modifikasi basis untuk kompatibilitas dengan berbagai sistem operasi seperti android, iphone, dan laptop.

Penggunaan *platform* SAC dalam pengembangan media pembelajaran diharapkan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi, terutama pada perangkat android, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dapat mendorong semangat dan antusias belajar siswa dengan memanfaatkan perangkat android yang dimiliki sebagai alat pembelajaran.¹³ Namun kelemahan dari *platform* SAC hanya bersifat trial selama 30 hari setiap akun sehingga harus dimanfaatkan dengan baik dalam merancang serta membangun media pembelajaran yang efektif digunakan, jika lebih dari 30 hari maka untuk melanjutkan penggunaan SAC dalam membuat media pembelajaran harus membayar lisensi yang sudah diterapkan.

Adanya media SMARIL, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam proses belajar agar pembelajaran lebih efektif sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Salah satunya dari beberapa tantangan utama dalam suatu proses pembelajaran ialah kurangnya penerapan media pembelajaran. Sehingga dasar tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif SMARIL berbasis *smart apps creator* pada kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe dan tertarik untuk mengangkat judul penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SMARIL Berbasis *Smart Apps Creator* Materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara”.

¹³Muttaqin et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI Sd, ”*Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, no. 1 (2021): 2, doi:10.23887/jurnal_tp.v11i1.613.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penguraian yang sudah dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang ada pada penelitian ialah:

1. Bagaimana tahap pengembangan media pembelajaran interaktif SMARIL berbasis *Smart Apps Creator* materi adab terhadap orang tua dan guru kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif SMARIL berbasis *Smart Apps Creator* materi adab terhadap orang tua dan guru di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara?

C. Tujuan Pengembangan

Adanya rumusan masalah tersebut, maka peneliti mempunyai tujuan dalam penelitian sebagai berikut, untuk:

1. Mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran interaktif SMARIL berbasis *Smart Apps Creator* pada materi adab terhadap orang tua dan guru di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara?
2. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif SMARIL berbasis *Smart Apps Creator* materi adab terhadap orang tua dan guru di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara?

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian diharapkan memberi pembaca informasi yang jelas. Berikut dua manfaatnya:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian dimaksudkan sebagai sumber untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang efektif, menyenangkan dan menarik. Selain itu, temuan penelitian diharapkan bisa menjadi panduan bagi para pendidik dalam merancang materi ajar melalui *platform smart apps creator* berbasis android yang mencerminkan kemajuan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Peneliti sangat berharap penelitian berkembang agar bisa dijadikan sebagai suatu media interaktif yang menarik, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa untuk diterapkan pada proses pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Semoga adanya penelitian akan mendorong para pendidik untuk merancang strategi pengajaran yang mencerminkan tren dunia kontemporer yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil media pembelajaran yang dikembangkan peneliti bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai pedoman dalam melakukan proses pembelajaran dan sebagai inspirasi untuk berkreasi dan mengadaptasi media pembelajaran interaktif dengan perkembangan teknologi saat ini.

c. Bagi Siswa

Peneliti berharap dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan peneliti akan memungkinkan siswa untuk menangkap materi

pelajaran dengan cepat, mandiri, praktis, dan tanpa memperhatikan berlalunya waktu. Agar pelajaran lebih efektif.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memberikan suatu kemanfaatan dalam memakai teknologi yang sangat sering dipakai dalam kehidupan keseharian, untuk menghasilkan pengalaman atau pengetahuan baru tentang pembuatan media pembelajaran interaktif.

E. Spesifikasi Produk

Berikut spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran interaktif SMARIL berbasis SAC yaitu:

1. Nama media pembelajaran yang dikembangkan peneliti melalui *platform* SAC adalah SMARIL (*Smart Islamic Learning*) yang artinya pembelajaran islam cerdas.
2. Format SMARIL berisi sampul atau tampilan awal, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, evaluasi, biografi peneliti dan ucapan terima kasih.
3. Isi dari SMARIL menggunakan kurikulum 2013, terkhusus materi adab kepada orang tua dan guru.
4. SMARIL menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
5. SMARIL memiliki menu maupun tombol yang interaktif untuk memudahkan siswa dalam mengaplikasikan media SMARIL

6. Terdapat animasi, gambar, teks, video dan audio di dalam SMARIL yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
7. Media pembelajaran yang dioperasikan menggunakan android dengan spesifikasi minimum ram 1GB, OS v4 (*jelly beand*) keatas dan terhubung dengan jaringan internet.
8. Eletronik yang bisa digunakan dalam mengakses media SMARIL melalui *barcode* adalah *handphone* yang membutuhkan penggunaan penyimpanan sebanyak 40.4 MB dan menggunakan kuota sebanyak 39,1 MB untuk mengistal media.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah beberapa asumsi dan keterbatasan yang digunakan dalam pengembangan media:

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pembuatan media SMARIL tentang adab terhadap orang tua dan guru:

- a. Belum adanya media edukasi berupa media pembelajaran interaktif SMARIL menggunakan *platform* SAC di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe.
- b. Siswa bisa mendapatkan pengalaman dalam proses belajar yang baru, mudah dimengerti serta berkesan bagi mereka.
- c. Ketersediaan media SMARIL diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah batasan pengembangan yang diamati oleh para peneliti:

- a. Keterbatasan kapasitas video pembelajaran yang dimasukkan didalam SMARIL hanya maksimal 30MB.
- b. Keterbatasan aplikasi SAC yang menjadi alat dalam pembuatan media SMARIL hanya bersifat trial sehingga membatasi dalam pengembangan produk.
- c. Hanya mengembangkan media SMARIL berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi adab terhadap orang tua dan guru.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Relevan

Peneliti mengemukakan beberapa temuan dari penelitian sebelumnya yang relevan, dengan judul penelitian:

1. Penelitian yang sudah dikerjakan oleh Qamarul Hana Afriana pada Tahun 2021 dengan judul “Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Diffa_SAC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Materi Aplikasi Turunan”, menggunakan jenis penelitian berfokus pada tindakan kelas yang biasanya terdiri dari dua siklus. Hasil yang ada dalam penelitian ini menunjukkan bahwasannya penggunaan media Diffa_SAC yang mendukung PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil observasi dan nilai tes prestasi belajar pada siklus II lebih tinggi dari siklus I, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 83,87% pada siklus II, naik dari 77,42% pada siklus I.¹⁴
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Budi Trisanti dan Jauhara dian Nurul Iffah pada Tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis *android* Berbantuan *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian”, ialah suatu jenis penelitian *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Hasil evaluasi validitas dari para validator menunjukkan

¹⁴Qomarul Hana Afriana, “Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Diffa_SAC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Materi Aplikasi Turunan,” *Al Hikmah: Journal of Education* 2, no. 1 (2021): 69, doi:10.54168/ahje.v2i1.32.

bahwasannya media/alat pembelajaran matematika didasarkan pada dengan bantuan SAC telah dinilai sangat valid dan siap digunakan tanpa revisi.¹⁵

3. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Rima Reniesa Pelita Rianti pada Tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa”. Penelitian dengan desain pra-eksperimental memanfaatkan desain single group pretest-posttest dengan tetap menerapkan metodologi penelitian dan pengembangan. Temuan penelitian ini mendukung anggapan bahwasannya membuat kursus online dengan materi pembelajaran berbasis aplikasi SAC dapat dilakukan dan bermanfaat untuk ditingkatkannya apa yang dihasilkan dalam belajar kognitif siswanya.¹⁶

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah dan Mery Berlian pada Tahun 2022 berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik SD/MI”. Pengembangannya mengikuti model Alessi dan Trollip yang didalamnya terdiri dari suatu tahapan perencanaan, pembuatan, dan pengembangan. Hasil validasi multimediana yang didasarkan pada *smart apps creator* untuk tema jelajah angkasa luar menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 84,44%, sementara validasi media mencapai 88,34%, dengan penilaian sangat valid dan layak untuk diuji coba oleh guru dan siswa. Evaluasi praktikalitas multimedia *smart apps creator* menunjukkan nilai 86,63% dari guru dan 82% dari siswa, dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian,

¹⁵Lia Budi Trisanti dan Jauhara dian Nurul Iffah, “Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian,” *Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2021): 1.

¹⁶Rima Reniesa Pelita Rianti, “Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa,” (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2021), 5–6.

multimedia yang sidatnya interaktif yang dibasiskan *Smart Apps Creator* ini bisa secara efektif diterapkan didalam suaut proses belajar dan juga mengajar pada tema jelajah angkasa luar.¹⁷

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan tersebut, bisa dilihat juga persamaam dan perbedaannya dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti. Adapun persamaanya dan perbedaannya sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Qamarul Hana Afriana pada Tahun 2021 dengan judul “Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Diffa_SAC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Materi Aplikasi Turunan”.	Persamaan penelitian terletak pada pengembangan medianya yang berbarbasis SAC.	Peneliti terdahulu meneliti pada tingkat SMA khususnya pada kelas XI sedangkan pada penelitian yang dilakukan meneliti pada tingkat MTs khususnya pada kelas VIII.
2	Lia Budi Trisanti dan Jauhara dian Nurul Iffah pada Tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam	Persamaannya terletak pada mediannya yang menghasilkan nilai sangat valid.	Penelitian terdahulu terfokus pada peningkatan kemampuan pembuktian sedangkan penelitian yang

¹⁷Mery Berlian et al., “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran Tematik SD/MI Mutiara,” *Jurnal BASICEDU* 4, no. 4 (2020): 2625.

	Meningkatkan Kemampuan Pembuktian”.		dilakukan terfokus pada validitas media.
3	Rima Reniesa Pelita Rianti pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa”.	Persamaan pada penelitian terletak pada jenis penelitiannya yang menggunakan penelitian dan pengembangan	Penelitian terdahulu melaksanakan pembelajaran secara daring sedangkan penelitian yang dilakukan melaksanakan pembelajaran secara luring.
4	Mutiara Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah Zulhidah dan Mery Berlian pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI”	Persamaan pada penelitian terletak pada pengembangan medianya dimana keduanya mengembangkan media pembelajaran interaktif.	Model pengembangan Alessi dan Trollip digunakan pada penelitian sebelumnya, namun model pengembangan 4D digunakan dalam penelitian.

B. Landasan Teori

Adapun landasan teorinya sebagai berikut:

1. Model Pengembangan

Model *four D* (4D) adalah sebuah pendekatan dalam penelitian dan pengembangan yang mampu mengembangkan komponen pembelajaran. Panduan dalam pengembangan model 4D oleh Thiagarajan didasarkan atas model yang sudah ada sebelumnya dan pengalaman dunia nyata dalam membuat, menyempurnakan, menguji, dan mendistribusikan materi untuk persiapan guru. Proses pengembangan pembelajaran dipecah menjadi empat langkah dengan model 4D: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Biasanya model 4D dikatakan 4P yaitu pendefinisi, perancangan, pengembangan, dan penyebaran juga dapat digunakan pada model pengembangan 4D.¹⁸

Pengembangan model 4D adalah model yang singkat namun mencakup seluruh proses pengembangan secara menyeluruh seperti menganalisis, merancang, mengembangkan dan menyebarluaskan. Menurut Sivasailam dkk, model pengembangan 4D adalah metode umum yang dapat diterapkan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran, memungkinkan fleksibilitas dalam pembuatan berbagai bentuk media edukasi.¹⁹

Kesimpulannya, pengembangan model 4D ialah suatu proses dalam pengembangan yang dilakukan dengan cara yang sederhana dan juga pastinya

¹⁸Safitri Injarsari, "Pengembangan Booklet Sistem Reproduksi Manusia Terintegrasi Islam Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas XI MA Mazro'atul Huda Karanganyar Demak" (Thesis: IAIN Kudus, 2023), 9.

¹⁹Irlando Arkadiantika et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic," *Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 49, doi:<http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>.

terstruktur dengan cara sistematis. Terdiri dari empat tahap, yakni tahap *define* (pendefinisian) yang dilakukan untuk menganalisis, tahap *design* (perancangan) yang digunakan untuk merancang media, tahap *develop* (pengembangan) yang dimanfaatkan untuk mengembangkan media, dan *disseminate* (penyebarluasan) yang dilakukan untuk menyebarkan hasil pengembangan. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan:

a. Define (Tahap Defenisi)

Tahap pendefinisian ditujukan agar bisa melakukan pengidentifikasian apa yang dibutuhkan oleh sekolah dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan informasi mengenai produk yang nantinya akan semakin dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, keadaan sekolah menjadi objek dalam penelitian.²⁰ Beberapa langkah tahap pendefinisian yaitu:

1) Analisis Awal

Analisis awal digunakan dalam mengidentifikasi permasalahan inti yang terjadi di sekolah. Melalui tahap tersebut, peneliti dapat menganalisis proses pembelajaran dan cara penyelesaiannya diperoleh yang membantu dalam menetapkan langkah awal yang tepat untuk pengembangan produk tersebut.²¹

²⁰Marwah Ahmad Maulana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI MAN 1 Makassar," (*Skripsi*: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017), 23.

²¹Dian Kurniawan et al., "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan," *Jurnal Siliwangi* 3, no. 1 (2017): 216.

2) Analisis Siswa

Analisis siswa digunakan dalam rangka untuk mengetahui/memahami kemampuan, karakteristik, dan pengalaman siswa dalam proses pembelajaran. Baik itu yang dilakukan dengan cara individu maupun dalam kelompok. Informasi yang diperoleh akan menjadi dasar untuk merancang media pembelajaran yang ingin dikembangkan.

3) Analisis Tugas

Analisis tugas ialah proses untuk mengidentifikasi isi materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian, serta merumusan tujuan yang terintegrasi dalam kurikulum 2013. Hal yang dimaksudkan terfokus pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.

4) Analisis Materi

Analisis materi yang digunakan dalam melakukan proses pengidentifikasian materi yang akan diajarkan dan menyusun materi dengan cara yang sistematis untuk pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan utamanya adalah untuk menetapkan isi cerita atau informasi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran yang akan dikembangkan.

5) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Proses merumuskan kompetensi dasar menjadi indikator atau tujuan pembelajaran yang lebih spesifik dikenal dengan tahap formulasi. Hasil dari tugas yang diselesaikan sebelumnya dan analisis materi dipertimbangkan ketika menyesuaikan proses ini.

b. *Design* (Tahap Perancangan)

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah, peneliti mulai mengidentifikasi suatu solusi yang tepat sasaran untuk produk yang direncanakan. Selanjutnya, tahap yang akan dilakukan adalah perancangan, peneliti akan menyusun desain rinci termasuk gambar-gambar lengkap dan skenario yang akan ditampilkan. Tahap perancangan akan dilakukan 3 kegiatan yaitu pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal.

c. *Develop* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangannya ditujukan agar bisa melakukan tes validasi agar menciptakan media SMARIL berkualitas dan direvisi didasarkan atas masukan dari validator serta dilakukan uji coba kepada siswa.

d. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan bertujuan untuk menyebarluaskan produk akhir media SMARIL kepada guru dan siswa.

2. Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator*

a. Media Pembelajaran

Media dalam suatu pembelajaran ialah suatu alat yang dipergunakan agar bisa tersampainya pesan dan informasi kepada siswa dalam konteks pendidikan.²² Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar mempunyai efek psikologis bagi siswa, seperti meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar dan merangsang kegiatan mereka.²³ Media pembelajaran juga menjadi

²²Mirawati, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa," 105.

²³Hasmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Mobile Learning Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

wahana informasi yang bertujuan agar terjadinya proses pembelajaran kepada siswa sehingga akan terjadi perubahan tingkah laku, baik berupa kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁴ Selain itu, penggunaan media digital juga dapat membantu mengatasi kekurangan sumber daya di sekolah, seperti keterbatasan buku dan materi pengejaran.²⁵

Media pembelajaran dapat membantu guru mengubah konsep atau ide menjadi lebih konkret dan mendorong siswa agar bisa memberikan partisipasinya yang aktif selama itu berada dalam proses pembelajarannya. Selain daripada itu media dapat mempengaruhi pemikiran kritis dan perilaku siswa, memungkinkan siswa bekerja sama untuk mengembangkan kompetensi dasar yang diidentifikasi.²⁶ Media pendidikan adalah segala bentuk media yang dirancang untuk memberikan instruksi atau mengandung muatan pendidikan, dengan tujuan siswa bisa dilibatkan dengan cara aktif dan mental dalam prosesnya dipembelajaran.

Salah satu masalah yang biasanya muncul dalam kegiatan pembelajaran ialah kurangnya media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.²⁷ Media tidak hanya mentransmisikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk mengaktifkan pemikiran, perasaan, dan keterlibatan

Mobile Learning Berbasis Android Lengkung Di Smp Negeri 5 Satap Baebunta” (*Skripsi*: IAIN Palopo, 2022), 18.

²⁴Nurdin Kaso and Dodi Ilham, “Teacher Strategies in Increasing Students’ Learning Interest on Multimedia Based Islamic Learning at Madrasah Aliyah Luwu,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2020): 560, doi:10.30605/jsdp.3.3.2020.468.

²⁵Ira Takwin, Rosdiana Rosdiana, and Mirnawati Mirnawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar,” *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024): 115, doi:10.58230/socratika.v1i2.197.

²⁶Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani, “Manfaat Media Dalam Pembelajaran,” *Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 91.

²⁷Nurul Mujtahidah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 (2023): 53.

siswa dalam aktivitas nyata. Demikianlah, media pendidikan memfasilitasi terjadinya pembelajaran yang efektif dengan mendorong interaksi siswa dengan konten pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti visual, audio, interaktif, dan lainnya. Pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa.²⁸

Media pembelajaran bisa terbagi dan dijadikan menjadi dua kategori didasarkan atas indra penerimanya. Pertama, media visual ialah media yang pesannya hanya bisa terlihat jika melalui indra penglihatan. Media seharusnya menyajikan informasi secara visual seperti gambar, foto, grafik, dan poster, namun tidak dapat menampilkan suara atau gerakan. Kedua, media audio ialah pesan medianya hanya berupa suara dan tidak dapat menampilkan gerak atau visual. Contoh media audio termasuk rekaman suara, podcast, dan lagu. Kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi dengan baik dapat memudahkan mereka dalam belajar, menemukan informasi pendidikan, serta mengembangkan kreativitas dan kemandirian.²⁹

Kesimpulannya, bahwasannya media pembelajaran ialah elemen yang tidak terpisahkan dalam proses pendidikan. Adanya penggunaan media pembelajarannya yang sesuai dan bisa membantu dalam melakukan proses pembelajaran efektif dan efisien, sehingga siswa terbantu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

²⁸Elis Arsita, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbantuan Swishmax-4 Pada Materi Garis Lurus Di Uin Raden Intan Lampung" (*Skripsi*: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), 19.

²⁹St.Marwiyah and Hasriadi, "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendahuluan," *Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 225.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam aktivitas pembelajaran:

- a) Menyampaikan pesan secara tidak terlalu verbalis
- b) Memberikan solusi terhadap keterbatasan tempat, waktu serta kemampuan indra.
- c) Membangkitkan semangat belajar serta meningkatkan hubungan antara siswa dan pendidik.
- d) Penggunaannya dalam media bisa memperluas metode dalam pengajaran yang tersedia, serta menyederhanakan penerapan prinsip, teori, dan filosofi dalam kegiatan pembelajaran.
- e) Impresi media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran.
- f) Penggunaan media pembelajaran memudahkan penjelasan konsep-konsep dalam proses pembelajaran.³⁰

2) Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan didasarkan atas karakteristik, kapabilitas dan cara penggunaannya:

- a) Didasarkan atas karakteristiknya:
 - (1) Media Audio, hanya menghasilkan suara, seperti radio ataupun rekaman audio.
 - (2) Media audio visual, menghasilkan gambar dan suara seperti video, film, slide suara dan yang lainnya.
- b) Didasarkan atas kapabilitasnya:
 - (1) Media yang bersifat ekstensif serta serentak misalnya radio dan TV.

³⁰Rahmi Mudia Alti et al., *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 4.

(2) Media yang memiliki batasan waktu dan ruang, seperti : *slide*, *film*, video dan lainnya.

c) Didasarkan atas cara penggunaannya:

(1) Media yang memerlukan proyektor seperti slide, film, dokumenter.

(2) Media yang tidak memerlukan proyektor, seperti memo, potret, *figure*, gambar radio dan sebagainya.

Berbagai macam media pembelajaran yang telah dikelompokkan menjadi tiga karakteristik yang berbeda, guru perlu bijaksana dalam memilih suatu media dalam pembelajarannya yang sesuai, sesuai kondisi dan keadaan yang ada di kelas agar siswa dapat belajar secara efektif. Misalnya, media audiovisual seperti video atau slide suara mungkin cocok untuk mengilustrasikan konsep-konsep kompleks secara visual dan auditorial, sementara media audio seperti rekaman suara bisa lebih cocok untuk menyampaikan informasi yang memerlukan fokus pendengaran, dengan mempertimbangkan karakteristik media pembelajaran, guru mampu meningkatkan keterlibatan siswa saat proses pembelajaran serta mendukung pemahamannya terhadap materi pelajaran.

b. *Smart Apps Creator* (SAC)

Smart apps creator atau *smart applications creator* ialah suatu aplikasi desktop yang digunakan dalam pembuatan aplikasi mobile learning untuk android dan iOS tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Perangkat lunak tersebut juga mendukung format HTML5 dan exe. Menggunakan *platform smart apps creator*, pengajaran kepada siswa di tingkat SD, SMP, dan SMA dapat dilakukan

dengan cara inovatif, yang mendukung pengembangan kreativitas manajemen mereka serta memungkinkan pembuatan aplikasi seluler yang menarik.³¹

Smart apps creator adalah alat perangkat lunak yang memudahkan penggunaannya untuk membuat aplikasi multimedia dengan cepat dan mudah. *Tool* ini tidak memerlukan pemrograman dan beroperasi dengan cara yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint* (PPT). Fitur SAC mendukung penggunaan dalam mengembangkan aplikasi berbasis android yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar bagi para guru. Namun, *smart apps creator* memiliki beberapa kelemahan yaitu fitur yang tersedia terbatas, bersifat trial selama 30 hari dan hanya dapat digunakan untuk merancang serta membangun media pembelajaran yang sederhana.

Pembuatan media pembelajaran berbasis android dengan *platform* SAC memudahkan dalam penyusunan konten pembelajaran tanpa perlu pengetahuan pemrograman atau HTML. SAC dapat digunakan offline dan online, mendukung pembuatan dan akses media secara mudah. Mode pengembangannya fleksibel, sesuai kebutuhan, dan efektif untuk mendukung pembelajaran kapan saja dan di mana saja.³²

Terdapat banyak pilihan perangkat lunak, baik berbayar maupun gratis, untuk membuat media menarik berbasis android. Aplikasi SAC adalah perangkat lunak gratis selama 30 hari yang mudah digunakan. Selain itu, SAC sangat

³¹Rauf, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) Di SMPN 12 Bulukumba," (*Skripsi*: Muhammadiyah Makassar, 2022), 20.

³²Khasanah et al., "Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv," *Jurnal Akademika* 9, no. 2 (2020): 129,

kompatibel saat digunakan di laptop atau komputer dan dapat menghasilkan APK untuk diimplementasikan di android. Sebagai pengguna android, siswa dapat dengan mudah menginstal *file* atau *barcode* aplikasi yang diterapkan guru dan menggunakannya saat belajar di mana pun. Media pembelajaran berbasis SAC dapat digunakan secara *offline*, jadi siswa tidak tergantung pada koneksi internet.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator*

1) Kelebihan *Smart Apps Creator*

a) Mudah dipahami bagi pemula

Desain memudahkan pengguna pemula untuk memahami fungsi dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak SAC.

b) Mengembangkan aplikasi berbasis android tanpa menggunakan bahasa pemrograman

Aplikasi SAC memudahkan pembuatan media pembelajaran tanpa perlu menyusun bahasa pemrograman, agar pembuatan aplikasi sesuai keinginan dan kebutuhan dengan *skill* minimal.

c) Hasil dapat disimpan melalui beberapa perangkat

Kesederhanaan *Smart Apps Creator* (SAC) membuatnya mudah untuk disimpan. Aplikasi ini nantinya dapat menyimpan hasil dalam format android, iOS, exe (*emulator* dan *desktop style*), dan HTML5. Terlebih lagi, aplikasi memiliki ukuran sangat ringan dan tidak banyak memakan penggunaan RAM di perangkat.

d) Dapat digunakan tanpa harus menggunakan koneksi internet

Aplikasi SAC bisa digunakan walaupun tidak menggunakan koneksi internet, sehingga tidak terkendala oleh jaringan atau kendala waktu atau ruang.

2) Kekurangan *Smart Apps Creator*

a) Bersifat *trial version*

Smart apps creator ialah salah satu aplikasi baru sehingga SAC yang sekarang dapat diunduh adalah SAC 3, yang hadir dengan versi uji coba yang memberi akses ke perangkat lunak hanya selama 30 hari. Jika pengguna membayar jumlah tertentu untuk lisensi, mereka dapat menggunakan aplikasi ini tanpa batas. Informasi yang diperoleh dari laman smartappscreator.com, biaya lisensi untuk SAC 3 bervariasi. Penggunaan komersial, biaya lisensinya \$29,00 USD atau Rp. \$2,8 juta, sedangkan biayanya \$129,00 USD atau IDR untuk keperluan pendidikan. 1,8 juta, dengan penggunaan tahunan sebesar \$49,00 atau Rp. 700.000.

b) Fitur Terbatas

Fitur yang disediakan sangat dibatasi jika membandingkannya dengan aplikasi pembuatan aplikasi berbasis android yang lainnya.

c) Tidak Tersedia Tampilan Yang Berhasa Indonesia

Aplikasi tersebut bukan merupakan aplikasi bahasa Indonesia sehingga aplikasi SAC untuk saat ini masih tersedia dalam beberapa bahasa, salah satunya bahasa Inggris.

d) Tampilan Sederhana

SAC tersedia untuk digunakan dengan keterbatasan dan desainnya yang sederhana, sehingga aplikasi ini membuat kurang kompetitif dibandingkan studio yang berspesialisasi dalam pengembangan aplikasi berbasis Android lainnya.

d. Manfaat *Smart Apps Creator*

1) Memberikan lingkungan yang menarik dan bisa membuat senang sehingga dapat mencegah siswa merasa jenuh dengan media pembelajaran yang digunakan secara terus-menerus, sehingga motivasi belajar siswa tetap tinggi.

2) Tersedia secara luas, sehingga tidak dibatasi oleh waktu, tempat, atau keadaan.

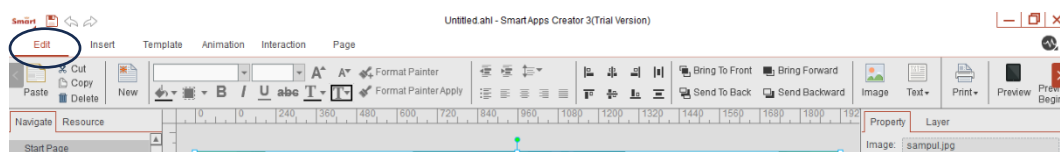
3) Menyediakan alat dan dukungan yang dibutuhkan oleh pendidik modern untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dalam berbagai bentuk.

Pendidikan telah mengalami perubahan besar karena kemajuan teknologi di abad ke-21 ini. Era tersebut, Kemajuan pesat dalam media, teknologi, dan komunikasi telah secara radikal mengubah sifat pembelajaran dan pendidikan di era informasi, globalisasi, atau digital. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menghasilkan strategi pengajaran yang lebih kreatif, meningkatkan akses informasi, dan meningkatkan partisipasi siswa. Metodologi pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri didukung oleh berbagai teknologi, termasuk platform e-learning, aplikasi seluler pendidikan, dan platform pembelajaran online. Karenanya, salah satu dari beberapa cara agar bisa menciptakan materi pembelajaran yang efektif adalah dengan memanfaatkan Platform SAC.

e. Fitur-Fitur *Smart Apps Creator* (SAC)

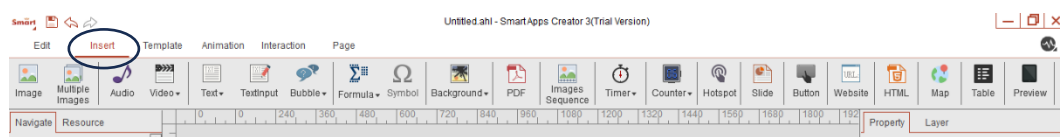
Fitur-fitur yang dimiliki SAC saling terintegrasi untuk meningkatkan penggunaan, keterampilan, dan penguasaan aplikasi bagi pendidik. Penguasaan fitur SAC menjadi kunci dalam memperbaiki aplikasi SAC. Ide, gagasan, dan pengaturan materi menjadi penting dalam pengembangan keterampilan pendidik dalam menggunakan aplikasi SAC. Ketika aplikasi berhasil dibuat dan digunakan oleh target pengguna, maka penguasaan terhadap SAC dapat tercapai.³³ Berikut Fitur-fitur yang ada diaplikasi *smart apps creator*:

- 1) Menu edit yang berfungsi untuk mengatur jenis teks yang digunakan, ukuran teks, warna dan untuk mengatur rata kanan kiri teks.



Gambar 2. 1 Menu *Edit*

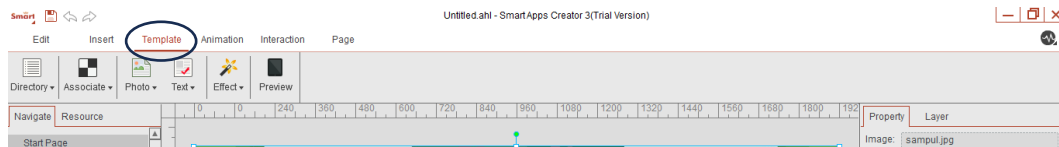
- 2) Menu *insert* dalam SAC berguna untuk memungkinkan pengguna dalam menyisipkan gambar, audio, video, mengubah *background*, menambah teks, mengaktifkan fitur hotspot (pindah antar slide), dan pratinjau uji coba (slide).



Gambar 2. 2 Menu *Insert*

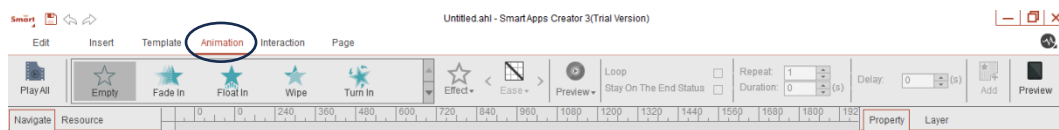
³³Alsya Nurnabilla Tasyakuri et al., “Optimalisasi Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Pendidik IPA,” *Proceeding of Integrative Science Education Seminar 2*, no. 2 (2022): 62, <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces%0AArtikel%0AOptimalisasi>.

3) Menu *template* di SAC, digunakan untuk memasukkan foto, menguji pratinjau *slide*, serta dapat mengatur efek.



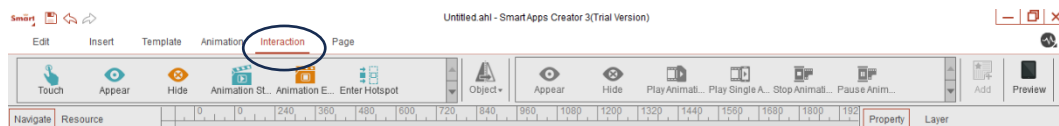
Gambar 2. 3 Menu *Template*

4) Menu *animation* di SAC memungkinkan pengguna untuk mendesain *slide* dengan *effect* menarik, seperti gerak naik-turun, ke kanan-kiri, atau efek menghilang



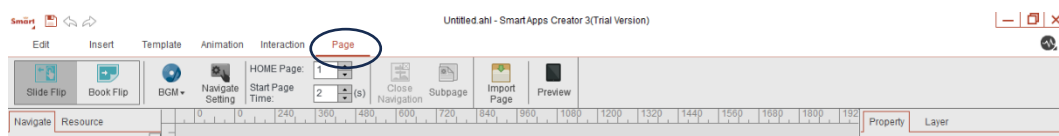
Gambar 2. 4 Menu *Animation*

5) Menu *interaction* dalam SAC berguna untuk merancang navigasi antar *slide* agar aplikasi lebih mudah diakses.



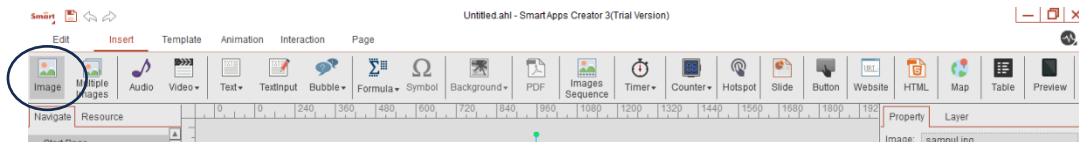
Gambar 2. 5 Menu *Interaction*

6) Menu *page* dalam SAC memfasilitasi pengguna untuk membuka *file* sesuai kebutuhan, seperti halaman orientasi *potret* atau *landscape*, dan dapat mengatur urutan *slide* yang ditampilkan.



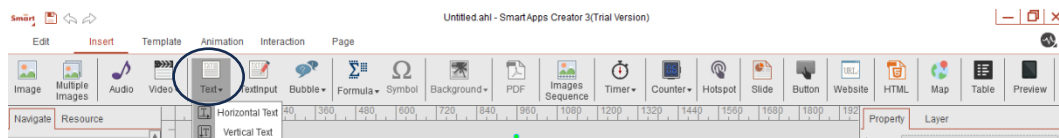
Gambar 2. 6 Menu *Page*

7) *Icon image* ialah fitur di SAC yang digunakan untuk menyisipkan beberapa gambar yang ditambahkan.



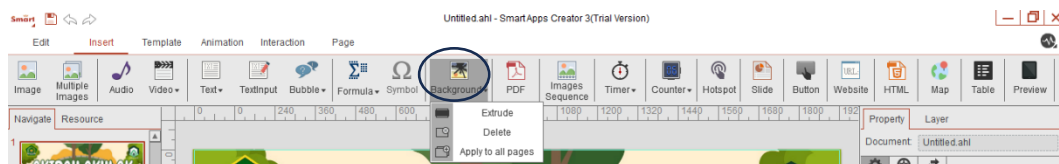
Gambar 2. 7 Icon Image

8) *Icon text* di SAC digunakan untuk menyisipkan teks ke dalam halaman yang diinginkan.



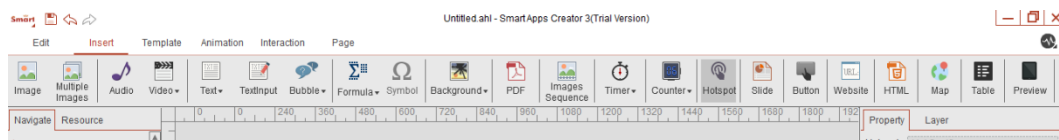
Gambar 2. 8 Icon Text

9) *Icon background* dalam SAC memungkinkan pengguna untuk menyisipkan latar belakang ke dalam sebuah halaman agar bisa dilihat dengan lebih menarik.



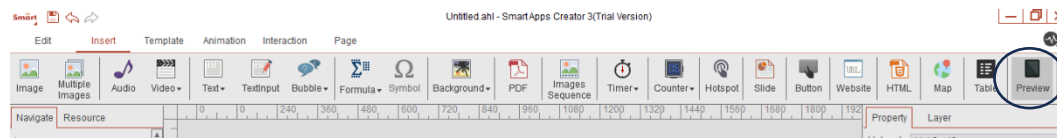
Gambar 2. 9 Icon Background

10) *Icon hotspot* di SAC digunakan untuk menciptakan area interaktif pada *slide*, sehingga meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan aplikasi.



Gambar 2. 10 Icon Hospot

11) *Icon preview* dalam SAC berguna untuk melakukan pratinjau dan mengoreksikan menu-menu yang sudah dibuat dan disusun.³⁴



Gambar 2.11 *Icon Preview*

Sebagai kesimpulanya bahwasannya aplikasi SAC ialah sebuah aplikasi multimedia yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang beroperasi pada sistem operasi android dan iOS tanpa *coding*. SAC berfungsi sebagai alat untuk membantu pendidik menciptakan media pembelajaran yang efektif dan praktis yang dapat digunakan siswa agar tidak jenuh.

3. Adab Terhadap Orang Tua Dan Guru

a. Pengertian Adab

Istilah "adab" asalnya dari kata kerja tashrifan (adaba-yu'addibu-ta'did), yang mencerminkan makna moralitas, kehalusan, dan kesopanan. Serta dalam konteks bahasa, adab didefinisikan sebagai upaya untuk mengajak orang lain secara sopan dan mempromosikan perilaku yang baik. Adab diyakini mampu mencegah perilaku yang tidak baik atau jahat. Selain itu, adab mencakup tindakan sopan terhadap sesama, khususnya yang lebih tua, dengan tujuan memelihara hubungan

³⁴Khasanah et al., "Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv," *Jurnal Akademika* 9, no. 2 (2020): 132–33.

damai antar manusia didasarkan atas prinsip-prinsip agama, terutama dalam Islam.³⁵

Orang tua ialah individu yang diharuskan merawat dan memberikan pendidikan kepada anak-anaknya dari awal kehidupan hingga dewasa. Sementara itu, guru berperan sebagai figur penting kedua dalam membangun suatu lembaga yang berkonsentrasi pada bidang pendidikan, baik itu pendidikan yang berada pada pendidikan formal maupun pendidikannya yang nonformal.³⁶ Mengenai adab, prinsipnya adalah berbuat baik kepada orang tua dan guru dengan menghormati mereka sesuai dengan ajaran agama dan mengikuti tata tertib yang berlaku.

Akhlak yang terpuji yang sangat patut dimiliki oleh seorang muslim/muslimah, sesuai dengan konsep dalam al-Qur'an dan Sunnah, mencakup kesopanan, kesabaran, kejujuran, kerendahan hati, tutur kata lembut dan santun, kegigihan, sikap rela berkorban, keadilan, tawakal, memenuhi janji, menjauhi hal-hal yang diharamkan oleh Allah Swt, berbuat baik kepada tetangga, serta memberi bantuan kepada yang membutuhkan sesuai kemampuan. Nilai-nilai moral yang dianjurkan dan disyariatkan dalam ajaran Islam agar seorang muslim dapat menjalani kehidupan dengan adab yang baik sehari-hari dan sesuai petunjuk agama.³⁷

³⁵Leni Elpita Sari et al., "Adab Kepada Guru Dan Orang Tua: Studi Pemahaman Siswa Pada Materi Akhlak," *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan* 6, no. 1 (2020): 82, doi:10.32923/edugama.v6i1.1251.

³⁶Idi Warsah and Muhamad Uyun, "Kepribadian Pendidik: Telaah Psikologi Islami," *Psikis : Jurnal Psikologi Islami* 5, no. 1 (2019): 66, doi:10.19109/psikis.v5i1.3157.

³⁷Sari et al, "Adab Kepada Guru Dan Orang Tua: Studi Pemahaman Siswa Pada Materi Akhlak," 76.

³⁸Kementrian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya* (Jakarta: PT Lajnah Pentashihan, 2019), 284

kewajiban Islam untuk bersikap sopan kepada kedua orang tua, atau ihsan (berbakti) kepadanya. Ayat tersebut juga menunjukkan bahwasannya orang dilarang membentak orang tua mereka, bahkan dengan mengucapkan "ah" tidak boleh. Allah dengan demikian memerintahkan orang-orang untuk memperlakukan keduanya dengan kebaikan dan kesopanan sesuai dengan norma-norma sosial, sehingga mereka dapat merasa Bahagia, dan keinginan mereka yang baik akan terpenuhi sesuai dengan kapasitas perkembangan masing-masing orang.

2) QS. al-Baqarah/ 2:83

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَءِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ
وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ ثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا قَلِيلًا مِّنْكُمْ وَأَنتُمْ
مُّعْرِضُونَ

Terjemahnya:

“(Ingatlah) ketika Kami mengambil perjanjian dari Bani Israil, Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuatbaiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Selain itu, bertutur katalah yang baik kepada manusia, laksanakanlah salat, dan tunaikanlah zakat.” Akan tetapi, kamu berpaling (mengingkarinya), kecuali sebagian kecil darimu, dan kamu (masih menjadi) pembangkang”.³⁹

Makna dari Ayat QS. al-Baqarah/2:83 adalah agar Bani Israil beribadah kepada Allah, berbuat baik kepada kedua orang tua, dan memperlakukan sesama dengan kebaikan. Ayat ini juga menganjurkan bersedekah kepada anak-anak yati yang belum baligh, membantu orang yang membutuhkan, mengucapkan kata-kata baik, mendirikan shalat, dan membayar zakat. Hal tersebut memberikan arahan

³⁹Kementerian Agama RI, *A-Quran Dan Terjemahnya* (Jakarta: PT Lajnah Pentashihan, 2019), 12.

komprehensif bagi umat Islam untuk menjalani kehidupan yang penuh kebaikan, ketaatan kepada Allah, dan perhatian kepada sesama.

Sementara itu adapun hadits yang menjadi dasar pentingnya adab bagi orang tua dan guru sebagai berikut:

a) H.R Muslim

حَدَّثَنِي صَاحِبُ هَذِهِ الدَّارِ وَأَشَارَ إِلَى دَارِ عَبْدِ اللَّهِ قَالَ سَأَلْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَيُّ الْأَعْمَالِ أَحَبُّ إِلَى اللَّهِ قَالَ الصَّلَاةُ عَلَى وَفَّيْهَا قُلْتُ ثُمَّ أَيٌّ قَالَ ثُمَّ بُرُّ الْوَالِدَيْنِ قُلْتُ ثُمَّ أَيٌّ قَالَ ثُمَّ الْجِهَادُ فِي سَبِيلِ اللَّهِ. (رواه مسلم).

Artinya:

“Telah menceritakan kepadaku pemilik rumah ini dan dia menunjukkan pada rumah Abdullah, dia berkata, “Saya bertanya kepada Rasulullah saw, “Amalan apakah yang paling dicintai Allah?” Beliau menjawab: “Shalat pada waktunya”. Aku bertanya, “Kemudian apa?” Beliau menjawab Berbakti kepada kedua orang tua”. Saya bertanya, “Kemudian apa lagi?” Beliau menjawab: “Jihad di jalan Allah”. (HR. Muslim).⁴⁰

Para ulama telah berbeda pendapat tentang makna hadis-hadis yang menyebutkan amalan paling utama. Abu Hurairah meriwayatkan bahwasannya amalan yang paling diutamakan ialah beriman kepada Allah dan haji. Abu Dzar menyebutkan iman dan jihad, sedangkan Abdullah bin Mas’ud menyebutkan shalat, berbakti kepada orang tua, dan jihad. Perbedaan jawaban Rasulullah saw dalam hadis-hadis mengenai amal yang paling diutamakan telah menjadi polemik dan menarik perhatian banyak ahli ilmu, yang berusaha membahas dan memahami perbedaan tersebut.

⁴⁰Abu Husain Muslim bin al-hajjaj Al-Qusyairi An- Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab Al-Iman, Juz 1, No. 85, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), h. 58.

Berdasarkan perbedaan itu disesuaikan dengan keadaan individu yang bertanya dan kebutuhannya. Rasulullah saw mengetahui apa yang sesuai atau lebih dibutuhkan oleh mereka, atau apa yang lebih disukai atau lebih cocok bagi mereka. Selain itu, perbedaan tersebut juga bisa disesuaikan dengan waktu tertentu, di mana suatu amalan dianggap lebih utama untuk dilakukan pada waktu tersebut daripada yang lainnya.

c. Adab Terhadap Orang Tua

Adapun adab terhadap orang tua yaitu sebagai berikut:

- 1) Jangan pernah memanggil salah satu orang tua dengan namanya sendiri;
- 2) Jangan pernah melanggar aturan orang tua
- 3) Selalu menghormati perasaan kedua orang tua.
- 4) Berjalan di belakangnya dan merendahkan diri maupun hati
- 5) Mendoakan kedua orang tua, baik yang masih hidup maupun yang telah meninggal.
- 6) Perlakukan teman orang tua dengan baik (termasuk saat orang tua sudah meninggal dunia)
- 7) Berhati-hatilah untuk tidak meninggikan suara melebihi suara orang tua
- 8) Berikan jawaban yang bagus saat orang tua menelepon.
- 9) Bersedia memberikan pelayanan yang baik dan sabar, terutama kepada orang tua yang benar-benar membutuhkan.⁴¹

⁴¹Sari et al., "Adab Kepada Guru Dan Orang Tua: Studi Pemahaman Siswa Pada Materi Akhlak," 87.

d. Adab Terhadap Guru

Adapun adab terhadap guru sebagai berikut:

- 1) Selalu mendoakan guru
- 2) Menjaga tutur kata ketika berbicara kepada guru
- 3) Mematuhi semua arahan dari guru
- 4) Memberikan perhatian kepada seorang guru
- 5) Meminta izin kepada guru sebelum keluar kelas selama proses pembelajaran berlangsung
- 6) Selalu menghormati guru
- 7) Selalu menjaga hubungan baik dengan guru
- 8) Memperhatikan guru saat menjelaskan

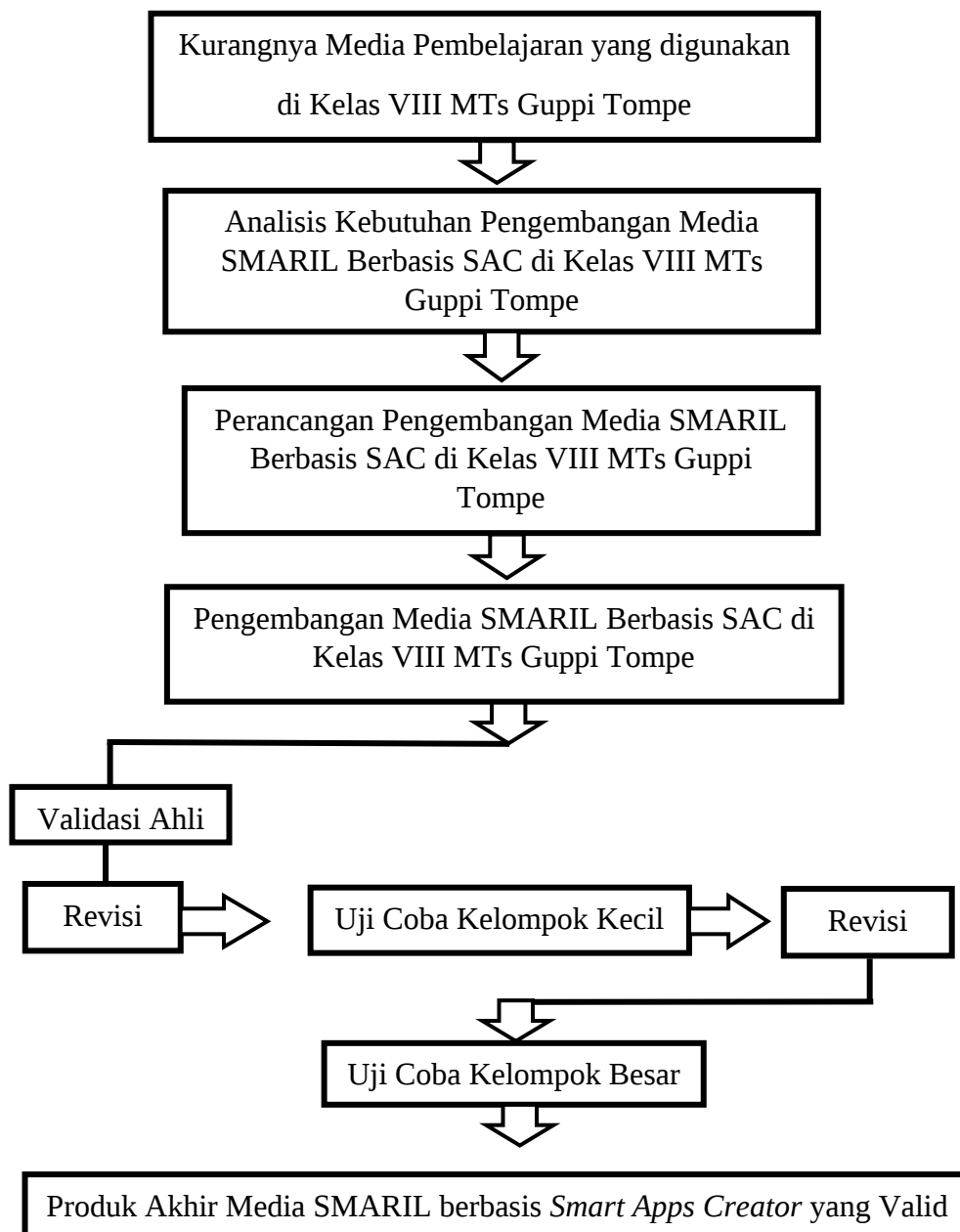
Sebagai kesimpulannya bahwa adab terhadap orang tua dan guru memiliki nilai yang sangat penting untuk dipelajari. Seorang yang berilmu belum tentu memiliki adab, namun seseorang yang memiliki adab sudah pasti memiliki ilmu. Adab dianggap lebih tinggi nilainya daripada ilmu karena mencerminkan kepribadian dan sikap yang baik dalam berinteraksi sesama. Oleh sebab itu, harus berperilaku baik terhadap orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari. tidak hanya menghormati posisi mereka dalam ajaran Islam, tetapi juga memperkuat hubungan yang harmonis dan saling menghormati di dalam masyarakat.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil pengamatan di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe, khususnya pada kelas VIII, metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat monoton dan konvensional, menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang

termotivasi. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi, yang tercermin dari respons siswa yang kurang positif. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu solusi yang diusulkan adalah menggunakan media interaktif SMARIL berbasis *Smart Apps Creator*, diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran.

Penelitian memakai yang namanya model pengembangan 4D, yang biasanya terdiri dari empat tahapan utama. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, mencakup analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, serta analisis materi dan perumusan tujuan pembelajaran. Setelah analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap perancangan media, termasuk pemilihan media yang sesuai, format media yang efektif, dan rancangan awal pembelajaran. Langkah berikutnya adalah pengembangan media, yang akan dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah validasi oleh ahli, media direvisi sesuai masukan yang diberikan. Selanjutnya, dilakukan pengujian cobaan terhadap kelompok yang kecil agar bisa diketahuinya respon oleh siswanya dan memperbaiki kekurangan produk, sebelum melakukan pengujian cobaan terhadap kelompok yang besar. Setelah uji coba kelompok besar dilakukan, maka hasil akhir tersebutlah yang menjadi produk media SMARIL berbasis SAC yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe terkhusus dikelas VIII.



Gambar 2. 12 Bagan Kerangka Pikir Model 4D

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ialah *Research and Development* (R&D). Adapun Model pengembangannya yang dipergunakan yaitu four D (4D) yaitu *define, design, development, and diseminasi*.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe, yang berlokasi di jln. Pendidikan, Dusun Tompe, Desa Pengkajoang, Kecamatan Malangke Barat, Kabupaten Luwu Utara, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan Februari sampai Maret 2024.

C. Subjek Dan Objek Penelitian

Penelitian pengembangan berfokus pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe, dengan objek berupa media pembelajaran interaktif bernama SMARIL.

D. Prosedur Pengembangan

Tahapan prosedur R&D sangat banyak, peneliti memilih model 4D dalam mengembangkan media SMARIL berbasis SAC yang mencakup, tahap pendefenisian, perancangan, pengembangan serta penyebarluasan. Berikut urutan tahap pengembangannya yaitu sebagai berikut:

1. *Define* (Tahap Defenisi)

Tujuan dari tahap defenisi agar dapat mendefenisikan dan menetapkan syarat-syarat atau karakteristik yang diperlukan saat proses pembelajaran. Langkah-langkah tahapannya antara lain:

a. Analisis Awal

Analisis awal ditujukan agar bisa melakukan pengidentifikasian masalah utama dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas praktik pengajaran. Aspek yang dianalisis meliputi pencapaian hasil belajar siswa, pola kegiatan belajar, serta ketersediaan jenis sumber belajar yang digunakan siswa. Temuan dari analisis awal akan menetapkan spesifikasi perangkat pembelajaran yang diperlukan. Proses melibatkan observasi di kelas dan melakukan proses wawancara dengan guru mata pelajaran akidah akhlak.

b. Analisis Siswa

Analisis terhadap siswa dilakukan bersamaan dengan analisis awal untuk mempertimbangkan kebutuhan siswa. Temuan dari analisis digunakan untuk mengenali karakteristik siswa, sehingga perangkat pembelajaran yang sesuai dapat dikembangkan.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas digunakan dalam melakukan pengidentifikasian terhadap tugas utamanya yang juga akan dibahas dalam pengembangan media pembelajaran mengenai materi adab kepada orang tua dan guru. Pengembangan media didasarkan pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) serta tingkat pencapaian perkembangan siswa.

d. Analisis Materi

Untuk menemukan dan menyusun secara logis konten yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, dilakukan analisis materi. Analisis materi dilakukan untuk memastikan substansi yang akan dibuat mengenai materi adab terhadap orang tua dan guru dengan menggunakan media SMARIL.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Selanjutnya dilakukan pembentukan rumusan tujuan pembelajaran yang akan dimasukkan kedalam media sesuai hasil analisis sebelumnya, sehingga dapat terarah sesuai yang diharapkan. Penelitian bertujuan mengembangkan dan menghasilkan media SMARIL untuk materi adab terhadap orangtua dan guru yang valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. *Design* (Tahap perancangan)

Tahap perancangan dimanfaatkan dalam menyusun desain media SMARIL, dengan penekanan pada materi adab terhadap orang tua dan guru. Langkah-langkah dalam tahap perancangan mencakup:

a. Pemilihan Media

Tahap pemilihan media digunakan untuk meningkatkan kemudahan siswa saat belajar, terutama di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe yang minim menggunakan media interaktif dalam pembelajaran aqidah akhlak. Media SMARIL dirancang untuk memfasilitasi siswa belajar dengan efektif, di sekolah ataupun di rumah.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format yang ada dikembangkan dalam media SMARIL disesuaikan dengan metode yang disenangi siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

c. Rancangan Awal

Rancangan awalnya ini melibatkan perancangan media atau pembuatan media awal yang akan dikembangkan, disesuaikan dengan hasil tahap sebelumnya. Selain itu, pembuatan *storyboard* dibuat peneliti agar memudahkan dalam pembuatan.

3. *Develop* (Tahap Pengembangan)

Media SMARIL yang dikembangkan menggunakan *software* SAC yang melalui proses validasi oleh ahli, termasuk validator ahli media dan materi. Validasi bertujuan untuk memperbaiki produk didasarkan atas masukan dari validator, terdiri dari dosen dan guru akidah akhlak.

a. Validasi Ahli

Media akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan melibatkan seorang dosen dan seorang guru sekolah sebagai validator. Tujuan dari proses validasi adalah untuk mendapatkan masukan dan saran dari para validator mengenai media SMARIL, sehingga kualitasnya dapat ditingkatkan.

b. Tahap Uji Coba

Setelah melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh ahli materinya dan medianya, media akan direvisi. Kemudian, dilakukan dua tahap uji coba sebagai berikut:

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba pada kelompok yang kecil melibatkan 5-10 subjek sebagai peserta. Hasil uji coba kelompok kecil digunakan dalam memperbaiki/merevisi media, bahan, materi atau desain yang sesuai dengan masukan dari kelompok sasaran tersebut.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba pada kelompok yang besar dapat melibatkan 15-25 subjek atau kelompok yang lebih besar, termasuk siswa yang belum terlibat dalam uji coba kelompok sebelumnya. Hasil uji coba kelompok besar digunakan untuk melakukan revisi jika masih ada masukan dari siswa. Namun, jika tidak ada masukan tambahan, maka media tersebut akan dianggap sebagai hasil akhir media yang siap disebarkan.

Tujuan dari tahapan uji cobanya ialah untuk mendapatkan masukan dari siswa terkait penggunaan media SMARIL jika masih ada, termasuk menilai tampilan media, kemudahan materi, kualitas media, daya tarik media, bahasa yang digunakan, kegunaan/manfaat media serta fungsi tombol yang berfungsi sesuai petunjuk.

4. *Disseminate* (Tahap Penyebarluasan)

Produk yang telah direvisi pada tahap pengembangan akan disebarkan pada sasaran yang sebenarnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Mengetahui lebih jauh tentang media dan strategi pengajaran yang digunakan guru di kelas serta reaksi siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan, dilakukan observasi terhadap guru dan siswa. Selain itu observasi dilakukan agar peneliti mendapatkan pemahaman dan gambaran secara mendalam tentang fenomena atau masalah yang sedang diteliti

2. Wawancara

Wawancara lisan secara tidak terstruktur atau tanpa menggunakan pedoman wawancara itu dilakukan dengan guru yang mengajarkan mata pelajaran akidah akhlak dan siswa kelas VIII dari sekolah yang disurvei. Tujuan wawancara tersebut agar peneliti dapat mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dari guru dan siswa mengenai masalah yang dihadapi serta mengenai hasil belajarnya. Hasil wawancara diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan pengembangan media SMARIL.

3. Angket Validasi

Angket validasi ahli dan angket respon siswa merupakan dua bagian dari angket validasi. Siswa kelas VIII akan mendapat angket respon siswa, sedangkan ahli materi (guru dan tenaga ahli) dan ahli media (tenaga ahli) akan mendapat angket validasi ahli. Tujuan angket validasi adalah untuk mengevaluasi kualitas teknis dari produk yang dikembangkan, sementara tujuan angket respon siswa yaitu

mengumpulkan tanggapan dan respons siswa mengenai media yang telah dikembangkan.

Setiap aspek yang akan dievaluasi oleh validator dan guru akidah akhlak terlihat dalam kerangka atau kisi-kisi instrumen persetujuan berikut ini:

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasinya itu memuat indikator-indikator yang akan dievaluasi oleh tenaga ahli dan guru mata pelajaran akidah akhlak Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe. Detail mengenai indikator- indikatornya dapat dilihat pada tabel 3.1:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Butir pertanyaan
1	Isi/Materi	1. Materi mudah dipahami 2. Kesesuaian materi dengan KI, KD kurikulum 2013 3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 4. Penyajian materi secara logis dan sistematis. 5. Urutan materi konsisten dan sistematis	1, 2, 3, 4, 5
2	Bahasa	6. Ketetapan struktur kalimat 7. Keefektifan kalimat 8. Kebakuan istilah 9. Kebenaran tanda baca 10. Ketetapan ejaan 11. Ketetapan tata bahasa	6, 7, 8,9, 10, 11

b. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi berisi indikator-indikator yang pastinya akan dievaluasi oleh tenaga ahli atau ahli media. Informasi mengenai indikator-indikator tersebut dapat ditemukan pada tabel 3.2:

Tabel 3. 2 kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No	Aspek Yang dinilai	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Tampilan Media	1. Kemenarikan desain 2. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram 3. Kriteria tampilan awal 4. Tampilan gambar (gambar yang ditempatkan di tempat Yang sesuai) 5. Keserasian warna background dengan teks (warna background Serasi dengan warna teks dan gambar) 6. Kesusaian format dan resolusi gambar yang disajikan dengan tampilan media. 7. Keterbatasan teks (tulisan mudah dibaca) 8. Kemenarikan desain 9. Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca 10. Kejelasan huruf dan angka	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2	Kegunaan/manfaat	11. menambah keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran	11, 12, 13

		12. Meningkatkan minat belajar siswa.	
		13. Meningkatkan kemandirian belajar siswa.	
3.	Tombol	14. Kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam aplikasi	14, 15, 16,17
		15. Ikon berfungsi sesuai petunjuk	
		16. Ikon-ikon mempermudah dalam penggunaan	
		17. Penempatan ikon konsisten	
4	Daya Tarik	18. Penggunaan media SMARIL dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	18, 19
		19. Penggunaan media SMARIL dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	
5	Kualitas	20. Media menyediakan video pembelajaran	20, 21, 22, 23
		21. Media SMARIL dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa menggunakan koneksi internet setelah mendownloadnya	
		22. Kemudahan dalam mencari konten (materi, video, evaluasi, dll)	
		23. Tingkat kepraktisan media (penggunaan yang dikembangkan dengan tampilan praktis)	

Lembar angket untuk media SMARIL berbasis *Smart Apps Creator* (SAC)

memuat pertanyaan tentang responden yaitu siswa.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Materi	a. Materi mudah dipahami. b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. c. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. d. Urutan materi sistematis.	1, 25, 27, 28
2	Bahasa	e. Ketetapan struktur kalimat. f. Keefektifan kalimat g. Kebakuan istilah h. Kebenaran tanda baca i. Ketetapan tata bahasa	21, 22, 23, 24, 26
3	Tampilan	j. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram k. Tampilan awal menarik l. <i>Background</i> media sangat menarik m. Keserasian warna <i>background</i> dengan teks n. Tulisan mudah dibaca. o. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca p. Kejelasan huruf dan angka q. Gambar ditempatkan di tempat yang sesuai	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 20
4	Kegunaan/ Manfaat	r. menambah keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran s. Meningkatkan minat dalam belajar t. Meningkatkan kemandirian belajar siswa. u. Meningkatkan semangat belajar siswa	9, 18, 19, 32, 33

		v. Menurunkan kejenuhan siswa dalam belajar	
5	Tombol	w. Kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam aplikasi x. Ikon-ikon berfungsi sesuai petunjuk y. Ikon-ikon memudahkan dan mempercepat dalam menggunakan aplikasi z. Penempatan ikon-ikon konsisten sehingga terlihat lebih bagus	17, 29, 30, 31
6	Daya Tarik	aa. Penggunaan media SMARIL dapat mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru bb. Media SMARIL berbasis SAC menarik dan menyenangkan cc. Penggunaan media SAC mampu mengurangi kesalahpahaman pada siswa saat pembelajaran berlangsung	14, 15, 16
7	Kualitas	dd. Media menyediakan video pembelajaran yang menarik ee. Media SMARIL dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa menggunakan koneksi internet setelah mendownloadnya ff. Mencari konten dengan mudah gg. Tingkat kepraktisan media (dikembangkan dan digunakan dari sudut pandang praktis)	10, 11, 12, 13

F. Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan setelah seluruh data terkumpul. Tujuannya adalah untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan serta untuk memahami respons siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Karenanya, data yang dianalisis mencakup evaluasi terhadap kualitas produk dan tanggapan siswa terhadap media SMARIL.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dimanfaatkan untuk mengelolah informasi yang diperoleh dari hasil wawancara secara tidak terstruktur dengan guru dan siswa, serta dari hasil observasi langsung di lokasi penelitian. Selain itu, analisis kualitatif digunakan untuk menyusun dan mengelolah saran atau komentar dari data hasil validasi oleh ahli media maupun ahli materi dalam memperoleh media yang berkualitas.

2. Analisis Angket Validasi

Analisis angket validasi digunakan untuk mengonfirmasi kevalidan media yang dikembangkan. Sebelum digunakan akan diuji kevalidannya terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Proses analisis angket validasi, validator akan diberikan masing-masing lembar instrumen. Kriteria validitas media berikut disajikan pada tabel 3.3 sebagai panduan dalam penilaian:

Tabel 3. 4 Kriteria validitas

Nilai	Kriteria
0 – 40	Kurang Valid
41 – 55	Cukup Valid
56 – 75	Valid
76 – 100	Sangat Valid

Hasil penilaian total yang diperoleh dapat dikelompokkan ke dalam tingkat kategori skala *likert* dengan rumus:

$$P_k = \frac{S}{K} \times 100\%$$

Keterangan:

P_k = Nilai kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

K = Jumlah skor ideal⁴²

Adapun nilai kategori skala kelayakan

Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan⁴³

Presentase	Kriteria
0 % < skor ≤ 25%	Kurang Valid
26% < skor ≤ 50%	Cukup Valid
51% < skor ≤ 75%	Valid
76% < skor ≤ 100%	Sangat Valid

⁴²Rahmat adn Dedi Irfan, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Smk,” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, no. 4 (2020): 50, doi:10.24036/voteteknika.v7i4.106378.

⁴³Achmad Noor Fatirun and Djoko Adi Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2022), 102.

3. Angket Respon Siswa

Angket ialah metode pengumpul data yang efektif jika peneliti mengetahui secara pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang diharapkan dari responden.

Adapun kriteria respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria Respon Siswa⁴⁴

Presentase	Kriteria
75%-100%	Sangat Valid
50%-74,99%	Valid
25%-49,99%	Cukup Valid
0%-24,99%	Kurang Valid

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor bila setiap butir mendapat skor tertinggi}} \times 100\%$$

⁴⁴Devi Nanda Efendi et al., "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 10, no. 2 (2021): 51, doi:10.19184/jpf.v10i2.23763.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian yang dilakukan dengan cara pengembangan telah menghasilkan sebuah media SMARIL untuk materi adab terhadap orang tua dan guru kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat. Tujuannya adalah untuk memastikan kevalidan media yang dikembangkan saat proses pembelajaran melalui *platform* SAC yaitu media SMARIL. pengembangan menganut pendekatan model pengembangan 4D. Berikut temuan penelitian pada setiap tahapannya:

a. *Define* (Tahap Definisi)

Kegiatan pada tahap *define* dilakukan dalam menganalisis masalah terkait media yang akan dikembangkan, sehingga dapat didefinisikan materi dan komponennya. Analisis pada tahap definisi didasarkan pada wawancara dan observasi dalam lingkungan yang terbatas. Berikut analisis yang dilakukan:

1) Analisis Awal

Tahap analisis awal dilakukan pengidentifikasian terkait permasalahannya yang ditemui dalam proses pembelajaran khususnya di kelas VIII. Melalui observasi langsung di kelas dan wawancara lisan secara tidak terstruktur kepada guru dan siswa. Hasil dari analisis diketahui bahwa proses pembelajarannya masih monoton dan konvensional yang disebabkan karena kurangnya kreatifitas gurun dalam menciptakan media pembelajaran sehingga mengakibatkan kurangnya

perhatian siswa terhadap pembelajaran. Terkadang sebagian siswa memilih asik bercerita dengan teman satu bangkunya dan terkadang lebih memilih untuk tidur. Hasil wawancara dengan guru akidah akhlak mengungkapkan bahwasannya dari segi hasil belajar siswa, masih banyak siswa di kelas VIII yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga harus dilakukan tindakan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajarnya dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu pada penilaian sikap, masih banyak siswa yang belum dapat menerapkan sikap yang telah diajarkan.

2) Analisis Siswa

Tahapan pada analisis siswa dilakukan pengidentifikasian masalah atau karakteristik siswa pada saat pembelajaran berlangsung melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII. Hasil analisis siswa menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi siswa adalah merasa cepat jenuh selama proses pembelajaran, sehingga akan menurunkan minat dalam melakukan pembelajaran dan turunnya semangat belajar yang keduanya itu bisa mempengaruhi daripada apa yang dihasilkan dalam pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan buku paket dibawah bimbingan guru, ketersediaan buku paket sebagai sumber pengetahuan memiliki keterbatasan dalam memberikan pengetahuan. Adapun beberapa karakteristik siswa yaitu:

- a) Kurangnya semangat siswa dalam belajar
- b) Sebagian siswa tidak antusias dalam proses pembelajran karena menggunakan media secara monoton

- c) Pemahaman siswa mengenai mata pelajaran akidah akhlak, khususnya mengenai adab terhadap orang tua dan guru, masih banyak yang belum mencapai kriteria capaian pembelajaran.
- d) Siswa mudah jenuh pada saat guru sedang dalam proses memaparkan materi ajarnya dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah secara terus menerus
- e) Siswa lebih senang belajar dengan melihat gambar dan video

Permasalahan dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengatasi ketersediaan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap, di mana media pembelajaran interaktif akan memperluas pengetahuan siswa. Selain menggunakan buku-buku yang ada disekolah, pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi penting, baik untuk pembelajaran disekolah maupun di rumah, mengingat siswa lebih menyukai metode belajar yang melibatkan perangkat elektronik.

3) Analisis Tugas

Tahap analisis tugas dilakukan pengidentifikasian terhadap tugas utama yang akan dibahas dalam pengembangan media pembelajaran. Diharapkan dapat mencapai apa yang ingin ditunjukkan dalam pembelajaran yang keduanya itu berdasarkan pada kompetensi intinya dan juga kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam materi adab terhadap orang tua dan guru. Kompetensi inti dan kompetensi dasar terkait materi tersebut adalah sebagai berikut:

a) Kompetensi Inti

- (1) Menghormati dan menghargai prinsip keimanan yang dianutnya
- (2) Menghormati dan menghargai integritas, pengendalian diri, disiplin diri, akuntabilitas, empati (toleransi, kolaborasi timbal balik), etika, dan kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan sukses dengan lingkungan sosial dan alam dalam lingkup pengaruh dan keberadaan seseorang.
- (3) Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) yang berakar pada rasa ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya mengenai kejadian dan kejadian yang dapat diamati.
- (4) Menerapkan ilmu pengetahuan dari sekolah dan sumber-sumber lainnya yang bisa sebanding dalam sudut pandang/teori untuk pengolahan, penyajian, dan penalaran dalam ranah konkrit (menggunakan, mengurai, merakit, mengubah, dan memproduksi) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang).

b) Kompetensi Dasar

- (1) Menghayati adab yang baik kepada kepada orang tua dan guru
- (2) Selalu membiasakan adab yang baik kepada kepada orang tua dan guru
- (3) Bisa memberikan pemahaman terhadap adab kepada kepada orang tua dan guru
- (4) Mensimulasikan adab kepada orang tua dan guru.

4) Analisis Materi

Tahap analisis materi dilakukan penentuan materi yang akan dimasukkan atau disajikan dalam media pembelajaran *edufusion*. Hasilnya yaitu materi yang

mencakup materi yang ada kaitannya dengan adab terhadap orang tua dan guru dalam pelajaran akidah akhlak. Materi diambil dari buku akidah akhlak kelas VIII sesuai kurikulum 2013 serta beberapa referensi tambahan dari internet. Alasan khusus yang dijadikan acuan mengapa mengambil materi adab terhadap orang tua dan guru karena materi adab merupakan sebuah ilmu yang memberikan pengetahuan kepada siswa tentang perilaku terpuji/baik kepada orang lain terutama terhadap orang tua dan guru yang harus diketahui dan dipahami oleh semua siswa sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

5) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Peneliti merumuskan apa yang ingin dituju dalam pembelajaran didasarkan atas hasil analisis awalnya, analisis siswanya, analisis tugas dan juga analisis materinya. Proses tersebut memastikan bahwasannya tujuan atau indikator pembelajaran yang diterapkan mencakup aspek-aspek yang relevan dan terukur, sesuai dengan kebutuhan siswa serta materi yang dipelajari. Sehingga media yang dikembangkan akan bermanfaat dan berguna untuk siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Tujuan pembelajaran untuk materi adab terhadap orang tua dan guru adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dapat memberikan penjelasan tentang pengertian adap kepada orang tua dan guru.
- b) Siswa dapat melakukan pengidentifikasian tentang dalil tentang adab kepada orang tua dan guru.
- c) Siswa dapat menyebutkan macam-macam adab kepada orang tua dan guru.

- d) Siswa dapat menyebutkan hikmah menerapkan adab kepada orang tua dan guru.
- e) Siswa dapat mengimplementasikan adab kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-harinya.

b. *Design* (Tahap Perancangan)

Setelah memperoleh data pendefinisian, peneliti mulai merancang media pembelajaran dengan mengembangkan rancangan menggunakan *platform* SAC, mengacu pada buku akidah akhlak kelas VIII dalam penyajian materi.

1) Pemilihan Media

Pemilihan media yang didasarkan pada hasil analisis materi dan penyesuaian dengan karakteristik siswa. Media SMARIL dipilih menjadi media pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak, khususnya pada materi adab terhadap orang tua dan guru. Pilihan juga mempertimbangkan analisis materi pembelajaran serta tugas yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media SMARIL dianggap sebagai alternatif efektif dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi proses pembelajaran.

2) Pemilihan Format

Pemilihan format media SMARIL untuk menciptakan konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Format media SMARIL yang dipilih mencakup segala hal yang diperlukan untuk mempelajari gagasan moral, dengan fokus pada konten terkait materi adab terhadap orang tua dan guru. Materi tersebut akan dimuat dalam media SMARIL agar siswa dapat dengan mudah memahami setiap bagian selama proses pembelajaran.

3) Rancangan Awal

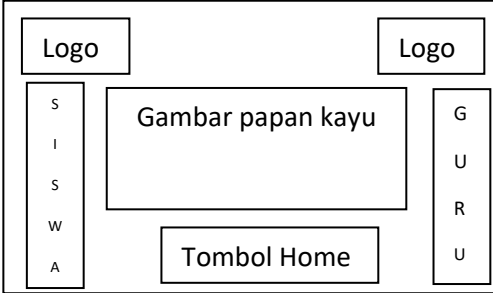
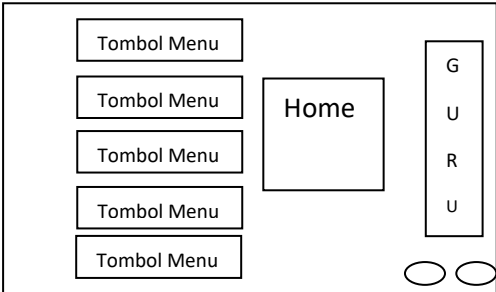
Rancangan awal dilakukan dalam mendesain media yang nantinya menghasilkan data yang diperlukan selama proses pengembangan. Perancangan media dibuat didasarkan atas data yang diperoleh dari tahap pendefinisian. Sebagai rancangan awal, peneliti membuat terlebih dahulu *storyboard* sebagai gambaran media yang akan dibuat, untuk mempermudah dalam mendesain media.

Berikut beberapa tahapan yang bisa dilakukan dalam menyusun media SMARIL menggunakan *platform Smart Apps Creator (SAC)*:

- a) Menyiapkan buku akidah akhlak kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan disekolah sebagai acuan dalam menyusun materi pembelajaran.
- b) Menentukan KI, KD, tujuan pembelajaran serta materi yang nantinya disusun dalam media pembelajaran
- c) Menuliskan isi materi pembelajaran dan evaluasi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran di *microsoft word*
- d) Menyiapkan *file* suara MP3 yang akan menjadi *background sound* pada media pembelajaran agar lebih menarik
- e) Menyiapkan gambar-gambar yang terkait pendidikan yang dapat mendukung tampilan agar lebih menarik perhatian siswa
- f) Menyiapkan ikon-ikon tombol yang akan digunakan pada media pembelajaran seperti tombol *home*, *back*, *star* dan lain-lain
- g) Menyiapkan video pembelajaran yang telah didownload dari youtube yang berhubungan dengan materi pelajaran

- h) Menginstal aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) di laptop
- i) Membuat *Storyboard* . Berikut *storyboard* media SMARIL

Tabel 4. 1 *Storyboard* Media SMARIL

Tampilan	Deskripsi	Keterangan
Tampilan Awal 	Halaman tampilan awal berisi logo IAIN Palopo dan kementerian Agama yang terdapat dibagian atas serta terdapat gambar papan kayu ditengah sebagai tempat menulis tentang tema atau judul. Dibagian samping papan kayu terdapat animasi guru dan anak sekolah serta dibagian bawah terdapat tombol <i>home</i>.	Valid
Tampilan Menu Utama 	Terdapat 5 tombol menu yang tersusun rapi yang nantinya akan ditekan menuju slide yang di tuju. Terdapat animasi guru mengajar di samping kanan dan dua tombol musik di bawah yang jika ditekan akan memberhentikan musik dan menghidupkan musik dan terdapat kotak yang bertuliskan home.	Valid

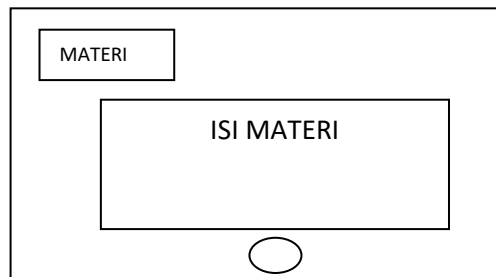
Tampilan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran



Dibagian atas terdapat tulisan KI, KD dan tujuan pembelajaran kemudian terdapat dua kotak yang berjejer, gambar papan sebelah kanan akan berisi KI dan KD sedangkan papan sebelah kiri berisi tujuan pembelajaran, dan ada tombol *home* tersedia dibagian bawah.

Valid

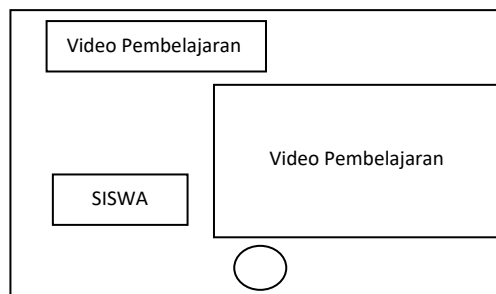
Tampilan Materi



Dibagian atas terdapat tulisan materi, dimana terdapat kotak untuk tempat isi materi pembelajaran yang bisa discroll dan juga ada tombol *home* dibagian bawah.

Valid

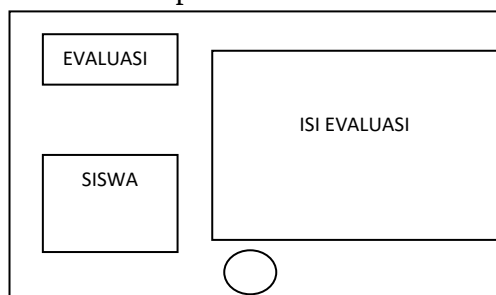
Tampilan Video Pembelajaran



Terdapat kotak bagian atas tertulis video pembelajaran, terdapat kotak untuk tempat video pembelajaran, terdapat animasi siswa dan juga ada tombol *home* dibagian bawah.

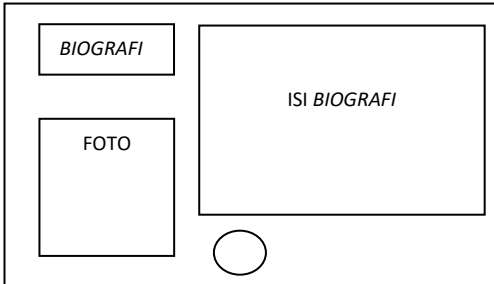
Valid

Tampilan Evaluasi

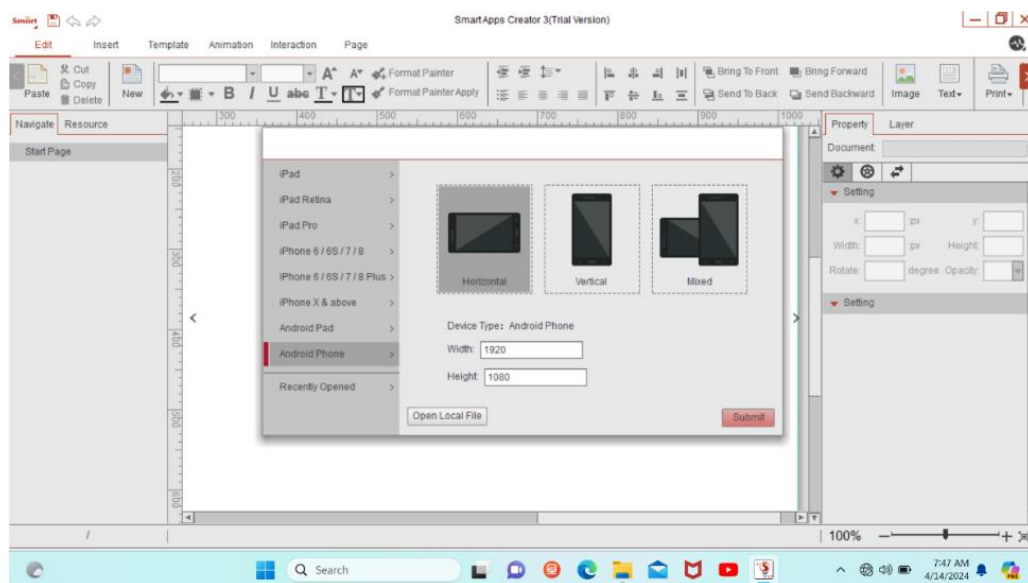


Halaman tampilan evaluasi terdapat kotak yang berisi evaluasi dan kotak sebelah kiri tempat isi evaluasi, terdapat animasi siswa dan tombol *home* yang nantinya ditekan langsung menuju menu utama.

Valid

Tampilan <i>Biografi</i> 	Dipojok kanan atas ada kotak bertuliskan <i>biografi</i> dan terdapat kotak tempat menulis <i>biografi</i> penulis dan ada tombol <i>home</i> serta terdapat foto penulis disebelah kanan. Valid
--	---

j) Buka aplikasi SAC yang telah terpasang di laptop, dan tampilan awal nantinya akan menampilkan berbagai pilihan model yang dapat dipilih. Peneliti memilih *android phone* dengan tampilan *horizontal* lalu mengatur *width 1920* dan *height 1080* kemudian *submit*.



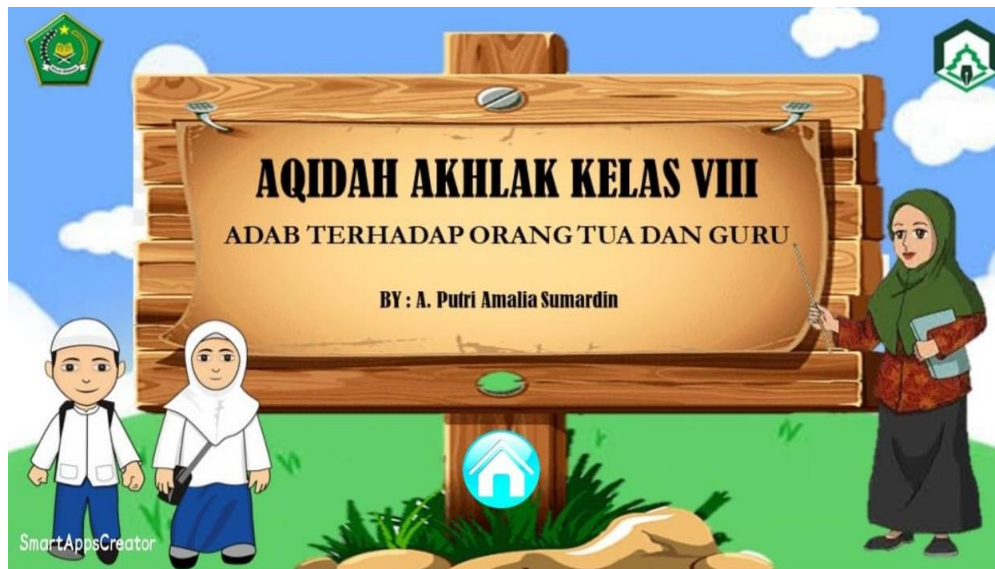
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi SAC

k) Mulailah membuat/mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin untuk menciptakan produk yang maksimal.

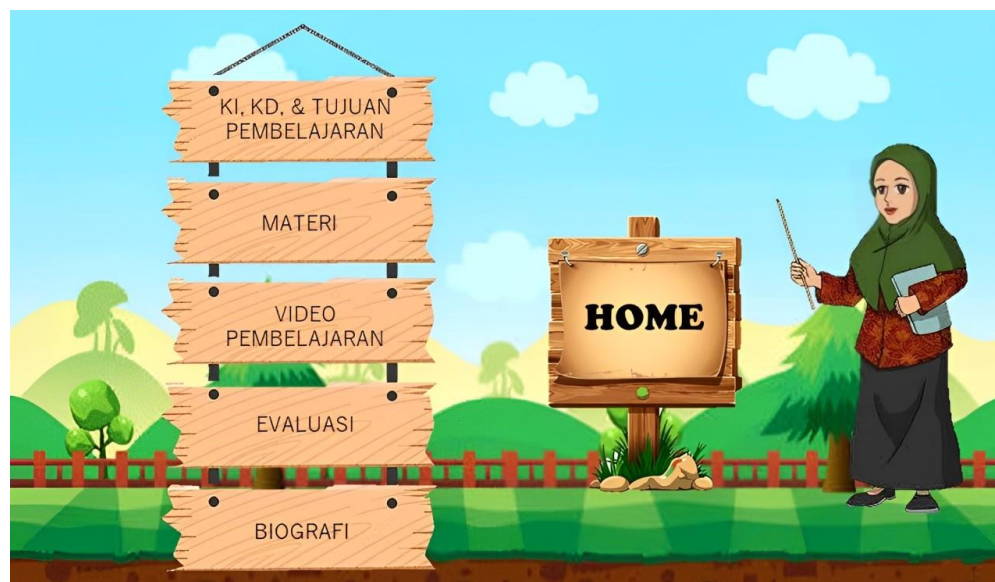
c. *Develop* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang telah dirancang sebelumnya yang dilanjutkan dengan melakukan uji

validasi kepada validator ahli yang telah ahli pada bidangnya untuk mengembangkan produk. Berikut rancangan media yang ingin dikembangkan:



Gambar 4. 2 Tampilan awal media



Gambar 4. 3 Tampilan Menu



Gambar 4. 4 Tampilan KI, KD dan tujuan pembelajaran



Gambar 4. 5 Tampilan materi



Gambar 4. 6 Tampilan Video Pembelajaran



Gambar 4. 7 Tampilan evaluasi



Gambar 4. 8 Tampilan biografi peneliti

Setelah media dibuat, kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji validasi untuk mengembangkan produk.

1) Validasi Ahli

Media SMARIL yang telah dirancang akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi bertujuan untuk memastikan kevalidan media tersebut dan memberikan masukan serta saran yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diuji coba kepada siswa. Nama-nama validator dipilih didasarkan atas keahlian mereka di bidang masing-masing:

Tabel 4. 2 Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Jabatan	Ahli
1	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom	Dosen IAIN Palopo	Media
2	Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd	Dosen IAIN Palopo	Materi
3	Darlis, S.Pd.I	Guru Akidah Akhlah MTs Guppi Tompe	Materi

a) Validasi Ahli Media

Aspek yang divalidasi pada media SMARIL meliputi aspek tampilan media, kegunaan dan manfaat, kualitas, daya tarik dan tombol. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwasannya kelima aspek tersebut dinilai sangat valid. Meskipun demikian, beberapa saran atau koreksian dari validator diterima dan digunakan untuk memperbaiki bagian yang dikoreksi guna meningkatkan kesempurnaan media.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Tiap Aspek

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	Presentasi	Kriteria
1	Tampilan	3,55	88,8%	Sangat valid
2	Kegunaan	4	100%	Sangat valid
3	Kualitas	4	100%	Sangat Valid
4	Daya Tarik	3,5	87,5%	Sangat Valid
5	Tombol	4	100%	Sangat Valid
Rata-rata		3,81	95,25%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, data pada tabel

4.3 menunjukkan bahwasannya media SMARIL mendapatkan skor validasi sebesar 92,25%, yang termasuk dalam kategori sangat valid.

b) Validasi Ahli Materi

Selain validasi media, dilakukan juga validasi pada materi agar bisa mengetahui tingkat kevalidan pada materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Hasil validasi materi pada media pembelajaran dinyatakan sangat layak, namun ada sedikit saran untuk menambahkan materi dari sumber lain dan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan koreksian maka dilakukanlah perbaikan sebagaimana saran yang telah diberikan.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Materi Oleh Tenaga Ahli

No	Indikator	Validasi	Skor Maks
1	Kesesuaian materi dengan KI, KD kurikulum 2013	4	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
3	Penyajian materi secara logis dan sistematis	4	4
4	Materi yang disajikan bersifat kontekstual	3	4
5	Urutan materi secara konsisten dan sistematis	4	4
6	Materi yang terdapat dalam aplikasi sangat jelas dan benar	3	4
7	Materi yang disajikan sesuai tingkat kemampuan siswa	4	4
8	Materi mudah dipahami	3	4
9	Ketetapan struktur kalimat	4	4
10	Keefektifan kalimat	4	4
11	Kebakuan istilah	4	4
12	Kebenaran tanda baca	3	4
13	Ketetapan ejaan	4	4
14	Ketetapan tata Bahasa	4	4
Jumlah		52	56
Persentase (%)		93,85%	
Kriteria		Sangat Valid	

Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Materi Oleh Pendidik

No	Indikator	Validasi	Skor Maks
1	Kesesuaian materi dengan KI, KD kurikulum 2013	4	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
3	Penyajian materi secara logis dan sistematis	4	4
4	Materi yang disajikan bersifat kontekstual	4	4
5	Urutan materi secara konsisten dan sistematis	4	4
6	Materi yang terdapat dalam aplikasi sangat jelas dan benar	4	4
7	Materi yang disajikan sesuai tingkat kemampuan siswa	3	4
8	Materi mudah dipahami	4	4
9	Ketetapan struktur kalimat	3	4
10	Keefektifan kalimat	4	4

11	Kebakuan istilah	4	4
12	Kebenaran tanda baca	4	4
13	Ketetapan ejaan	4	4
14	Ketetapan tata Bahasa	4	4
Jumlah		54	56
Persentase (%)		96,42%	
Kriteria		Sangat Valid	

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi Tiap Aspek

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Materi	3,75	93,75%	Sangat Valid
2	Bahasa	3,83	95,83%	Sangat Valid
Rata-rata		3,79	94,75%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli materi, data pada tabel 4. 6 menunjukkan bahwasannya media SMARIL memperoleh skor validasi sebesar 94,75% dengan kategori yang menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat valid.

Setelah media divalidasi oleh kedua validator, selanjutnya dilakukan revisi upaya meningkatkan daya tarik produk yang dikembangkan. Berikut adalah saran maupun komentar yang diberikan oleh validator terhadap media SMARIL

Tabel 4. 7 Saran atau Komentar Validator

No	Validator	Saran atau komentar
1	Validator Ahli Media	Mengganti logo dibagian sampul, perjelas tulisan sub babnya, rapikan tulisannya, tambahkan tombol petunjuk agar lebih jelas, menghapus sedikit sisa <i>background</i> yang ada digambar papan kayu, mencari gambar yang lebih jelas atau tidak buram sebagai gambar pendukung dan lebih memperindah desain produk agar lebih menarik.

2 Validator Ahli Materi	Menambahkan materi dengan memberikan contoh sesuai kehidupan sehari-hari dan perhatikan tanda baca. Menambahkan materi dari sumber lain atau selain dari buku paket yang digunakan
-------------------------	---

Berdasarkan saran maupun komentar dari validator, yaitu validator media maupun validator materi maka peneliti merevisi produk sesuai dengan masukan dan arahan validator. Namun setelah saran dari semua validator disatukan maka peneliti merevisi atau mengubah desain produk agar lebih sinkron dengan saran dari semua validator sehingga lebih menarik dari rancangan sebelumnya. Berikut tampilan hasil produk sebelum dan sesudah direvisi:

Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	





2) Tahap Uji Coba

a). Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan revisi dari validator ahli media dan ahli materi, selanjutnya uji coba kelompok kecil yang diikuti oleh siswa kelas VIII sebanyak 8 orang kemudian diberikan angket untuk menilai media setelah melakukan uji coba agar diketahui kevalidannya. Adapun hasil uji coba kelompok kecil dinyatakan sangat valid namun ada sedikit kesalahan pada media yaitu ketika media digunakan melalui android maka suara video pembelajarannya tidak ada namun ketika media digunakan dileptop suara video pembelajaran ada, atas dasar tersebut peneliti melakukan revisi media.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor (%)
1	Materi	106	128	82,8%
2	Bahasa	136	160	85%
3	Tampilan Media	217	256	84,7%
4	Kegunaan/Manfaat	132	160	82,5%
5	Tombol	110	128	85,9%
6	Daya Tarik	74	96	77,1%
7	Kualitas	106	128	82,8%
		881	1056	83,4%
				Sangat Valid

b). Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba pada kelompok besarnya yang dilakukan sesudah ada revisian dari uji coba pada kelompok kecil. Sebanyak 20 siswa dari kelas VIII yang berpartisipasi dalam uji coba, dengan hasil yang dinyatakan sangat valid didasarkan atas angket penilaian siswa tanpa revisi. Karenanya, hasil dari uji coba kelompok besar menjadi akhir dari pengembangan media karena sudah tidak ada lagi saran atau komentar dari siswa terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor (%)
1	Materi	288	320	90%
2	Bahasa	345	400	86,2%
3	Tampilan Media	549	640	85,7%
4	Kegunaan/Manfaat	351	400	87,7%
5	Tombol	285	320	89,1%
6	Daya Tarik	203	240	84,5%
7	Kualitas	273	320	85,3%
		2294	2640	86,8%
				Sangat Valid

Setelah melakukan uji coba dan dilakukan revisi, sehingga hasil revisi tersebut menjadi hasil akhir dari media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil akhir media SMARIL:



Gambar 4. 9 Hasil Akhir Tampilan Sampul Media SMARIL



Gambar 4. 10 Hasil Akhir Tampilan Menu Utama Media SMARIL



Gambar 4. 11 Hasil Akhir Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar



Gambar 4. 12 Hasil Akhir Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. 13 Hasil Akhir Tampilan Materi Pembelajaran Media SMARIL



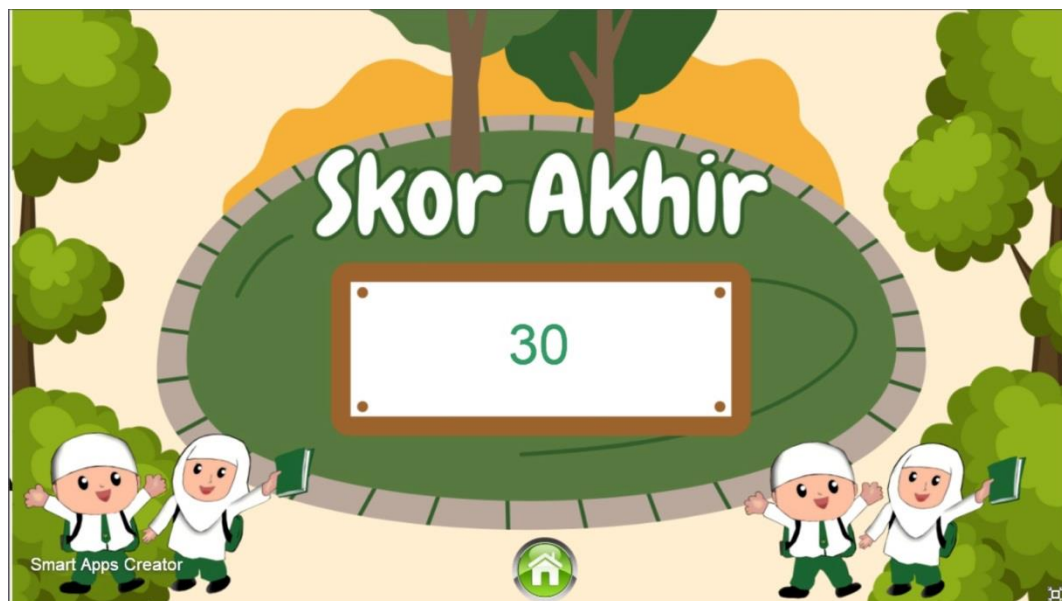
Gambar 4. 14 Hasil Akhir Tampilan Menu Video Pembelajaran SMARIL



Gambar 4. 15 Hasil Akhir Tampilan Video Pembelajaran SMARIL



Gambar 4. 16 Hasil Akhir Tampilan Evaluasi Media SMARIL



Gambar 4. 17 Hasil Akhir Tampilan Skor Evaluasi Media SMARIL



Gambar 4. 18 Hasil Akhir Tampilan Biografi Peneliti



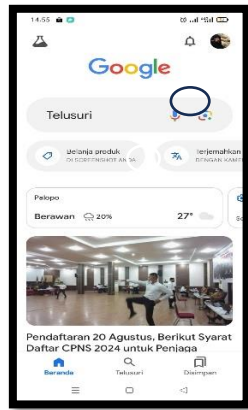
Gambar 4. 19 Hasil Akhir Tampilan Ucapan Terima Kasih Media SMARIL

d. *Desseminate* (Penyebaluasan)

Media SMARIL disebarkan saat uji coba produk dan angket respon siswa juga disebar agar mengetahui kevalidan media. hasil akhir produk yang dinyatakan valid dibagikan kepada siswa. Selain itu *barcode* media yang telah dibuat oleh peneliti diserahkan kepada pihak sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Ketika ingin mengakses media SMARIL dipastikan bahwa pengguna harus memiliki google drive karena ketika *barcode discan* maka akan muncul link google drive yang mengarahkan pengguna dalam menginstal media pembelajaran. Berikut cara mengakses media pembelajaran melalui *handphone*:

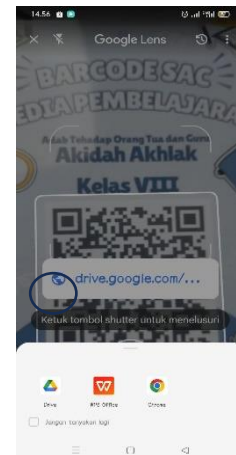
1. Bukalah google lalu pilih camera scan dibagian kanan.



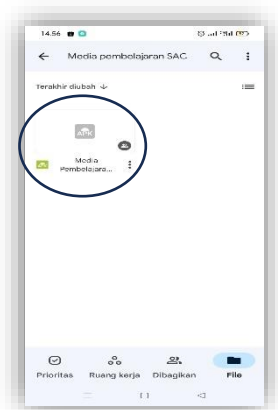
2. Pilih Telusuri yang ada dibagian bawah lalu scan *barcode* kemudian klik link yang muncul.



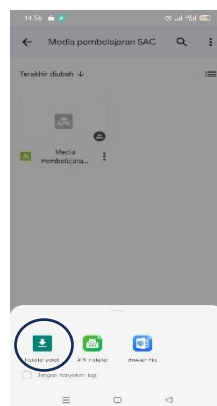
3. Selanjutnya pilih drive.



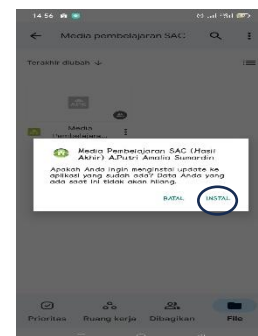
4. Tekan media pembelajaran untuk mengunduh.



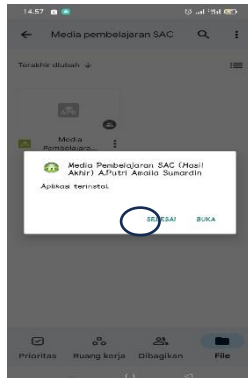
5. Setelah itu tekan installer paket



6. setelah itu klik instal untuk menyimpan perangkat media pembelajaran ke handphone kalian



7. Selanjutnya tekan buka untuk membuka media pembelajaran
8. tampilan media pembelajaran akan muncul dan siap di gunakan dalam proses pembelajaran



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Peneliti telah memberikan pengembangan terhadap media SMARIL, dengan fokus pada materi yang ada kaitannya dengan adab terhadap orang tua dan guru untuk siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe. Melalui penelitian, peneliti bertujuan untuk menciptakan solusi yang membantu siswa memahami materi dan meningkatkan perilaku adab mereka terhadap orang tua dan guru, melalui penggunaan media SMARIL. Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, peneliti disini sudah mendapatkan apa yang dihasilkan atau solusi yang ingin dicapai melalui pengembangan media SMARIL mengenai adab terhadap orang tua dan guru. Berikut adalah hasil dari masing-masing rumusan masalah:

1. Hasil Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SMARIL berbasis *smart apps creator*

Penelitian mengikuti prosedur pengembangan model 4D yang terdiri dari empat tahapan. Tahapan pertama adalah pendefinisian (*define*), di mana peneliti

aktif terlibat dalam pengumpulan informasi relevan melalui analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis materi serta perumusan tujuan pembelajaran. Peneliti merujuk berbagai sumber dari buku akidah akhlak kelas VIII kurikulum 2013 yang masih digunakan di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe serta mengambil sumber yang relevan dari internet untuk memperoleh materi terkait adab terhadap orang tua dan guru. Setelah menyelesaikan tahap pendefinisian, langkah berikutnya adalah desain, yang mencakup pemilihan media, pemilihan format, serta pembuatan rancangan awal. Pemilihan media dan format disesuaikan dengan hasil pendefinisian sehingga peneliti dapat menentukan media yang akan dikembangkan yaitu media SMARIL, serta pembuatan *storyboard* oleh peneliti disesuaikan dengan rancangan media. Hal tersebut memungkinkan peneliti untuk menyusun dan membuat media dengan efisien, serta merancang instrumen validasi dan angket respon siswa dalam mengukur kevalidan media.

Kemudian, pada tahap pengembangan (*develop*), dilakukan berbagai kegiatan pengembangan media setelah pembuatan media, yang meliputi validasinya yang dilakukan oleh ahli yang biasanya terdiri dari dua bagian, yaitu ahli media dan materi, untuk menilai kevalidan media yang telah dibuat sebelum diuji cobakan ke siswa. Setelah divalidasi oleh validator, media direvisi berdasarkan arahan yang sudah diberikan. Selanjutnya, uji coba dilakukan terhadap kelompok kecil dan besarnya karena dengan melakukan uji coba peneliti dapat mengukur kevalidan ataupun respon siswa mengenai media yang dikembangkan. Terakhir, tahap penyebarluasan (*disseminate*), media SMARIL yang telah direvisi menjadi hasil akhir yang dibagikan kepada siswa dan *barcode* yang telah dibuat peneliti

diserahkan kepada pihak sekolah untuk digunakan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Validitas Media Pembelajaran Interaktif SMARIL Berbasis *smart apps creator*

Validitas media pembelajaran ditentukan didasarkan atas apa yang dihasilkan oleh validasinya dari para ahli serta beberapa tanggapan siswa melalui pengisian angket. Berikut adalah hasil validasi dari para ahli dan tanggapan siswa:

a) Hasil Validasi oleh Ahli Media

Validasi media SMARIL dilakukan untuk menilai kevalidan media yang dikembangkan dan menentukan kelayakan untuk diuji coba. Penilaian dilakukan melalui pengisian lembar instrumen penilaian yang menggunakan skala skor dari 1 hingga 4. Proses validasi dilakukan oleh validator yang mempunyai kompetensi didalam bidang media pembelajaran dan dapat memberikan masukan serta saran untuk penyempurnaan media. Salah satu validator yang terlibat adalah Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom., seorang ahli dalam bidang media pembelajaran.

Setelah melakukan validasi media pembelajaran, maka dihasilkan beberapa saran dan komentar yang berharga yang kemudian menjadi dasar untuk memperbaiki ataupun bahkan melakukan revisi medianya yang berkesesuaian dengan arahan yang sudah diberikan. Selain memberikan saran dan komentar, validator juga menilai media pembelajaran didasarkan atas lima aspek, yaitu aspek tampilan, kegunaan, kualitas, daya tarik, dan tombol.

Berdasarkan tabel hasil yang telah dilakukan proses validasi oleh ahli media, media SMARIL dinilai sangat valid dalam aspek tampilan. penilaian tersebut menunjukkan bahwasannya secara keseluruhan, tampilan media sudah cukup menarik, dan gambar-gambar yang disajikan sebagian besar jelas, meskipun ada beberapa gambar yang terlihat buram yang perlu diperbaiki. Selain itu, penggunaan jenis dan ukuran hurufnya sederhana serta mudah dibaca juga berkontribusi pada peningkatan kualitas tampilan media. Kesesuaian background dan format juga dinilai sudah cukup baik. Didasarkan atas penilaian pada aspek tampilan, media pembelajaran memperoleh skor 88,8%, kriterianya sangat valid.

Selanjutnya aspek kegunaan dan manfaat, media SMARIL mendapatkan penilaian sangat valid. Penilaian menunjukkan bahwasannya keberadaan media pembelajaran SAC dapat menambah keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran, serta mendorong kemandirian belajar siswa sehingga dapat memperkuat minat belajarnya. Didasarkan atas penilaian terhadap aspek manfaat pada media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh hasil persentase dengan skor 100%, menunjukkan bahwasannya media SMARIL memenuhi kriteria sebagai “sangat valid”.

Penilaian aspek kualitas terhadap media SMARIL menunjukkan bahwasannya media tersebut sangat valid. Media pembelajaran dianggap sangat praktis dikarenakan karena mudahnya diakses kapanpun dan di mana saja, serta menyediakan video pembelajaran berkualitas yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Media SMARIL juga memudahkan siswa dalam mencari konten, seperti mencari materi, video pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran.

Didasarkan atas penilaian pada aspek kualitas, media pembelajaran mencatat skor 100% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwasannya media tersebut tidak hanya memenuhi standar kualitas yang tinggi, tetapi juga memberikan kemudahan dan dukungan yang baik bagi proses pembelajaran siswa.

Hasil penilaian pada aspek daya tarik, menunjukkan bahwasannya media SMARIL juga dinilai sangat valid. Penilaian tersebut mengidentifikasi bahwasannya penggunaan media mampu mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. Selain itu, penggunaan media dapat mengurangi persepsi negatif yang mungkin dimiliki siswa terhadap pembelajaran, sehingga media SMARIL memiliki daya tarik yang tinggi. Didasarkan atas penilaian terhadap aspek daya tarik, media SMARIL memperoleh skor 87,5% kriteria sangat valid..

Kemudian pada aspek tombol, media SMARIL dinilai sangat valid. Penilaian menunjukkan bahwasannya petunjuk ikon-ikon atau tombol dalam media sangat jelas dan berfungsi sesuai petunjuk yang diberikan, sehingga memudahkan dan mempercepat dalam menggunakan media. Serta, penempatan ikon-ikon juga konsisten. Didasarkan atas penilaian terhadap aspek tombol, media memperoleh skor 100% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menandakan bahwasannya desain tombol dan petunjuk dalam media SMARIL telah dirancang dengan baik, sehingga mendukung penggunaan yang efektif dan efisien bagi siswa.

Setelah melakukan perhitungan daripada nilai rata-ratanya dari hasil semua aspek, data validasi dari ahli media memperoleh nilai 92,25%. Hasil validasi

tersebut menunjukkan bahwasannya secara keseluruhan, saat proses pembelajaran sangat layak digunakan media SMARIL.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis SAC. Lia Budi Trisanti dan Jauhara dian Nurul Iffah yang menguji kevalidan media SAC dan menunjukkan bahwasannya sumber daya pembelajaran SAC yang termasuk dalam standar sangat valid dan siap digunakan tanpa perubahan.⁴⁵ Penelitian lain oleh Rima Reniesa Pelita Rianti menunjukkan bahwasannya pengembangan media pembelajaran berbasis SAC berhasil meningkatkan hasil kognitif siswa, sehingga dinyatakan validnya media yang dikembangkannya.⁴⁶

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Setelah media pembelajaran divalidasikan oleh ahli media, langkah yang diambil selanjutnya adalah validasi ahli materi, yang dinilai oleh dua validator, yaitu Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd dan Darlis, S.Pd.I. Hasil dari uji validasi mencakup komentar dan saran yang menjadi landasan perbaikan dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran. Selain memberikan saran dan komentar, para validator juga menilai media yang telah dikembangkan, dengan fokus pada dua aspek utama yaitu aspek materi serta aspek bahasa, menggunakan bobot penilai dari 1 hingga 4.

⁴⁵Iffah, "Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian," 1.

⁴⁶Rianti., "Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa," 1.

Berdasarkan hasil tabel 4.6 menunjukkan bahwa nilai aspek materi memperoleh skor nilai rata-rata 3,75% dengan presentase 93,75%, hal tersebut dihasilkan dari penggabungan penilaian aspek tampilan dari validator ahli materi oleh tenaga ahli dan validator ahli materi oleh pendidik sehingga memperoleh hasil tersebut. Begitupun dengan penilaian aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 3,83% dengan presentasi 95,83% hal tersebut juga dihasilkan dari penilaian aspek bahasa dari validator ahli materi oleh tenaga ahli dan validator ahli materi oleh pendidik sehingga memperoleh hasil tersebut.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, menunjukkan bahwasannya media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dalam aspek materi. Sehingga menunjukkan bahwasannya indikator kejelasan materi pelajaran yang disajikan dalam media dapat dikatakan sangat berkesesuaian dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan juga apa yang ingin dituju dalam pembelajaran serta sesuai dengan kemampuan siswa untuk memahami materi. Selain itu, materi disajikan secara terstruktur, sistematis dan kontekstual. Karenanya, media SMARIL memenuhi kriteria “sangat valid” dalam hal materi mendapatkan nilai rata-rata 3,75 dan persentase 93,75%.

Selanjutnya aspek bahasa, media pembelajaran yang dikembangkan juga dinilai sangat valid. Hal tersebut bisa menunjukkan bahwasannya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran memiliki struktur kalimat yang benar sehingga mudah dimengerti. Selain itu, bahasa tersebut tergolong komunikatif, dengan penggunaan tanda baca yang tepat, ejaan, kebakuan istilah dan tata bahasa

yang sesuai dengan ketentuan. Memperoleh skor rata-rata 3,83% dengan persentase 95,83% pada aspek bahasa mencapai kriteria sangat valid.

Sebagai kesimpulannya bahwa hasil validasi ahli materi didasarkan atas hasil perhitungan data, menentukan bahwasannya nilai rata-rata 94,75% dinyatakan sangat valid. Hasil validasi menunjukkan bahwasannya secara keseluruhan, aspek materi dan bahasa yang dikembangkan dapat digunakan dengan sangat baik dalam pengembangan media pembelajaran.

c) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan agar bisa menentukan validitas media dalam proses pembelajaran yang dikembangkan. Angket diberikan selama uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar, dengan skor penilaian dari 1 hingga 4. Aspek yang dinilai meliputi materi, bahasa, tampilan, kegunaan, tombol, daya tarik, dan kualitas. Selain itu diberinya penilaian, siswa juga dapat memberikan saran dan komentar mengenai media yang dikembangkan

Uji coba kelompok kecil dilakukan dalam skala terbatas sekitar 5-10 siswa, karenanya peneliti melakukannya pada 8 siswa kelas VIII. Angket respon siswa diberikan siswa setelah menampilkan dan memaparkan media SMARIL. Adapun hasil penilaian pada tabel hasil uji coba kelompok kecil yang telah dihitung sesuai dengan penilaian siswa, menunjukkan pada aspek materi sebanyak 82,8%, aspek bahasa 85%, aspek tampilan 84,7%, aspek kegunaan 82,5%, aspek tombol 85,9%, aspek daya tarik 77,1% dan aspek kualitas sebanyak 82,8%. Hasilnya menunjukkan bahwasannya nilai rata-rata 83,4% dalam uji coba kelompok kecil dari semua aspek dengan kategori sangat valid.

Setelah uji coba kelompok kecil selesai, selanjutnya direvisi didasarkan atas komentar dan saran siswa, adapun komentar dari siswa adalah memberikan suara pada video pembelajaran karena ketika media didownload di *handphone*, video pembelajaran tidak mengeluarkan suara namun ketika dibuka di laptop, video pembelajaran mengeluarkan suara. Maka peneliti merevisi kembali media didasarkan atas komentar atau saran dari siswa. Kemudian setelah merevisi, peneliti melanjutkan kegiatan dengan melakukan uji coba kelompok besar.

Selanjutnya uji coba kelompok besar kemudian dilakukan dengan skala 20-25 siswa, sehingga peneliti melakukannya pada 20 siswa kelas 8 dengan menilai 7 aspek yang sama, dengan memberikan bobot penilai dengan skor 1 sampai 4. Angket respon siswa diberikan pada saat media yang telah direvisi ditampilkan dan dipaparkan oleh peneliti. Adapun hasil angket respon siswa yang telah dihitung didasarkan atas penilaian masing-masing siswa yang terdapat pada tabel hasil uji coba kelompok kecil, menunjukkan aspek materi rata-rata 90%, aspek bahasa 86,2%, aspek tampilan 85,7%, aspek kegunaan 87,7%, aspek tombol 89,1%, aspek daya tarik 84,5% dan aspek kualitas sebesar 85,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya dari penilai ketujuh aspek maka dihasilkan nilai rata-rata sebanyak 86,8% kategori sangat valid.

Hasil angket respon siswa dari kedua uji coba mendapat rata-rata presentase 83,42% berada dalam kategori sangat valid. Hasil penilaian menyeluruh dari berbagai aspek menunjukkan bahwasannya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti menerima penilaian sangat baik. Materi yang disajikan terstruktur dengan baik dan mudah dipahami serta sesuai dengan kemampuan

siswa. Desain tampilannya menarik dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, kegunaannya sangat valid dalam meningkatkan keingintahuan dan kemandirian belajar siswa. Ketersediaan tombol-tombol dalam media juga dinilai sangat membantu siswa dalam mencari konten yang diinginkan. Media SMARIL juga mudah diaplikasikan, mendukung siswa untuk belajar secara mandiri. Media yang dikembangkan berkualitas, digunakan dengan cara praktis dapat diakses di mana saja dan kapanpun.

Secara keseluruhan, hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta hasil angket respon siswa, menunjukkan kategori sangat valid. Karenanya, media SMARIL berbasis *Smart Apps Creator* untuk materi adab terhadap orang tua dan guru kelas VIII MTs Guppi Tompe dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan peneliti diantaranya:

1. Kelebihan Media

- a. Mudah digunakan dalam proses pembelajaran
- b. Memiliki *barcode* sehingga mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun
- c. Hasil media pembelajaran interaktif
- d. Memiliki video pembelajaran menarik yang berhubungan dengan materi, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi.
- d. Bisa diakses melalui *handphone* dan laptop.
- e. Dapat digunakan tanpa menggunakan koneksi internet setelah diinstal.

2. Kekurangan Media

- a. Membutuhkan penggunaan penyimpanan sebanyak 40.4 MB

b. Mendownload atau menginstal aplikasi media harus menggunakan kuota sebanyak 39,1 MB

c. Hanya menyediakan satu materi dalam media pembelajaran.

Media SMARIL yang telah dikembangkan oleh peneliti memudahkan siswa dalam mengakses media pembelajaran karena peneliti telah membuat dan menyediakan *barcode* yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, peneliti memberikan petunjuk penggunaan dalam media, disertai dengan keterangan yang dapat mengarahkan siswa dalam mengoprasikannya secara efektif. Media pembelajaran tidak hanya menyajikan materi dan video, namun peneliti menyediakan evaluasi yang dirancang sekreatif mungkin untuk menarik perhatian siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Perbedaan signifikan antara media yang telah dibuat oleh peneliti dan media yang sudah ada terletak pada desain media yang berbeda, materi pembelajaran yang disampaikan serta video pembelajaran yang digunakan, struktur konten yang berbeda, dan latar belakang *biografi* peneliti dengan peneliti lainnya tentu berbeda. Didasarkan atas perbedaan yang ada menjelaskan bahwasannya desain yang berbeda mencakup elemen-elemen seperti tata letak visual, penggunaan warna, dan gaya grafis yang membedakan media peneliti dari yang sudah ada. Materi yang berbeda mencakup konten edukatif atau informasi yang disampaikan, yang mungkin fokus pada sudut pandang atau penekanan yang berbeda. Selain itu, jenis video pembelajaran berbeda karena memiliki tema berbeda yang membedakan media peneliti dari media yang sudah ada. Struktur konten yang berbeda seperti susunan pembagian tampilan yang ditata dengan baik

sehingga dapat menyampaikan informasi yang jelas yang dapat membedakan dengan media yang sudah ada. Latar belakang *biografi* peneliti tentu jelas berbeda dengan penelitian yang sudah ada, yang mencakup informasi kehidupan seorang peneliti termasuk nama peneliti, alamat, pendidikan, tempat tanggal lahir serta agama peneliti.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif SMARIL berbasis *Smart Apps Creator* materi adab terhadap orang tua dan guru di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe telah dilakukan agar dapat menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa kesimpulan yang diperoleh peneliti:

1. Tahap atau proses pengembangan media SMARIL berbasis *smart apps creator* materi adab terhadap orang tua dan guru dilakukan melalui tahap-tahap model *Four D* (4D) diantaranya *define* yang terdiri dari (analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis materi dan perumusan tujuan pembelajaran), *design* yang terdiri dari (pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal), *develop* yang terdiri dari (validasi ahli dan tahap uji coba) dan *disseminate* dilakukan penyebaran media SMARIL.
2. Hasil validitas dari validator ahli media, ahli materi serta dari angket respon siswa memperoleh hasil sangat valid terhadap pengembangan media SMARIL berbasis *smart apps creator* materi adab terhadap orang tua dan guru.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian adalah:

1. Media SMARIL berbasis *smart apps creator* untuk materi adab terhadap orang tua dan guru dapat menjadi media pendukung yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

2. Media bisa menjadi alternatif bagi siswa dalam mempelajari materi adab terhadap orang tua dan guru.
3. Pengembangan media SMARIL berbasis *smart apps creator* dapat meningkatkan wawasan siswa dan menjadi motivasi bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran.

C. Saran

Media SMARIL berbasis *smart apps creator* yang telah dikembangkan masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kualitasnya. Berikut beberapa saran dari peneliti:

1. Menyarankan agar pengembang berikutnya memperluas cakupan materi SMARIL agar tidak hanya terbatas pada materi adab terhadap orang tua dan guru saja.
2. Menyarankan agar penelitian dapat dijadikan referensi peneliti berikutnya dalam bidang pengembangan media SMARIL berbasis SAC.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, Qomarul Hana. "Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Diffa_SAC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Materi Aplikasi Turunan." *Al Hikmah: Journal of Education* 2, no. 1 (2021). doi:10.54168/ahje.v2i1.32.
- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tipa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, et al. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Arsita, Elis. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbantuan Swishmax-4 Pada Materi Garis Lurus Di Uin Raden Intan Lampung." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Arsyad, Azhar, and Asfah Rahman. "Media Pembelajaran." *Bab Ii Kajian Teori*, no. 1 (2015). <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>.
- Azhar, Al. Adab Terhadap Orang Tua (Video vidMate) <https://sharevideo1.com/file/V1pGeGg1ZHlGX1U=?t=ytb&f=wh> . 14 April, 2024.
- Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini. "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 10, no. 2 (2021): 49. doi:10.19184/jpf.v10i2.23763.
- Fajri, Muhammad. *Metode Pendidikan Dalam QS An-Nahl Ayat 125 (Telaah Pemikiran Quraish Shihab Dalam Tafsiran Al-Misbah*. Repository: UIN Alauddin Makassar, 2017.
- Fakhrunnisaa, Nur, Evi Susilawati, dkk. *Media Dan Teknologi Pendidikan*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2023.
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, and N.K. Suarni. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, no. 1 (2021). doi:10.23887/jurnal_tp.v11i1.613.
- Hasmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Mobile Learning Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Mobile Learning Berbasis Android Lengkung Di Smp Negeri 5 Satap Baebunta." IAIN Palopo, 2022.
- Hasriadi, St. Marwiyah. "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendahuluan." *Sinestesia* 13, no. 1 (2023).
- Husain, Abu Muslim bin al-hajjaj Al-Qusyairi An- Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab Al-Iman, Juz 1, No. 85, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M).
- Iffah, Lia Budi Trisanti dan Jauhara dian Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan Smart Apps

- Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian.” *Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2021).
- Injarsari, safitri. “Pengembangan Booklet Sistem Reproduksi Manusia Terintegrasi Islam Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas XI MA Mazro’atul Huda Karanganyar Demak.” IAIN KUDUS, 2023.
- Irfan, Rahmat adn Dedi. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Smk.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, no. 4 (2020): 50. doi:10.24036/voteteknika.v7i4.106378.
- Irnando, Arkadiantika, Wanda Ramansyah, Muhammad Afifi Effindi, Prita Dellia. “Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic.” *Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020). doi:http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298.
- Isran, Rasyid Karo-Karo S dan Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).
- Isti’adah, Feida Noorlaila. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Jawa Barat: Edu Pubusher, 2020.
- Kaso, Nurdin, and Dodi Ilham. “Teacher Strategies in Increasing Students’ Learning Interest on Multimedia Based Islamic Learning at Madrasah Aliyah Luwu.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2020). doi:10.30605/jsgp.3.3.2020.468.
- Khasanah, Khasanah, Maulana Muhlas, and Lisna Marwani. “Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv.” *Akademika* 9, no. 02 (2020): doi:10.34005/akademika.v9i02.819.
- Kementrian, Agama RI. *Al-Quran Dan Terjemahnya*. Jakarta: PT Lajnah Pentashihan, 2019.
- Kisah, anak Muslim. Adab Kepada Guru (Video Youtube) <https://youtube.com/@kisahanakmuslim4745?si=EFEKag7xKbD3B2zA>. 14 April, 2024.
- Kurniawan, Dian, Sinta Verawati Dewi, Jurusan Pendidikan, Matematika Fakultas, Keguruan Dan, Ilmu Pendidikan, and Universitas Siliwangi. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan.” *Jurnal Siliwangi* 3, no. 1 (2017).
- Maulana, Marwah Ahmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI MAN 1 Makassar.” Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017.

- Mirnawati. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020). <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>.
- Mujtahidah, Nurul, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar" 12, no. 4 (2023).
- Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pamessangi. "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan." *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023).
- Mutiara, Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah, Mery Berlian. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik SD/MI Mutiara." *Jurnal BASICEDU* 4, no. 4 (2020).
- Noneng Nurhayani, Indah Sulistiani, Indah Sulistiani, Syarifuddin, Rezkiyah Hoesny, and Siti Tiara Maulia. "Development Of Islamic Religious Education Learning Modules Based On Local Wisdom." *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)* 5, no. 1 (2024). doi:10.37567/ijgie.v5i1.2833.
- Panggalih, Risky Heppy, and Diana Endah Handayani. "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbantuan Aplikasi Sac Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Tarbiyah* 30, no. 1 (2023):.doi:10.30829/tar.v30i1.2693.
- Rauf, Alfira. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) Di SMPN 12 Bulukumba." Muhammadiyah Makassar, 2022.
- Resti, Ria, Mafika Sari, Samsul Hadi, and Irwan Yon Hadi. "Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MTs Mamba'ul Barokah NW Borok." *Aslamiah : Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Sosial Dan Budaya* 2, no. 1 (2024).<https://www.jurnal.zarilgapari.org/index.php/aslamiah/article/view/47>
- Rianti., Rima Reniesa Pelita. "Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa." Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2021.
- Sari, Leni Elpita, Abdul Rahman, and Baryanto Baryanto. "Adab Kepada Guru Dan Orang Tua: Studi Pemahaman Siswa Pada Materi Akhlak." *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan* 6, no. 1 (2020). doi:10.32923/edugama.v6i1.1251.
- Takwin, Ira, Rosdiana, and Mirnawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024). doi:10.58230/socratika.v1i2.197.

- Tasyakuri, Alsya Nurnabilla, Presa Fatmatiaara Nuranisak, and Vika Puji Cahyani. "Optimalisasi Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Pendidik IPA." *Proceeding of Integrative Science Education Seminar* 2, no. 2 (2022). <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces%0AArtikel%0AOptimalisasi>.
- Torasila, Dirgahayu, B Baderiah, and Aisyah Raswi Saputri. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024). <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/306%0A>.
- Walujo, Achmad Noor Fatirun and Djoko Adi. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2022.
- Warsah, Idi, and Muhamad Uyun. "Kepribadian Pendidik: Telaah Psikologi Islami." *Psikis : Jurnal Psikologi Islami* 5, no. 1 (2019). doi:10.19109/psikis.v5i1.3157.
- Yamin, Muh, and Nur Fakhrunnisaa. "Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (2022): 1. doi:10.30998/sap.v7i1.13294.

LAMPIRAN

Lampiran 1: *Barcode* Media Pembelajaran SAC



Lampiran 2: Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe (MTs Guppi Tompe)

Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe adalah salah satu Madrasah yang berada di dusun Tompe desa Pengkajoang kecamatan Malangke Barat kabupaten Luwu Utara provinsi Sulawesi Selatan. Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe didirikan oleh H. Syarifuddin Talattaf pada tahun 1979 dengan kepala Madrasah pertama adalah H. Syarif BA dan kepala Madrasah sekarang ialah ibu Andi Nyalla, S.Ag.,M.M.Pd. Adanya Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe diharapkan dapat meningkatkan pembinaan dibidang pendidikan terutama dibidang agama demi

tercapainya tujuan yang diharapkan. Adapun profil Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe sebagai berikut:

Tabel Profil MTs Guppi Tompe

Identitas Madrasah	
Nama Madrasah	Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe
NPSN	40320256
Alamat	Dusun Tompe
Desa/Kelurahan	Pengkajoang
Kecamatan	Malangke Barat
Kabupaten	Luwu Utara
Provinsi	Sulawesi Selatan
Kode Pos	92957
Status Madrasah	Swasta
Akreditasi	B
Tahun Berdiri	1979
No. SK Pendirian	8/X-TSN/79
Tanggal Sk pendirian	11-01-1979
Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi dan Siang
Kementerian Pembinaan	Kementerian Agama

2. Visi MTs Guppi Tompe

Terwujudnya sumber daya insan yang berkualitas dibidang imtaq dan iptek dengan berwawasan lingkungan hidup.

3. Misi MTs Guppi Tompe

Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas unggul dibidang imtaq dan iptek berwawasan lingkup hidup dengan upaya peningkatan peran masyarakat.

4. Keadaan Peserta Didik

Mengenal keadaan siswa berdasar jenis kelamin dapat diketahui bahwa jumlah siswa di Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe tahun ajaran 2023/2024

sebanyak 101 siswa. Mengenai keadaan siswa berdasarkan tingkat Pendidikan memperlihatkan sebagai berikut:

Tabel Data Siswa MTs Guppi Tompe

No	Kelas	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1.	Kelas VII	12	13
2.	Kelas VIII	27	16
3.	Kelas XI	18	15
Jumlah Total		101	

5. Keadaan Guru Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe

Keberadaan guru dalam lingkungan sekolah sangat penting dalam menunjang pendidikan. Guru menjadi faktor utama dalam tujuan pendidikan karena guru memegang peran yang menentukan proses pembelajaran. berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti di MTs Guppi Tompe sebagai berikut:

Tabel Data Guru MTs Guppi Tompe

No	Nama	Jabatan	Jenis Kelamin	
			P	L
1.	Andi Nyalla, S.Ag.,M.M.Pd	Kepala Madrasah	✓	
2.	Sumardin, S.Ag	Ketua Yayasan		✓
3.	Darlis, S.Pd.I	Wakasek		✓
4.	Fatimah Mustafa, S.Pd.I	Guru kelas	✓	
5.	Mirna Adrianti, S.Pd	Guru Kelas	✓	
6.	Hasmawati, S.Kom	Guru Kelas	✓	
7.	Irawati Syarifuddin, S.Pd	Guru Kelas	✓	
8.	Resthy Maya Yuwilda, S.Pd	Guru Kelas	✓	
9.	Nurainun, S.Pd	Guru Kelas	✓	
10.	Lili Evita, S.Pd	Guru Kelas	✓	

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana merupakan aset yang sangat dibutuhkan disetiap sekolah agar menunjang pembelajaran yang baik sehingga pembelajaran dapat

berlangsung dengan baik. Adapun Sarana dan Prasarana di MTs Guppi Tompe sebagai berikut:

Tabel Keadaan Sarana MTs Guppi Tompe

No	Jenis Sarana	Jumlah
1.	Ruang kantor	1
2.	Ruang Kepala Madrasah	1
3.	Ruang Kelas	5
4.	Ruang Guru	1
4.	Perpustakaan	1
5.	WC Guru	1
6.	Wc Siswa	3
7.	Lapangan Upacara	1
8.	Lapangan Olahraga	1

Lampiran 3: Evaluasi Media Pembelajaran

EVALUASI PEMBELAJARAN

1. Berbakti kepada orang tua hukumnya...

- a. Mubah
- b. Wajib
- c. Sunah
- d. Makruh
- e. Haram

Jawaban: B

2. Hormat dan patuh terhadap orang tua termasuk perilaku....

- a. Sangat buruk
- b. Tercela
- c. Buruk
- d. Terpuji
- e. Hina

Jawaban: D

3. Ridha Allah Swt, bergantung kepada Ridha...

- a. Orang tua
- b. Guru
- c. Kakek
- d. Saudara
- e. Teman

Jawaban: A

4. Orang yang paling pertama kita hormati adalah...

- a. Teman
- b. Kerabat
- c. Adik
- d. Kakak
- e. Orang tua

Jawaban: E

5. Salah satu hormat dan patuh kepada orang tua adalah...

- a. Berkata "ah"
- b. Mencaci orang tua
- c. Membentak orang tua
- d. Mematuhi orang tua meskipun berbuat maksiat
- e. Menolak dengan halus perintah orang tua untuk berbuat maksiat

Jawaban: E

6. Orang yang paling besar jasanya dalam mengembangkan kemampuan berpikir seseorang disekolah adalah...

- a. Guru
- b. Masyarakat
- c. Saudara
- d. Tetangga
- e. Mertua

Jawaban: A

7. Menyontek ketika ulangan merupakan bentuk dari perilaku....

- a. Hormat kepada guru
- b. Hormat kepada orang tua
- c. Ketidakpatuhan terhadap guru
- d. Ketidakpatuhan terhadap orang tua
- e. Semua jawaban benar

Jawaban: C

8. Berikut yang termasuk jasa dari seorang guru adalah....

- a. Mendidik anak didiknya
- b. Mengarahkan anak didiknya
- c. Membimbing anak didiknya
- d. Memberikan ilmu kepada anak didiknya
- e. Semua benar

Jawaban: E

9. Apabila ada orang yang memberikan ilmu kepada kita, maka kita wajib...

- a. Menganiayainyaa
- b. Menghormatinya
- c. Memusuhinya
- d. Mengandalkannya
- e. Memukulnya

Jawaban: B

10. Salah satu hikmah berbakti kepada guru adalah....

- a. Menjadi bodoh
- b. Mendapat kue
- c. Cepat pikun
- d. Mendapat uang
- e. Ilmu yang kita peroleh akan menjadi berkah dalam kehidupan kita

jawaban: E

Lampiran 4: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
Kelas / Semester : VIII / 1
Tema / Topik : Adab Terhadap Orang Tua dan Guru
Alokasi Waktu : 2x40 Menit

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menjelaskan pengertian adab terhadap orang tua dan guru.
- Siswa dapat mengidentifikasi dalil tentang adab terhadap orang tua dan guru.
- Siswa dapat menyebutkan macam-macam adab terhadap orang tua dan guru.
- Siswa dapat menyebutkan hikmah menerapkan adab terhadap orang tua dan guru.
- Siswa dapat mengimplementasikan adab kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-harinya.

- Karakter siswa yang diharapkan : Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, Integritas

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
2. Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
3. Menyapa peserta didik dengan memperkenalkan diri kepada peserta didik. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *barcode* media pembelajaran berbasis SAC
2. Peserta didik mengscan *barcode* media pembelajaran yang telah disediakan sesuai dengan arahan guru.
3. Guru menjelaskan sedikit tentang media pembelajaran interaktif berbasis SAC yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Guru memaparkan materi pelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis SAC.
5. Guru mengajak peserta didik mengamati dan menonton video pembelajaran serta memperhatikan ayat-ayat Al-qur'an yang berhubungan Adab kepada orang tua dan guru.
6. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan apabila ada yang masih kurang dipahami.
7. Guru memberikan kepada siswa kesempatan kepada peserta didik apabila ada yang ingin menjawab atau menanggapi pertanyaan dari temannya.
8. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengisi evaluasi pembelajaran yang terdapat dalam media.

Kegiatan Penutup

- Guru bertanya kepada peserta didik tentang manfaat/hikmah mempelajari materi yang telah dipelajari.
- Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- Guru menutup pembelajaran secara islami.

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan

Mengetahui
Guru Akidah Akhlak,



Darlis, S.Pd.I
NIP. 19660304 200501 1 002

Pengkajoang, 04 Februari 2024
Mahasiswi



A. Putri Amalia Sumardin
NIM. 2002010026

Lampiran 5: Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru Kelas VIII
MTs Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara

Nama Mahasiswa : A. Putri Amalia Sumardin

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Nama Validator : Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom

Bidang Keahlian : Ahli Media

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Tampilan Media				
	a. Desain produk menarik				✓
	b. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram		✓		
	c. Tampilan awal membuat siswa tertarik untuk mengetahui isi media				✓
	d. Gambar ditempatkan di tempat yang sesuai				✓
	e. Warna background Serasi dengan warna teks dan gambar				✓
	f. Kesusuaian format dan resolusi gambar yang disajikan Dengan tampilan media.			✓	
	g. Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca			✓	
	h. Tulisan mudah dibaca				✓

	i. Kejelasan huruf dan angka				✓
2	Kegunaan dan manfaat				
	a. menambah keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran				✓
	b. Meningkatkan minat belajar siswa.				✓
	c. Meningkatkan kemandirian belajar siswa.				✓
3	Kualitas				
	a. Media menyediakan video pembelajaran				✓
	b. Kemudahan dalam mencari konten (materi, video, evaluasi, dll)				✓
	c. Tingkat kepraktisan media (penggunaan yang dikembangkan dengan tampilan praktis)				✓
	d. Media <i>Smart Apps Creator</i> bisa diakses dimana saja dan kapan saja tanpa menggunakan koneksi internet setelah mendownloadnya				✓
4	Daya Tarik				
	a. Penggunaan media <i>Smart Apps Creator</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.				✓
	b. Penggunaan media <i>Smart Apps Creator</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.			✓	✓
5	Tombol				
	a. Kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam aplikasi				✓
	b. Ikon-ikon berfungsi sesuai petunjuk				✓
	c. Ikon-ikon memudahkan dan mempercepat dalam menggunakan aplikasi				✓
	d. Penempatan ikon konsisten				✓

Total skor :

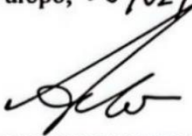
Komentar/saran:

Ganti logo, tulisannya buru-buru, Rapiakan tulisannya, tambahkan tombol petunjuk, Perjelas gambarnya, Memperindah desain produk agar lebih menarik

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 28/02/ 2024



Lampiran 6: Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps
 Creator (Sac) Materi Adab Terhadap Orang Tua Dan Guru Kelas VIII
 MTs Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara

Nama Mahasiswa : A. Putri Amalia Sumardin
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.
 Bidang Keahlian : Ahli Materi

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi				
	a. Kesesuaian materi dengan KI, KD kurikulum 2013				✓
	b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	c. Penyajian materi secara logis dan sistematis.				✓
	d. Materi yang disajikan bersifat kontekstual			✓	
	e. Urutan materi secara konsisten dan sistematis				✓
	f. Materi yang terdapat dalam aplikasi sangat jelas dan benar			✓	
	g. Materi yang disajikan sesuai Tingkat kemampuan siswa				✓
	h. Materi mudah dipahami			✓	
2	Bahasa				
	a. Ketetapan struktur kalimat				✓
	b. Keefektifan kalimat				✓

	c. Kebakuan istilah				✓
	d. Kebenaran tanda baca			✓	
	e. Ketetapan ejaan				✓
	f. Ketetapan tata Bahasa				✓

Total skor :

Komentar/saran:

- Seharusnya dengan contoh kehidupan sehari-hari
- perubahan tanda baca

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 28 Februari 2024



M. Zuljalal Al Handany

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Materi Adab Terhadap Orang Tua Dan Guru Kelas VIII MTs Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara

Nama Mahasiswa : A. Putri Amalia Sumardin

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Nama Validator : Darlis, S.Pd.1

Bidang Keahlian : Ahli Materi

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi				
	a. Kesesuaian materi dengan KI, KD kurikulum 2013				✓
	b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	c. Penyajian materi secara logis dan sistematis				✓
	d. Materi yang disajikan bersifat kontekstual				✓
	e. Urutan materi secara konsisten dan sistematis				✓
	f. Materi yang terdapat dalam aplikasi sangat jelas dan benar				✓
	g. Materi yang disajikan sesuai tingkat kemampuan siswa			✓	
	h. Materi mudah dipahami				✓
2	Bahasa				
	a. Ketetapan struktur kalimat			✓	

	b. Keefektifan kalimat				✓
	c. Kebakuan istilah				✓
	d. Kebenaran tanda baca				✓
	e. Ketetapan ejaan				✓
	f. Ketetapan tata Bahasa				✓

Total skor :

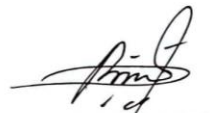
Komentar/saran:

Usahakan Mencari Materi sumber Lain

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Malangke Barat, 08 Februari 2024


DARIS, S.Pd

Lampiran 7: Validasi Angket Respon Siswa

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR*

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Smart Apps Creator (SAC) Materi Adab Terhadap Orang
Tua dan Guru Kelas VIII MTs Guppi Tompe Malangke
Barat Luwu Utara

Nama Mahasiswa : A. Putri Amalia Sumardin

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Penilaian

- Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar angket respon siswa dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 : Tidak Valid 2 : Cukup Valid 3 : Valid 4: Sangat Valid
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen angket dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan.

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kriteria penilaian disajikan dengan jelas			✓	
3	Butir-butir pernyataan pada lembar angket menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
4	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrumen angket			✓	
5	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami			✓	
6	Kejelasan huruf dan angka pada lembar angket			✓	
7	Lembar angket respon siswa sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	

Total skor :

Komentar/saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Validator



BUNGAWATI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199311282020122014

Lampiran 8: Lembar Daftar Hadir Siswa yang Mengikuti Uji Coba

DAFTAR HADIR SISWA MTs GUPPI TOMPE KELAS VIII YANG MANGIKUTI UJI COBA KELOMPOK KECIL PADA MEDIA *SMART APPS CREATOR*

NO	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
1	DIAN NAFHUA / IENDI	<i>[Signature]</i>
2	UMMUL ADHIBA	<i>[Signature]</i>
3	ZASKIA AMOLIA	<i>[Signature]</i>
4	AISYAH SULKARNAIN	<i>[Signature]</i>
5	IMMA PUTRI	<i>[Signature]</i>
6	JUNIARTI USMAN	<i>[Signature]</i>
7	AFRIANTI	<i>[Signature]</i>
8	UMAIRA RAMADANI	<i>[Signature]</i>
9		
10		

Malangke Barat, 09 Maret 2024

Kepala Sekolah Madrasah



[Signature]
ANDI NYALLA, S.Ag., M.M.Pd
NIP.19700403 200501 2 002

DAFTAR HADIR SISWA MTs GUPPI TOMPE KELAS VIII
YANG MANGIKUTI UJI COBA KELOMPOK BESAR
PADA MEDIA *SMART APPS CREATOR*

NO	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
1	M. FIKRI AL-FAUZI DARUUS	<i>[Signature]</i>
2	MUH. FHADEL ZUYATHI	<i>[Signature]</i>
3	GADRY AL HADI .P.	<i>[Signature]</i>
4	MUHAMMAD HAikal	<i>[Signature]</i>
5	ADYRAFUL Hnam A.S	<i>[Signature]</i>
6	ARIANSYAH	<i>[Signature]</i>
7	Riani Usman	<i>[Signature]</i>
8	ARTIKA	<i>[Signature]</i>
9	Riska	<i>[Signature]</i>
10	Lutfyah Irfan	<i>[Signature]</i>
11	GILMA	<i>[Signature]</i>
12	Astid suardi	<i>[Signature]</i>
13	FIRGA BARANI	<i>[Signature]</i>
14	BESTU BAZAK	<i>[Signature]</i>
15	Batara	<i>[Signature]</i>
16	AL- FATIRRAMMARI	<i>[Signature]</i>
17	MUH. FANIS	<i>[Signature]</i>
18	NURHAFIKA Sani	<i>[Signature]</i>
19	Suci Faridokun	<i>[Signature]</i>
20	Alkiron	<i>[Signature]</i>
21		
22		
23		
24		
25		

Malangke Barat, 23 Maret 2024

Kepala Sekolah Madrasah



[Signature]
ANDINYALLA, S.Ag., M.M.Pd
NIP.19700403 200501 2 002

Lampiran 9: Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR* (SAC) KELAS VIII MTs GUPPI (OMPE)

Assalamu alaikum Wr.Wb.

A. Identitas responden

Nama Responden : QADRY AL HADI R.
 Alamat Responden : Pangsae
 Jenis Kelamin : Laki Laki
 No. HP :

B. Pengantar

Pertama-tama kami ucapkan terima kasih atas kesediannya meluangkan waktu untuk membaca dan mengisi koesioner/angket ini. Survey ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian tentang media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator*. Kuesioner ini hanya untuk kepentingan akademik dan pengembangan media semata. Dimohon kesediaannya berpartisipasi memberi masukan dengan mengisi koesioner/angket dibawah ini. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	Respon Siswa			
		SS	S	KS	TS
1.	Materi yang terdapat dalam media mudah dipahami	✓			
2.	Gambar yang terdapat dalam media jelas dan tidak buram	✓			
3.	Tampilan awal membuat saya tertarik untuk mengetahui isi media	✓			
4.	<i>Background</i> media sangat menarik	✓			
5.	Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks	✓			
6.	Tulisan yang ada di dalam media mudah dibaca		✓		
7.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca		✓		
8.	Huruf dan angka yang ada di dalam media jelas	✓			
9.	Media SAC meningkatkan rasa keingintahuan terhadap materi pembelajaran		✓		
10.	Tampilan media yang dikembangkan sangat menarik			✓	
11.	Saya mudah untuk mencari konten (materi, video, evaluasi, dll) melalui media SAC		✓		
12.	Media pembelajaran SAC dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa menggunakan koneksi internet setelah mendownloadnya		✓		
13.	Video pembelajaran dalam media sangat menarik		✓		
14.	Penggunaan media SAC dapat mengurangi ketergantungan saya pada guru		✓		
15.	Media pembelajaran SAC sangat menarik dan menyenangkan	✓			
16.	Penggunaan media SAC dapat mengurangi kesalahpahaman saya pada saat proses pembelajaran berlangsung	✓			
17.	Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam media sangat jelas		✓		
18.	Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar saya		✓		
19.	Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran SAC	✓			
20.	Gambar yang terdapat dalam media ditempatkan ditempat yang sesuai.		✓		
21.	Kalimat yang digunakan efektif	✓			
22.	Kalimat yang digunakan dalam media menggunakan istilah yang baku		✓		
23.	Tanda baca yang ada di dalam media sudah	✓			

	benar				
24.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	✓			
25.	Urutan materi yang disajikan dalam media sistematis	✓			
26.	Ketetapan struktur kalimat dalam media pembelajaran sudah baik dan benar	✓			
27.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
28.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓			
29.	Ikon-ikon berfungsi sesuai petunjuk yang terdapat dalam media	✓			
30.	Ikon-ikon memudahkan dan mempercepat dalam menggunakan aplikasi	✓			
31.	Penempatan ikon-ikon di dalam media konsisten sehingga terlihat lebih bagus	✓			
32.	Media pembelajaran interaktif berbasis SAC dapat meningkatkan semangat belajar saya	✓			
33.	Saya tidak mudah jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media SAC	✓			

Saran:.....

.....

.....

.....

.....

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR* (SAC)
KELAS VIII MTs GUPPI (OMPE)**

Assalamu alaikum Wr.Wb.

A. Identitas responden

Nama Responden : UMMUL ROHMAN
 Alamat Responden : wadaiaw
 Jenis Kelamin : perempuan
 No. HP : +62 877 7099 7693

B. Pengantar

Pertama-tama kami ucapkan terima kasih atas kesediannya meluangkan waktu untuk membaca dan mengisi koesioner/angket ini. Survey ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian tentang media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator*. Kuesioner ini hanya untuk kepentingan akademik dan pengembangan media semata. Dimohon kesediaannya berpartisipasi memberi masukan dengan mengisi koesioner/angket dibawah ini. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	Respon Siswa			
		SS	S	KS	TS
1.	Materi yang terdapat dalam media mudah dipahami		✓		
2.	Gambar yang terdapat dalam media jelas dan tidak buram	✓			
3.	Tampilan awal membuat saya tertarik untuk mengetahui isi media		✓		
4.	Background media sangat menarik		✓		
5.	Warna background serasi dengan warna teks	✓			
6.	Tulisan yang ada di dalam media mudah dibaca		✓		
7.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✗	✓		
8.	Huruf dan angka yang ada di dalam media jelas	✓			
9.	Media SAC meningkatkan rasa keingintahuan terhadap materi pembelajaran		✓		
10.	Tampilan media yang dikembangkan sangat menarik	✓			
11.	Saya mudah untuk mencari konten (materi, video, evaluasi, dll) melalui media SAC		✓		
12.	Media pembelajaran SAC dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa menggunakan koneksi internet setelah mendownloadnya		✓		
13.	Video pembelajaran dalam media sangat menarik	✓			
14.	Penggunaan media SAC dapat mengurangi ketergantungan saya pada guru		✓		
15.	Media pembelajaran SAC sangat menarik dan menyenangkan	✓			
16.	Penggunaan media SAC dapat mengurangi kesalahpahaman saya pada saat proses pembelajaran berlangsung		✓		
17.	Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam media sangat jelas	✓			
18.	Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar saya		✓		
19.	Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran SAC	✓			
20.	Gambar yang terdapat dalam media ditempatkan ditempat yang sesuai.		✓		
21.	Kalimat yang digunakan efektif	✓			
22.	Kalimat yang digunakan dalam media menggunakan istilah yang baku	✓			
23.	Tanda baca yang ada di dalam media sudah	✓			

	benar				
24.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	✓			
25.	Urutan materi yang disajikan dalam media sistematis	✓			
26.	Ketetapan struktur kalimat dalam media pembelajaran sudah baik dan benar		✓		
27.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
28.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓			
29.	Ikon-ikon berfungsi sesuai petunjuk yang terdapat dalam media	✓			
30.	Ikon-ikon memudahkan dan mempercepat dalam menggunakan aplikasi		✓		
31.	Penempatan ikon-ikon di dalam media konsisten sehingga terlihat lebih bagus	✓			
32.	Media pembelajaran interaktif berbasis SAC dapat meningkatkan semangat belajar saya	✓			
33.	Saya tidak mudah jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media SAC	✓			

Saran:.....

.....

.....

.....

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR* (SAC)
KELAS VIII MTs GUPPI TOMPE**

Assalamu alaikum Wr.Wb.

A. Identitas responden

Nama Responden : *DIAN NATHALIA SILMI*
 Alamat Responden : *Warakaw*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*
 No. HP : *085-657-151-063*

B. Pengantar

Pertama-tama kami ucapkan terima kasih atas kesediaannya meluangkan waktu untuk membaca dan mengisi koesioner/angket ini. Survey ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian tentang media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator*. Kuesioner ini hanya untuk kepentingan akademik dan pengembangan media semata. Dimohon kesediaannya berpartisipasi memberi masukan dengan mengisi koesioner/angket dibawah ini. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	Respon Siswa			
		SS	S	KS	TS
1.	Materi yang terdapat dalam media mudah dipahami		✓		
2.	Gambar yang terdapat dalam media jelas dan tidak buram	✓			
3.	Tampilan awal membuat saya tertarik untuk mengetahui isi media	✓			
4.	<i>Background</i> media sangat menarik		✓		
5.	Warna <i>background</i> serasi dengan warna teks	✓			
6.	Tulisan yang ada di dalam media mudah dibaca	✓			
7.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca		✓		
8.	Huruf dan angka yang ada di dalam media jelas		✓		
9.	Media SAC meningkatkan rasa keingintahuan terhadap materi pembelajaran		✓		
10.	Tampilan media yang dikembangkan sangat menarik		✓		
11.	Saya mudah untuk mencari konten (materi, video, evaluasi, dll) melalui media SAC		✓		
12.	Media pembelajaran SAC dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa menggunakan koneksi internet setelah mendownloadnya	✓			
13.	Video pembelajaran dalam media sangat menarik		✓		
14.	Penggunaan media SAC dapat mengurangi ketergantungan saya pada guru		✓		
15.	Media pembelajaran SAC sangat menarik dan menyenangkan		✓		
16.	Penggunaan media SAC dapat mengurangi kesalahpahaman saya pada saat proses pembelajaran berlangsung		✓		
17.	Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam media sangat jelas		✓		
18.	Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar saya	✓			
19.	Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran SAC		✓		
20.	Gambar yang terdapat dalam media ditempatkan ditempat yang sesuai.		✓		
21.	Kalimat yang digunakan efektif		✓		
22.	Kalimat yang digunakan dalam media menggunakan istilah yang baku		✓		
23.	Tanda baca yang ada di dalam media sudah		✓		

	benar				
24.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami		✓		
25.	Urutan materi yang disajikan dalam media sistematis		✓		
26.	Ketetapan struktur kalimat dalam media pembelajaran sudah baik dan benar		✓		
27.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
28.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		✓		
29.	Ikon-ikon berfungsi sesuai petunjuk yang terdapat dalam media		✓		
30.	Ikon-ikon memudahkan dan mempercepat dalam menggunakan aplikasi		✓		
31.	Penempatan ikon-ikon di dalam media konsisten sehingga terlihat lebih bagus	✓			
32.	Media pembelajaran interaktif berbasis SAC dapat meningkatkan semangat belajar saya		✓		
33.	Saya tidak mudah jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media SAC		✓		

Saran:.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 10: Surat Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 01393/00553/SKP/DPMTSP/II/2024

Membaca : Penunjukan Surat Keterangan Penelitian no. A. Putri Amalia Suardin beserta lampirananya.
 Menimbang : Hasil Verifikasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/036/1/Bakesbangpol/2024 Tanggal 31 Januari 2024
 Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2017 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :

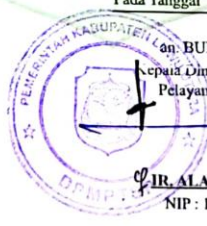
Nama : A. Putri Amalia Suardin
 Nomor : 085827627702
 Telepon :
 Alamat : Dsn. Panasae, Desa Pengkajaoang Kecamatan Malangke Barat, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
 Sekolah / : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
 Instansi :
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Materi Adab Terhadap
 Penelitian : Orang Tua dan Guru Kelas VIII MTS Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara
 Lokasi : MTS Guppi Tompe , Desa Pengkajaoang Kecamatan Malangke Barat, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi
 Penelitian : Selatan

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 01 Februari s/d 31 Maret 2024 (2 Bulan).
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
 Pada Tanggal : 01 Februari 2024



on: **BUPATI LUWU UTARA**
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu

IR. ALAUDDIN SUKRI, M.Si
 NIP : 196512311997031060

Retribusi : Rp. 0,00
 No. Seri : 01393

DPMPTSP
www.dpmptsp.luwuutara.go.id



**YAYASAN GUPPI TOMPE
MADRASAH TSANAWIYAH GUPPI TOMPE**

Alamat : Tompe Desa Pengkajoang . Kec Malangke Barat . Kab Luwu Utara (92957)

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : MTS.22.73.22/SKP.01/148/06/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi Nyalla, S.Ag.,M.M.Pd.
NIP : 197004032005012002
Pangkat/Gol. : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe

Dengan ini menerangkan Bahwa:

Nama : A. Putri Amalia Sumardin
Kelamin : Perempuan
Alamat : Desa Pengkajoang Kec. Malangke Barat
Pekerjaan : Mahasiswa
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian di MTs Guppi Tompe dalam rangka penyusunan tugas akhir yang berjudul “ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru Kelas VIII MTs Guppi Tompe Malangke Barat Luwu Utara*”

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pengkajoang, 07 Februari 2024
Kepala Madrasah

Andi Nyalla, S.Ag.,M.M.Pd
NIP.197004032005012002



Dokumentasi Kegiatan

1. Dokumentasi Observasi





2. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil





3. Dokumentasi Pemantauan Guru Akidah Akhlak Saat Uji Coba Berlangsung



4. Dokumentasi Uji Coba kelompok Besar



5. Dokumentasi Pengisian Angket oleh siswa kelas VIII



6. Foto Bersama Kepala Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe



7. Penyerahan Media Pembelajaran Kepihak Sekolah dalam Bentuk *Barcode*
Media Pembelajaran berbasis *smart apps creator*



8. Gambar Papan Nama Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe



RIWAYAT HIDUP



A. Putri Amalia Sumardin lahir pada tanggal 01 Oktober 2002 di Palopo bertepatan di jln. Salotellue kelurahan Wara Timur. Peneliti merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan bapak Sumardin dan ibu Andi Nyalla. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Dusun Panasae, Desa Pengkajoang, Kecamatan Malangke Barat, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Perjalanan pendidikan peneliti mulai dari TK selesai pada tahun 2008 di TK Ar-Rahman kemudian menyelesaikan pendidikan dasar pada tahun 2014 di MIs Guppi Tompe setelah itu menyelesaikan pendidikan sekolah menengah pertama di MTs Guppi Tompe pada tahun 2017, selanjutnya melanjutkan ke sekolah menengah atas di Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo selesai pada tahun 2020. Peneliti melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri Palopo dengan mengambil jurusan yang diminati yaitu Pendidikan Agama Islam. Kemudian peneliti bergabung disalah satu organisasi eksternal kampus yaitu Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia (KAMMI) IAIN Palopo dan pernah menjabat sebagai staf keperempuanan pada tahun 2023.

Kontak person peneliti: andiputriamalia027@gmail.com