

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS  
MEDIA SMART APPS CREATOR PADA MATERI HORMAT  
DAN PATUH KEPADA ORANG TUA DALAM  
PEMBELAJARAN PAI DI KELAS XI  
SMA NEGERI 7 LUWU TIMUR**

*Skripsi*

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk  
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan Studi Jenjang  
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

**2023**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS  
MEDIA *SMART APPS CREATOR* PADA MATERI HORMAT  
DAN PATUH KEPADA ORANG TUA DALAM  
PEMBELAJARAN PAI DI KELAS XI  
SMA NEGERI 7 LUWU TIMUR**

*Skripsi*

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk  
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan Studi Jenjang  
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Asriani  
NIM : 19 0201 0106  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar 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 dari bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 03 Juli 2023  
Yang membuat pernyataan,



**ASRIANI**  
NIM : 19 0201 0106

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media *Smart Apps Creator* pada Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dalam Pembelajaran PAI di Kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur, yang ditulis oleh Asriani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010106, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 10 Agustus 2023, bertepatan dengan 10 Muharram 1445 H telah disetujui dan disahkan oleh Tim Pembimbing dan Tim Pengesahan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd),

Palopo, 10 Agustus 2023

**TIM PENGESAHAN**

- 1. Andi Arif Pameessangi, S.Pd., M.Pd. Ketua Sidang
- 2. Prof. Dr. H. H. Nurdjan, S.S., M.Pd. Pembimbing 1
- 3. M. Zuljalal Al Hamdani, S.Pd. Pembimbing 2
- 4. Prof. Dr. H. H. Nurdjan, S.S., M.Pd. Pembimbing 1
- 5. M. Zuljalal Al Hamdani, S.Pd. Pembimbing 2

**Mengetahui:**

Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. NIP. 19670516 200003 1 002  
Andi Arif Pameessangi, S.Pd., M.Pd. NIP. 19910608 201903 1 007

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media *Smart Apps Creator* pada Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua dalam Pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 1 Luwu Timur yang ditulis oleh Asriani Nomor Induk Mahasiswa 2001101000000 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Institut Agama Islam Negeri Luwu yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Selasa, 18 Juli 2023 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

Nurdiana, M.Pd.

Penguji I

2. ...  
Penguji II

3. Prof. Dr. H. Sukirman, M.Pd

Pembimbing I

4. M. Zuljalal Al Hamdany, M.Pd

Pembimbing II

Tanggal: 5/8/2023

Tanggal: 5/8/2023

Tanggal: 21/8/23

Tanggal: 21/8/2023

Dr. Nurdin K, M.Pd  
Dr. Taqwa, M.Pd  
Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd  
M. Zuljalal Al Hamdany, M.Pd

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :-  
Hal : Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Di

Wassalamu 'alaikum wr.wb.  
Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan hasil penelitian  
dan diskusi, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah  
mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurdin K  
NIM : 0201 0106  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran berbasis Media  
Sosial sebagai *creator* pada Materi *Al-Falaq* Dan Patuh  
Kerohanian Tuna dalam Pembelajaran di kelas XI  
SMA Negeri 10 Pekanbaru.

Maka naskah skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik  
dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *maqasyah*.

Demikian disampaikan untuk dipertimbangkan selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

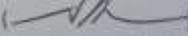
1. Dr. Nurdin K, M.Pd  
Penguji I
2. Dr. Taqwa, M.Pd  
Penguji II
3. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd  
Pembimbing I
4. M. Zuljalal Al Hamdany, M.Pd  
Pembimbing II

()

Tanggal: 5/8/2023

()

Tanggal: 5/8/2023

()

Tanggal: 21/8/2023

()

Tanggal: 21/8/2023

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media *Smart Apps Creator* pada Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dalam Pembelajaran PAI di Kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur”.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. Kepada para guru, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Banyak kendala dan kesulitan yang dihadapi peneliti dalam penyusunan penelitian ini. Berkat doa, kerja keras, jeri payah dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moral, dan untuk mengatasi hambatan, hambatan tersebut diingkirkan oleh Allah Swt. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda H. Ali dan Ibunda Hj. Walang, saudara-saudari ku pribadi (Anita Wahyuni, Nur Alisa, S.Pd, Adrian dan Muh. Amir haikal), serta keluarga saya yang membantu melanjutkan studi saya sampai saya mencapai level ini. Saya memohon kepada Allah untuk mengasihi mereka dan membantu mereka, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo beserta Wakil Rektor I Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor II Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. dan Wakil Rektor III Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. yang telah mengangkat kualitas kampus.
2. Terhormat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. Wakil Dekan I Hj. Nursaeni, S. Ag. Wakil Dekan II Alia Lestari, S. Si, M. Si, dan Wakil III Dr. Taqwa, M. PdI yang telah membantu dalam mensukseskan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Terhormat ketua prodi Pendidikan Agama Islam Andi Arif Pamessengi, S.Pd.I., M.Pd., sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam Hasriadi, S.Pd., M.Pd. dan staf prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Terhormat Pembimbing I Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. dan Pembimbing II M. Zuljalil Al Handany, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, dan perhatian yang besar kepada peneliti hingga terselesaikannya penelitian ini.
5. Terhormat Penguji I Dr. Nurdin K, M.Pd. dan penguji II Dr. Taqwa, M.Pd. I. yang telah memberikan bimbingan dan perhatian hingga terselesaikannya penelitian ini.
6. Terhormat Bapak Ismail, S.Pd., M.Pd selaku dosen Penasehat Akademik.

7. Dan kepada Seluruh Dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang mendidik peneliti selama menempuh studi di IAIN Palopo yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Terhormat Kepala Unit Perpustakaan, beserta staf perpustakaan IAIN Palopo, yang telah membantu saya dalam mengumpulkan bahan referensi yang berkaitan dengan penelitian ini.
9. Terhormat Kepala Sekolah SMA Negeri 7 Luwu Timur, Ustadz Amaluddin, S.Ag yang telah memberi izin dan bantuan dalam melakukan penelitian di SMA Negeri 7 Luwu Timur.
10. Terhormat guru-guru dan para peserta didik kelas XI IPS 2 PI yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini di SMA Negeri 7 Luwu Timur.
11. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan dua ribu sembilan belas, Witriani, Nurjannah Jasmin, Kertini, Cindy Rexa Octavia, Nursita, Mustiara, Hera Nasruddin, Suci Aulia Frikas, Nurul Safitri dan rekan-rekan yang tidak sempat penulis sebutkan namanya satu persatu tanpa terkecuali, yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dan selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat terselesaikan.
12. Kepada semua teman pengurus dan seperjuangan di Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia (KAMMI) yang saling membantu dalam menyelesaikan studi.

13. Teman-teman seperjuangan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan PLP Tahun 2022 IAIN Palopo Khususnya Posko Lumbewe kec. Burau Kab. Luwu Timur pribadi (Fitri Ramadani Jusri) yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti
14. Kepada adik-adikku di kost rafi (Evi Indriani, Risdatang, Ovi Sosinta, Gadis Mekar Mawarda, Malvira dan Nur padila) yang selalu kebersamai peneliti suka maupun duka.

Semoga amal ibadah dan baktinya menjadi nilai ibadah disisi Allah Swt. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam rangka kemajuan dalam memanfaatkan media khususnya media *Smart Apps Creator* dalam proses pembelajaran. Dan semoga usaha penulis bernilai ibadah di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan serta masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun, penulis akan menerima dengan hati yang ikhlas. Semoga skripsi ini menjadi salah satu wujud kontribusi yang nyata penulis dan bermanfaat bagi yang memerlukan serta dapat bernilai ibadah di sisi-Nya. Aamiin....

Palopo, 03 Juli 2023  
Penulis



Asriani  
19 0201 0106

## 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	Ṡ	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥ	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	Ḍ	De
ذ	Ḍal	Ḍ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di

			bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	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	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis 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, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</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

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*  
هَوَّلَ : *houla*

### 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
اَيَّ...   اَوَّ...   اِ...   اُ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ...	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
وِ...	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*  
رَمَى : *rāmā*  
قِيلَ : *qīla*  
يَمُوتُ : *yamūtu*

#### 4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:



#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـَـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulanganhuruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā  
نَجَّيْنَا : najjainā  
الْحَقَّ : al-haqq  
نُعْمٌ : nu'ima  
عَدُوٌّ : 'aduwwun

#### 6. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf 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'murūna*  
النَّوعُ : *al-nau'*  
شَيْءٌ : *syai'un*  
أَمْرٌ : *umirtu*

### 7. 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 munafasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Syarh al-Aḥqān al-Nawānī*  
*Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah*

### 8. Lafz al-Jalālah

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

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*  
بِاللَّهِ : *billāh*

## 9. Lafz al-Jalālah

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

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun tā”*marbūah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī rahmatillāh*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), 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 diri (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  
mubārakanSyahru 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 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 Zayd ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid, Abū)

## B. Daftar singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = Subhanahu Wa Ta'ala

Saw. = Sallallahu 'Alaihi Wasallam

as = 'Alaihi Al-Salam

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l = Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

w = Wafat Tahun

Q.S .../...: 4 = Q.S al-Baqarah/2: 4 atau Q.S Ali 'Imran/3: 4

H.R = Hadis Riwayat



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI .....	v
NOTA DINAS TIM PENGUJI .....	vi
PRAKATA .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN .....	xi
DAFTAR ISI .....	xix
DAFTAR AYAT .....	xxii
DAFTAR HADIST .....	xxiii
DAFTAR TABEL .....	xxiv
DAFTAR GAMBAR.....	xxv
ABSTRAK .....	xxvi
ABSTRACT .....	xxvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Manfaat Pengembangan.....	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	12
B. Pengembangan .....	14
C. Bahan Ajar Interaktif .....	16
D. <i>Smart Apps Creator</i> .....	17
E. Bentuk dan Topik Bahan Ajar .....	24
F. Kerangka Pikir .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	42

C. Subjek dan Objek Penelitian .....	42
D. Prosedur Pengembangan .....	43
1. <i>Planning</i> (Perencanaan) .....	43
2. <i>Development</i> (Pengembangan).....	43
3. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	43
a. Uji Validitas.....	44
b. Uji Keefektifan .....	44
c. Uji Kepraktisan.....	45
d. Uji Praktikalitas .....	46
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	57
1. Sejarah singkat SMA Negeri 7 Luwu Timur .....	57
2. Visi dan Misi SMA Negeri 7 Luwu Timur .....	58
B. Hasil Penelitian .....	60
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	60
2. Hasil Pengembangan Produk .....	62
a. Tahap Perencanaan .....	63
b. Tahap Pengembangan Bentuk Produk.....	64
c. Evaluasi .....	79
C. Pembahasan.....	80
1. Analisis Kebutuhan.....	80
2. Kevalidan Media Pembelajaran .....	81
3. Keefektifan Media Pembelajaran .....	82
4. Kepraktisan Media Pembelajaran .....	83
5. Praktikalitas Media Pembelajaran .....	84
6. Evaluasi .....	84
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR AYAT

Q.S. An-Nahl/16:78 .....	4
Q.S. Al-Israq/17:23 .....	27
Q.S. Luqman/31:14 .....	28
Q.S. Luqman/31:15 .....	28
Q.S. Al- Baqarah /2:215.....	32
Q.S. Al- Israq /17:24 .....	33



## DAFTAR HADIST

Hadits 1 Hadits tentang mematuhi perintah kedua orang tua .....	31
Hadits 2 Hadits tentang ketika orang tua telah meninggal .....	34

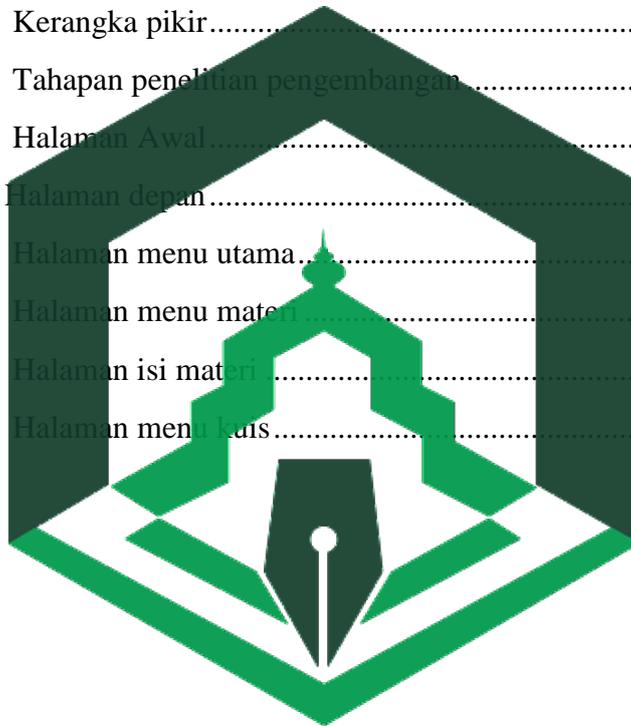


## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria validasi ahli.....	50
Tabel 3.2	Interval skor penentuan tingkat kepraktisan .....	52
Tabel 3.3	Kisi-kisi angket respon .....	53
Tabel 3.4	Hasil kepraktisan guru mata pelajaran .....	56
Tabel 3.5	Kategori lembar kepraktisan .....	56
Tabel 4.1	Struktur organisasi SMAN 7 luwu timur .....	60
Tabel 4.2	Hasil analisis .....	62
Tabel 4.3	Bagan langkah-langkah pengembangan .....	63
Tabel 4.4	Rancangan pembuatan media .....	64
Tabel 4.5	Hasil validasi media .....	71
Tabel 4.6	Hasil validasi ahli materi .....	73
Tabel 4.7	Hasil validasi guru mata pelajaran .....	76
Tabel 4.8	Hasil uji praktikalitas peserta didik .....	78
Tabel 4.9	Hasil uji praktikalitas guru mata pelajaran .....	78
Tabel 4.10	Hasil revisi media pembelajaran .....	80
Tabel 4.11	Hasil penelitian .....	81
Tabel 4.12	Hasil penilain kepraktisan .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Menu-menu <i>Smart Apps Creator</i> .....	22
Gambar 2.2	Menu insert.....	22
Gambar 2.3	Menu template.....	23
Gambar 2.4	Menu animation .....	23
Gambar 2.5	Menu interaction .....	23
Gambar 2.6	Menu page.....	23
Gambar 2.7	Kerangka pikir.....	37
Gambar 3.1	Tahapan penelitian pengembangan .....	39
Gambar 4.1	Halaman Awal.....	65
Gambar 4.2	Halaman depan.....	65
Gambar 4.3	Halaman menu utama.....	66
Gambar 4.4	Halaman menu materi.....	66
Gambar 4.5	Halaman isi materi.....	68
Gambar 4.6	Halaman menu kuis.....	69



## ABSTRAK

Asriani, 2023. “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Smart Apps Creator pada Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dalam Pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (1) Bapak Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. dan Pembimbing (2) Bapak M. Zuljalal Al Hamdany, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media *Smart Apps Creator* pada Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dalam Pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur, dan untuk mengetahui keefektifan, validitas, kepraktisan dan praktikalitas media *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model *Rowntree* dengan tiga tahapan pengembangan yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 2 PA. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara analisis kebutuhan peserta didik, validasi produk oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran PAI dan angket respon peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kevalidan dan analisis data kepraktisan.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data dalam penelitian ini diketahui bahwa keefektifan, validitas, kepraktisan dan praktikalitas produk dilakukan uji validitas oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan uji coba produk. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase 80% dengan kategori sangat valid, hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 94% dengan kategori valid, hasil validasi dari guru mata pelajaran memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat praktis dan hasil validasi dari uji coba produk memperoleh persentase 81% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar Interaktif, *Smart Apps Creator*

## ABSTRAK

Asriani, 2023. "*Development of Smart Apps Creator Media-Based Interactive Teaching Materials on Respect and Obedience to Parents in PAI Learning in Class XI SMA Negeri 7 Luwu Timur*". Thesis for the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Advisor (1) Mr Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. and Supervisor (2) Mr. M. Zuljalal Al Hamdany, M.Pd.

This study aims to develop Smart Apps Creator Media-Based Interactive Teaching Materials on Respect and Obedience to Parents in PAI Learning in class XI SMA Negeri 7 Luwu Timur, and to determine the effectiveness, validity, practicality and practicality of Smart Apps Creator media in PAI learning in class XI SMA Negeri 7 Luwu Timur.

This research is a type of R&D (Research and Development) research using the Rowntree model with three stages of development namely planning, development and evaluation. The subjects in this study were students of class XI IPS 2 PI. The data in this study were obtained from the results of interviews analyzing the needs of students, product validation by media experts, material experts, PAI subject teachers and student response questionnaires. Data collection techniques are interviews, observation and documentation, while data analysis techniques in this study use validity data analysis and practicality data analysis.

Based on the results of the analysis and discussion of the data in this study, it was found that the effectiveness, validity, practicality and practicality of the product were tested for validity by material experts, media experts, subject teachers and product trials. Validation results from media experts obtain a percentage of 80% in a very valid category, validation results from material experts obtain a percentage of 94% with a valid category, validation results from subject teachers obtain a percentage of 96% in a very practical category and validation results from product trials obtain a percentage 81% with very effective category.

Keywords: Development, Interactive Teaching Materials, *Smart Apps Creator*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information Communication and Technology* (ICT) pada zaman ini memiliki dampak yang sangat signifikan dalam kehidupan sehari-hari bagi semua kalangan, baik pelajar, mahasiswa maupun masyarakat umum. Keberadaan teknologi mampu mendukung kinerja peningkatan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas dalam dunia pendidikan yang menyesuaikan dengan teknologi yang berkembang pada saat ini, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Karena pendidikan yang berkualitas dapat mengangkat atau meningkatkan derajat kecerdasan suatu bangsa, maka sangat penting pendidikan diciptakan dari segi berbagai ilmu. Untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik, pendidik harus menggunakan media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media *Smart Apps Creator*.

Media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan karena media ini dapat mempercepat proses pembelajaran dan mendukung peserta didik dalam upaya memahami materi yang disampaikan oleh guru di dalam kelas. Namun, masih ada guru yang belum bisa dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan masih belum efektif. Selain itu, guru masih kesulitan dalam menemukan sumber atau media pembelajaran yang tepat karena media yang selama ini digunakan oleh guru adalah media pembelajaran yang disajikan secara tekstual, seperti: buku, teks dan LKS.

Mukhtar mendefinisikan media pembelajaran berarti saluran, pengantar atau wahana penyalur pesan atau informasi belajar.<sup>1</sup> Oleh karena itu, penting memanfaatkan teknologi secara maksimal. Azhar Arsyad mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran keberadaan media mempunyai arti yang cukup penting karena media dapat membantu memperjelas materi yang masih samar dan kurang dipahami oleh peserta didik, disamping itu media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baik, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pengajaran pada saat itu.<sup>2</sup> Dengan adanya media akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu alat perantara yang cukup penting bagi proses pembelajaran. Selain itu, media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Azhar Arsyad memberikan penjelasan tentang pengertian media dengan mengutip pendapat beberapa pakar di bidangnya. Di antaranya ada definisi yang dikemukakan oleh Garlach & Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>3</sup> Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar dapat melahirkan ide-ide serta membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar

---

<sup>1</sup>Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Misaka Galisa),103.

<sup>2</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003), 15.

<sup>3</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. 17 (Jakarta, PT RajaGrafindo, 2014), 3.

bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>4</sup> Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses belajar dan mengajar.<sup>5</sup> Penyebaran media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih banyak dalam meningkatkan pengetahuan, menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan materi dalam memotivasi peserta didik.

Sumber daya pendidikan ini tersedia dalam bentuk aplikasi *android*. Dengan adanya media ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang kreatif dan efektif. Bagi peserta didik, belajar menggunakan sumber belajar *android* sangat menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik. inovasi yang memanfaatkan *android* ialah untuk membuat aplikasi *mobile learning* dimana aplikasi tersebut memanfaatkan perangkat bergerak (*mobile*) yang digunakan sebagai pembelajaran (*learning*). Aplikasi *learning* membantu proses pembelajaran yang praktis dan fleksibel yaitu pembelajaran yang dapat dilakukan di manapun dan kapan pun. Perangkat yang biasa digunakan meliputi *Smartphone* dan *Tablet*.

Dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional, media pembelajaran *mobile learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi yang sederhana

---

<sup>4</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. 17, 19.

<sup>5</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Diva Press.2011), 15

dan menarik dengan menggunakan berbagai perangkat lunak atau *website*, seperti *Smart Apps Creator* yang sangat mudah digunakan karena tidak memerlukan pengetahuan pemrograman komputer khusus. Dalam hal ini *Smart Apps Creator* telah menyediakan *template* pembuatan media untuk memudahkan guru dalam memasukkan materi yang akan disampaikan, bisa berupa teks, gambar, atau video. Artinya yang diperlukan untuk membuat aplikasi hanyalah ketersediaan jaringan dan laptop atau komputer. Mengacu pada unsur-unsur tersebut, jelaslah bahwa fitur *Smart Apps Creator* berkontribusi secara signifikan terhadap kemajuan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran. Salah satu program yang tersedia untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar, mencegah peserta didik menjadi tidak bosan sehingga tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat lunak yang disebut *Smart Apps Creator* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi multimedia seluler yang berbeda agar dapat mengkomunikasikan informasi dari guru kepada peserta didik dengan menggunakan media yang digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis *Smart Apps Creator* sebagai alat bantu. Guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan tulisan dan materi yang terkesan menarik guna meningkatkan minat belajar peserta didik dan untuk menumbuhkan prestasi belajar peserta didik. Guru dengan demikian harus mampu menciptakan materi pendidikan yang mencerminkan cara berpikir yang lebih kreatif dan dapat digunakan sesuai dengan sikap peserta didik dalam menerima materi Pendidikan Agama Islam. Sebagaimana firman Allah Swt, dalam (Q.S. An-Nahl/16:78).

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ  
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Terjemahnya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”.<sup>6</sup>

Dari ayat tersebut menjelaskan kegaiban dan keajaiban yang sangat dekat dengan manusia. Mereka mengetahui fase-fase pertumbuhan janin, tetapi tidak mengetahui bagaimana proses perkembangan janin yang terjadi dalam rahim sehingga mencapai kesempurnaan. Sesudah mencapai kesempurnaan, Allah mengeluarkan manusia dari rahim ibunya dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa.

Pengembangan bahan ajar digunakan sebagai cara untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran. Pengembangan bahan ajar sebagai pemahaman tentang desain pembelajaran. Selain itu, pengembangan bahan ajar mempertimbangkan sifat materi ajar, jumlah peserta didik, dan ketersediaan materi. Pengembangan bahan ajar menggunakan prinsip luwes. Prinsip luwes artinya dapat menerima hal-hal baru yang belum tercakup dalam isi mata pembelajaran pada saat pengimplementasiannya. Menurut Fitroh bahan ajar merupakan komponen penting yang tidak dapat dikesampingkan dalam proses pembelajaran karena bahan ajar merupakan inti dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup> Westari berpendapat Bahan ajar digunakan untuk menyampaikan

<sup>6</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), 374.

<sup>7</sup>Fitroh, “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah IPA Berbasis Pendekatan Scientific Approach”. Vol 6. No 2. Jurnal Pendidikan, (2017), 54.

materi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tanpa menggunakan bahan ajar, guru dan peserta didik akan kesulitan dalam proses pembelajaran. Mengingat pentingnya bahan ajar, maka diharapkan guru dapat memilih bahan ajar yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran. Guru dapat pula mengembangkan sendiri bahan ajar yang tepat dalam kegiatan belajar.<sup>8</sup> Keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman dan tingkat kreativitasnya dalam mengelolah bahan ajar, semakin lengkap bahan ajar yang disiapkan maka akan semakin baik pula pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Ketersediaan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan peserta didik merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Yunita, semua bahan ajar merupakan informasi, kemampuan, pengetahuan dan sikap yang disusun secara sistematis dan harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup> Bahan ajar mencakup semua jenis alat bantu pengajaran tertulis dan lisan yang digunakan oleh peserta didik (guru, dosen, atau instruktur) untuk memfasilitasi pembelajaran di ruang kelas. Media Interaktif ialah contoh media yang mampu membangkitkan keaktifan peserta didik untuk melakukan interaksi dengan media tersebut. Kelebihan dari media interaktif ialah adanya gabungan antara unsur-unsur multimedia seperti teks, audio, gambar, animasi,

---

<sup>8</sup>Westari, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Siswa Kelas 4". Vol 2. No 11. *Jurnal Pendidikan*". (2017), 1469

<sup>9</sup>Yunita, "Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA Dengan Penanaman Nilai Budaya Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar". Vol 3. No 2. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. (2017), 129.

navigasi tombol, dan video yang tentunya akan menarik perhatian peserta didik.<sup>10</sup> partisipasi peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan, mendukung gaya belajar secara individual dan mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa ditampilkan di dalam kelas.

Komponen penting yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu ketersediaan bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik, materi pembelajaran yang tidak interaktif dan membosankan akan membuat peserta didik semakin sulit untuk termotivasi dalam belajar. Media yang mampu membangkitkan keaktifan peserta didik untuk melakukan interaksi belajar yaitu dengan menggunakan media *Smart Apps Creator*.

Berdasarkan realitas masyarakat melalui berbagai temuan penelitian. Handhika mengungkapkan Penggunaan media pembelajaran yang tidak interaktif, tidak menarik akan membuat peserta didik sulit meningkatkan motivasi belajarnya, maka media pembelajaran yang interaktif serta menarik akan menghasilkan prestasi peserta didik yang baik<sup>11</sup>. Maka peneliti menemukan permasalahan bahwa pembelajaran pendidikan agama islam masih menggunakan metode konvensional, penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam oleh guru masih terbatas dan kurang bervariasi, media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut hanya berbentuk buku cetak Pendidikan Agama Islam. Hal ini menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam membosankan dan tidak menarik.

---

<sup>10</sup>Luluk Indah Wati, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol. 9, No. 1, 2021.

<sup>11</sup>Handhika. "Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar". Vol 1. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 109-114

Berdasarkan realitas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang sangat cocok, guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tidak membuat para peserta didik bosan dalam menerima materi. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin dengan gambar, audio, video dan animasi sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran pendidikan agama islam.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan penggunaan media *Smart Apps Creator* di SMA Negeri 7 Luwu Timur?
2. Bagaimanakah proses perencanaan pembuatan/penyusunan media bahan ajar interaktif dengan menggunakan media *Smart Apps Creator* di SMA Negeri 7 Luwu Timur?
3. Bagaimanakah keefektifan, validitas dan kepraktisan penggunaan media *Smart Apps Creator* di SMA Negeri 7 Luwu Timur?
4. Bagaimanakah praktikalitas pengguna media *Smart Apps Creator* di SMA Negeri 7 Luwu Timur?

### C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan media *Smart Apps Creator* di SMA Negeri 7 Luwu Timur
2. Untuk mengetahui proses perencanaan pembuatan/penyusunan media bahan ajar interaktif dengan media *Smart Apps Creator* SMA Negeri 7 Luwu Timur
3. Untuk mengetahui keefektifan, validitas dan kepraktisan penggunaan media *Smart Apps Creator* di SMA Negeri 7 Luwu Timur
4. Untuk mengetahui praktikalitas penggunaan media *Smart Apps Creator* di SMA Negeri 7 Luwu Timur

### D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini, sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Smart Apps Creator*. Selain itu, sebagai masukan untuk meningkatkan standar pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### 2. Penelitian Praktis

- a. Bagi pendidik, menambah *alternative* media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik
- b. Bagi peserta, didik dapat meningkatkan minat belajar
- c. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif

- d. Bagi penerbit, menambah pemasukan variasi produk berupa digitalisasi pembelajaran.

### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari skripsi ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi tentang standar kompetensi, karakteristik media pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, berbasis media *Smart Apps Creator* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua, serta latihan soal. Pengembangan media pembelajaran berbasis media *Smart Apps Creator* peneliti telah menyiapkan LCD untuk digunakan sebagai alat dalam menampilkan materi hormat dan patuh kepada orang tua yang telah peneliti rancang dalam media *Smart Apps Creator*.
2. Media pengembangan bahan ajar berbasis media *Smart Apps Creator* disajikan dalam bentuk media.
3. Media yang dijadikan dalam pengembangan bahan ajar berbasis media *Smart Apps Creator* hanya untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi hormat dan patuh kepada orang tua di kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan**

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan dari skripsi ini yaitu:

1. Bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* sebagai sumber belajar yang sistematis dapat memudahkan dan menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

2. Gambaran dalam aplikasi dapat mengkonkretkan informasi konseptual tersebut. Oleh karena itu, dengan menggunakan gambar tersebut sebuah pembelajaran akan lebih memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
3. Bahwa peserta didik lebih suka belajar dengan materi yang menggunakan media yang di dalamnya berbentuk grafik dan animasi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Adapun beberapa keterbatasan pengembangan pada skripsi ini adalah

1. Penelitian ini terbatas pada tahap evaluasi peserta didik di SMA Negeri 7 Luwu Timur pada kelas XI IPS 2 PI
2. Penelitian ini dilakukan untuk melahirkan produk media *Smart Apps Creator* sebagai alat pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan di atas, media pembelajaran berbasis media *Smart Apps Creator* memiliki kemampuan dan kekuatan untuk memenuhi asumsi tersebut. Oleh karena itu, jika suatu proses pembelajaran cenderung membosankan media *Smart Apps Creator* ini bisa disajikan sebagai alat media yang digunakan dalam menarik perhatian peserta didik terutama dalam materi bagaimana cara menghormati kedua orang tua.

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu diambil untuk mencegah pengulangan dalam penelitian. Penulis menemukan penelitian yang berbeda namun ada relevansinya dengan penelitian ini.

1. Skripsi yang ditulis oleh Asykur dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadits Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS Negeri 2 Lamongan"*.<sup>1</sup> Hasil penelitian ini adalah 1. Pengembangan media pembelajaran digunakan dengan menyesuaikan prosedur ADDIE. 2. Produk media pembelajaran tersebut dikatakan menarik dan layak pakai seperti ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi masuk dalam kategori baik dengan hasil konversi persentase 80%. Hasil validasi ahli media masuk dalam kategori baik dengan hasil persentase 70%. Hasil analisis respon guru mata pelajaran masuk dalam kualifikasi sangat baik dengan konversi persentase sebesar 83,2%. Dan hasil analisis respon peserta didik masuk dalam kategori sangat baik dengan konversi persentase 86%. Akumulasi hasil validasi tersebut menunjukkan media pembelajaran ini dikategorikan sangat baik. Hasil analisis uji pada *pre-test* dan *post-test* nilai peserta didik MTs Negeri 2 Lamongan dengan jumlah peserta

---

<sup>1</sup>Asykur, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadits untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa di MTS Negeri 2 Lamongan*, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021).

28 peserta didik menunjukkan perubahan signifikan setelah pengaplikasian media untuk pembelajaran materi *ghorib* al-Qur`an Hadits.

Mengenai persamaan yang dibuat dengan penelitian sebelumnya, keduanya menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* dan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*), yang berupaya untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

Unsur yang membedakannya dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian dan model pengembangan. Penulis saat ini melakukan penelitian di SMAN 7 Luwu Timur dengan model pengembangan *Rowntree*, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan di MTS Negeri 2 Lamongan dengan model pengembangan ADDIE.

2. Jurnal yang ditulis oleh Yuberti, Dyah Kusuma Wardhani dan Sri Latifah dari Universitas Negeri Jember dengan judul "*Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika*".<sup>2</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian ahli materi dengan skor 87,76, ahli media dengan skor 94,58 dan ahli teknologi dengan hasil rata-rata 84 sehingga produk sangat layak. Respon pendidik dilakukan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran berupa mobile learning yang dikembangkan dengan nilai rata-rata penilaian respon pendidik 89,04. Serta hasil respon ketertarikan siswa sebesar 82,403. Hasil uji respon ketertarikan mobile learning yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memotivasi siswa dalam proses belajar.

---

<sup>2</sup>Yuberti, Dyah Kusuma Wardhani, dan Sri Latifah, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika," *Physics and Science Education Journal (PSEJ)* 1, No. 2, ISSN: 2776-5903 (Augustus 2021).

Mengenai persamaan yang dibuat dengan penelitian sebelumnya adalah keduanya menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* dengan metode pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*), dalam upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun hal yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah hasil uji respon ketertarikan peserta didik. Peneliti saat ini bermaksud untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media *Smart Apps Creator*. Sementara peneliti sebelumnya berusaha untuk menilai kelayakan *Mobile Learning* Berbasis *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran fisika.

## **B. Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu program yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoritis, moral dan kontekstual sesuai dengan tuntutan melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan adalah proses merencanakan pembelajaran secara rasional dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>3</sup> Karena pembuatan prosedur dapat membuat dan memverifikasi suatu produk pengembangan.

Pengembangan pembelajaran lebih bersifat realistik, bukan sekadar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan melainkan pengembangan pembelajaran adalah upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi,

---

<sup>3</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005). 24.

artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.<sup>4</sup> Pengembangan adalah proses yang dapat digunakan untuk membuat barang baru atau meningkatkan barang yang sudah ada sebelumnya.

Penelitian pengembangan sering diterapkan dalam bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan lebih sering disebut dengan R&D (*Research & Development*). Sugiono mengklaim pengembangan teknik itu untuk penelitian dan pengembangan. Ada beberapa macam model yang digunakan dalam prosedur penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *Rowntree*. Merupakan model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi suatu bahan ajar. Pencipta model tersebut adalah Prawiradilaga. Tiga langkah utama dari paradigma pengembangan *Rowntree* adalah perencanaan, pengembangan dan evaluasi.<sup>5</sup> Oleh karena itu, metode dan model ini dipilih bertujuan agar dapat menghasilkan produk berupa media. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk memastikan sejauh mana peningkatan kepraktisan media dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna. Oleh karena itu,

---

<sup>4</sup>Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia,2013). 125.

<sup>5</sup>Prawiradilaga, D.S, *Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana: Jakarta (2013). 45

pengembangan disebut sebagai suatu proses atau langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

### **C. Bahan Ajar Interaktif**

Bahan ajar interaktif adalah alat pengajaran yang mengintegrasikan beberapa media pembelajaran seperti (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya. Bahan ajar interaktif dibuat dengan teknologi multimedia. Penggunaan bahan ajar interaktif dengan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif, serta konsisten dengan belajar yang berpusat kepada peserta didik untuk belajar lebih baik. Bahan ajar interaktif merupakan salah satu komponen penunjang pembelajaran yang sangat penting. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif sebagai alat informasi dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelitian implementasi pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat ternyata berdampak luas hingga ke wilayah bahan ajar, salah satunya adalah bahan ajar interaktif. Hofstetter mengemukakan bahwa bahan ajar interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, terintegrasi, berkreasi dan

berkomunikasi.<sup>6</sup> Berdasarkan keunggulan teknologi multimedia tersebut, peserta didik bukan hanya mendengar saja tetapi juga melihat. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut ditafsirkan, dikelola serta dipahami dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Prastowo memberikan penjelasan lain bahwa bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang memadukan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, animasi atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari prestasi. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunanya. Sehingga, jika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar seperti ini, peserta didik dapat terdorong untuk bersifat aktif.<sup>7</sup> Dengan penggunaan bahan ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi secara utuh dan sistematis, sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

#### **D. *Smart Apps Creator***

*Smart Apps Creator* merupakan sebuah aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi *mobile learning* berbasis *Android* tanpa menulis kode pemrograman. *Smart Apps Creator* dapat diajarkan untuk para pelajar SD/MI, SMP/MTS, SMA/SMK.MA untuk meningkatkan kreativitasnya dalam mengelola

---

<sup>6</sup>Hofstetter. *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif E-Model Berbasis Flash untuk Kelas Sekolah Dasar*. (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2017). 15

<sup>7</sup>Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. 2015.

konten dan juga membuat aplikasi *mobile* yang menarik.<sup>8</sup> *Smart Apps Creator* dapat membuat aplikasi yang menggabungkan teks, grafik, efek suara, video, rumus, simbol, penghitung waktu, *slide*, tombol, peta dan berbagai animasi lainnya.

Menurut Prakoso *Smart Apps Creator* merupakan alat untuk membuat aplikasi *mobile Android* tanpa menulis kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format HTML5 dan exe. *Smart Apps Creator* dapat dipergunakan untuk membuat aplikasi *mobile* multimedia pembelajaran, *city*, *guide*, *marketing*, *game*, dsb. Serta dapat diajarkan juga kepada para pelajar SD, SMP, SMA/SMK untuk meningkatkan kreativitasnya dalam mengelola konten dan juga membuat aplikasi *mobile* yang menarik.<sup>9</sup> SAC adalah singkatan dari *Smart Apps Creator* merupakan perangkat lunak untuk membuat aplikasi multimedia berbasis *mobile*, *desktop* dan *web*. Oleh karena itu, hasil pengembangannya itu dapat dikonversikan menjadi aplikasi *mobile Android*, iOS, aplikasi *desktop* dan juga aplikasi Web HTML5 yang dapat diakses melalui browser.

*Smart Apps Creator* merupakan Aplikasi Multimedia yang mampu merancang dan membuat suatu media pembelajaran interaktif berbasis *android*. *Smart Apps Creator* bisa dijadikan sebagai alternatif ketika belajar daring (Dalam Jaringan). Pemilihan pembelajaran berbasis *android* dengan teknologi *Smart Apps Creator* memungkinkan agar mudah dalam memasukkan ataupun mendesain isi

---

<sup>8</sup>Haitan Rachman, “*Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming*,” Www.Inosi.Co.Id, last modified 2019, accessed December 16, 2021, <https://inosi.co.id/smart-appscreator-mobile-apps-multimedia-builder-no-programming/>.

<sup>9</sup>Dina, Fajriani. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Berbasis Android Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Bisnis Daring Dan Pemasaran”. *Prosiding Seminar Nasional KBK*, Vol 1. No 4. 2021.

pembelajaran tanpa dengan proses pemrograman ataupun HTML (*hyper text markup language*) sehingga para pengguna dimudahkan membuat bahan pengajaran, bisa digunakan dalam mode *offline* maupun online yang bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pengembang agar menghasilkan produk yang digunakan kapanpun dan dimanapun.

#### **a. Manfaat *Smart Apps Creator* (SAC) dalam Pembelajaran**

Ada beberapa manfaat yang dapat kita peroleh ketika menggunakan SAC sebagai media pembelajaran sebagai berikut.

- a) Peserta didik tidak lagi bosan dengan metode belajar yang itu-itu saja. Karena dengan media *Smart Apps Creator* pembelajaran bisa lebih menarik dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- b) Jika desainnya kreatif, aplikasi ini tampilannya bisa seperti game yang menarik perhatian. Bisa berisi materi dan quiz seperti petualangan tetapi dikaitkan dengan pembelajaran.
- c) Dapat digunakan tanpa koneksi internet dan dapat digunakan belajar berulang kali
- d) Dapat membantu serta memudahkan guru masa kini untuk membuat variasi media pembelajaran dengan kemampuan minimal mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan *Smart apps creator***

Kelebihan dan kekurangan dari suatu aplikasi memang beragam dan tidak sama, setiap aplikasi memiliki kelebihan serta kekurangannya masing-masing. Begitu pula dengan media *Smart Apps Creator* (SAC) Penggunaan media

pembelajaran dalam aktivitas belajar/mengajar sangat disarankan, mengingat pada saat ini peserta didik banyak menggunakan *smartphone* untuk keperluan sehari-hari seperti belajar, hiburan, dan lainnya. Dengan penggunaan *smartphone* yang sangat melekat, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu meminimalisir penggunaan *smartphone* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berikut ini diuraikan kelebihan dan kekurangan menggunakan *Smart Apps Creator* sebagai berikut.

### 1) Kelebihan menggunakan *Smart Apps Creator*

Menggunakan media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dari media pembelajaran yang lainnya, Seperti halnya media pembelajaran *Smart Apps Creator*, penggunaannya memberikan manfaat dibandingkan media pembelajaran lainnya:

- a) Program *Smart Apps Creator* mudah digunakan. Membuat media belajar tanpa coding untuk *Android* yang hanya perlu memasukkan konten dan grafik sebelum membuat tombol navigasi.
- b) Peserta didik tidak lagi bosan karena materi pembelajaran interaktif yang menarik.
- c) Dapat dibuat semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan, sehingga produsen dapat menggunakan segala kreativitas dan idenya untuk membuat bahan pembelajaran.
- d) Aplikasi memiliki ukuran file yang kecil dan membutuhkan sedikit RAM. Fitur-fitur yang kini ditawarkan sudah memadai untuk membuat materi

pendidikan. Fitur yang ada mudah digunakan karena menyertakan ikon dan deskripsi mendetail.

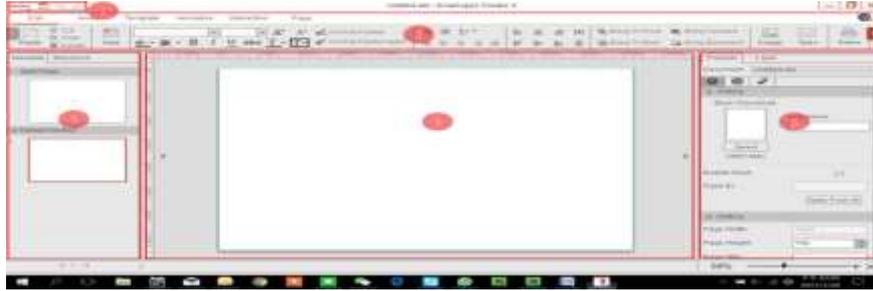
- e) Mudah dalam membuat animasi.
- f) Tampilan aplikasinya simple dan nyaman
- g) Dapat disimpan dalam perangkat *android,ios,Exe (emulator style & Desktop style)*, HTML5

## 2) Kekurangan menggunakan *Smart Apps Creator*

Setiap media pembelajaran mempunyai kekurangannya masing-masing, sama halnya dengan media pembelajaran *Smart Apps Creator* mempunyai kelebihan yang hampir sama dengan media pembelajaran yang lainnya. Adapun kekurangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* yaitu:

- 1) Bersifat trial, jadi aplikasi ini hanya bisa digunakan selama 30 hari. Kecuali membeli lisensinya.
- 2) Fitur yang tersedia terbatas jika dibandingkan dengan aplikasi pembuat aplikasi *android* lainnya.
- 3) Bahasa yang tersedia yaitu, bahasa Inggris, aplikasi *Smart Apps Creator* belum ada fitur untuk merubah bahasa menjadi bahasa Indonesia.
- 4) Hanya bisa merancang dan membangun aplikasi/media pembelajaran sederhana.

Elemen-elemen yang terdapat pada aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai berikut.



**Gambar 2.1** Menu-menu *Smart Apps Creator*

5 Bagian:

1. Tombol cepat: Termasuk tombol pintar, tombol simpan, tombol batal dan tombol berikutnya.
2. Tab Fungsi: Termasuk edit, sisipkan, template, animasi, interaksi, halaman, dan Uji Waktu Nyata.
3. Tab Pratinjau: termasuk pratinjau dan bank sumber daya.
4. Area utama: termasuk area utama, tombol tutup pratinjau dan tombol tutup atribut.
5. Tab Atribut: termasuk tab atribut dan tab lapisan



**Gambar 2.2** Menu Insert

1. Menu insert adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk memasukkan foto/gambar, ganti background, memasukkan tulisan, memasukkan fitur hotspot (pergantian antar slide), dan uji coba preview slide.



**Gambar 2.3 Menu Template**

2. Menu Template adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk memasukkan foto, uji coba preview (slide) dan menghubungkan antar slide.



**Gambar 2.4 Menu Animation**

3. Menu animation adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk mendesain slide agar lebih menarik bisa berupa naik turun, turun naik, samping kanan kiri, maupun bisa menghilang kemudian muncul kembali.



**Gambar 2.5 Menu Interaction**

4. Menu *interaction* adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk mendesain antar slide agar lebih memudahkan dalam membuka aplikasi tersebut.



**Gambar 2.6 Menu Page**

5. Menu page adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk membuka file dengan sesuai kebutuhan contoh: page portrait dan landscape, kemudian di fitur ini juga bisa disesuaikan dari mana slide akan dimulai.

## **E. Bentuk dan Topik Bahan Ajar**

### **a. Bentuk Bahan Ajar**

Alat peraga dapat berupa cetak (seperti artikel, kartun, dan infografis) atau non cetak (seperti audio dan video). Peneliti sekarang mengumpulkan semua data dan sumber daya yang diperlukan untuk penelitian dan pengembangan produk. Dimulai dengan cara mengumpulkan konten yang akan digunakan kepada peserta didik, mendokumentasikan prosesnya, mengunduh aplikasi *Smart Apps Creator*, dan program perangkat lunak tambahan lainnya. Peneliti juga mulai membuat konten, audio, video, dan gambar pelengkap lainnya yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Pembuatan media pembelajaran ini memerlukan waktu kurang lebih dua pekan dengan estimasi yang tidak memerlukan biaya banyak. Hal ini dikarenakan, kita hanya bermodalkan akses jaringan internet untuk mendownload beberapa aplikasi yang dibutuhkan.

Tahap pengembangan bentuk produk awal. Hasilnya, peneliti sekarang mulai membuat desain karena media pembelajaran ini juga menggunakan elemen pelengkap seperti gambar, suara, dan materi. Kemudian, dengan menggunakan media *Smart Apps Creator*, konten disatukan. *Finishing*, yang meliputi tugas editing, merupakan tahapan terakhir. Pembuatan media berbasis *Smart Apps Creator* untuk peserta didik kelas XI IPS 2 PI dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan topik materi hormat dan patuh kepada orang tua didasarkan

pada media yang telah dibuat. Berikut ini adalah elemen media yang dibuat dengan *Smart Apps Creator*.

a) Halaman awal

Halaman intro merupakan paling awal yang tampil ketika program media pembelajaran dijalankan.

b) Halaman menu utama

Halaman menu utama merupakan halaman yang menampilkan menu-menu pilihan seperti petunjuk, peta konsep, kompetensi dasar, materi, profil dan evaluasi. Untuk bisa mengakses materi pada media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, bisa dilakukan dengan menekan tombol menu tersebut.

c) Halaman menu materi

Halaman menu materi merupakan halaman yang menampilkan materi tentang hormat dan patuh kepada orang tua.

d) Halaman isi materi

Halaman isi materi merupakan halaman yang menampilkan sekumpulan materi yang terdiri dari pengertian hormat dan patuh kepada orang tua, pentingnya berbakti kepada orang tua, bentuk-bentuk berbakti kepada orang tua.

e) Halaman menu kuis

Halaman kuis merupakan halaman untuk latihan soal. Soal itu dibuat berdasarkan materi yang ditampilkan pada aplikasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Soal terdiri dari dua bagian pilihan ganda dan essay.

Cara menambahkan gambar di *Smart Apps Creator*. Menambahkan gambar ke halaman kerja *Smart Apps Creator*, bisa memakai beberapa cara

tergantung kebutuhannya seperti membuat logo, gambar pendukung, background, butto dan lainnya. Dalam penggoprasiaannya menggunakan insert yang kemudian memilih bentuk perintahnya, agar lebih jelas diperhatikan tutorial menambahkan gambar di *Smart Apps Creator* sebagai berikut.

- a. Menambahkan gambar dengan metode pertama ini bisa berbentuk Logo, Icon, dan semua jenis gambar. Kemudian gambar yang dimasukan bisa di edit dan disesuaikan dengan baik dengan cara klik Insert (Image), kemudian pilih gambar yang diinginkan dan tekan open setelah itu, maka gambarnya akan muncul di halaman kerja *Smart Apps Creator*. Di halaman kerja SAC, Gambar yang dimasukan bisa di edit ukuran dan letaknya. Kamu hanya perlu menyeret gambar tersebut untuk memindahkan posisinya atau dengan melakukan aksi ke bagian yang ditandai untuk merubah ukuran gambarnya.
- b. Menambahkan background untuk media pembelajaran sangatlah penting, karena background sangat mempengaruhi tampilan dari media pembelajaran. Kalau tidak menggunakan background maka hasilnya akan kurang menarik terlihat. Cara untuk menambahkan background di *Smart Apps Creator*. Klik insert (Background), pilih gambar yang akan dijadikan background kemudian tekan Open maka gambarnya akan muncul di halaman kerja dan langsung menjadi background.
- c. Menambahkan suara audio di *Smart Apps Creator* bisa membuat aplikasi atau media pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, penambahan efek suara juga bisa memperjelas isi dari materi pembelajaran yang dibuat. Cara untuk menambahkan audio di *Smart Apps Creator*. Klik Insert (audio), pilih audio

yang dibutuhkan kemudian Open setelah itu. Audionya akan muncul di halaman kerja.

- d. Menambahkan video di smart apps creator agar dapat memperjelas materi yang ada di dalam media pembelajaran, kemudian video juga bisa dijadikan sebagai penghibur karena dengan adanya video, pengguna tidak akan bosan dengan isi dari materi pembelajaran yang dibuat. Cara menambahkan video ke dalam aplikasi smart apps creator. Klik insert (video), local video digunakan untuk mengambil video dari PC/Laptop, Youtube video digunakan untuk mengambil video dari Youtube kemudian tekan Open maka akan muncul di halaman kerja SAC kamu bisa merubah posisi dari video, jadi sesuaikan dengan kebutuhan media pembelajarannya.

#### **b. Topik Bahan Ajar**

Orang tua adalah asal mulalahirnya seorang anak. Ialah sosok yang paling dekat dan paling awal dengan anaknya. Pengorbanan orangtua tidak ada tandingannya, ia yang mendidik, lina dan memberikan hidup mereka demi keselamatan anaknya. Oleh karena itu kita juga diminta untuk senantiasa menghormati orangtua.<sup>10</sup> Sebagaimana ayat-ayat al-quran tentang perintah berbakti kepada orang tua di antaranya sebagai berikut.

- a) Allah Swt, memerintahkan untuk berbakti kepada orang tua dan tidak diperkenankan berkata buruk. Allah Swt berfirman dalam (Q.S. Al-Isra'/17:23-24).

---

<sup>10</sup>Heri Gunawan, *Keajaiban Berbakti Kepada Kedua Orang Tua* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 11.

﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِنَّمَا يُبَلِّغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَيْهِمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ۚ ٢٣ وَخَفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْنِي صَغِيرًا ۚ ٢٤ ﴾

Terjemahnya:

Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik.<sup>471)</sup> Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, “Wahai Tuhanku, sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil”.

b) Perintah berbakti kepada ibu yang dalam keadaan susah payah sewaktu mengandung, terdapat dalam (Q.S. Luqman/31:14).

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَسَنَةً ۖ إِنَّهُ أُمَّهُ وَقَدْ عَلَىٰ وَهْنٍ ۖ وَصَّيْنَاهُ فِي عَمَلٍ فِي أَنْ اشْكُرْ لِي  
وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ ۚ ١٤

Terjemahnya:

“Dan Kami perintahkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya. ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam usia dua tahun.<sup>648)</sup> Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu. Hanya kepada Aku kembalimu”.<sup>12</sup>

c) Perintah berbakti kepada orang tua dengan cara yang ma’ruf meskipun keduanya musyrik yang terdapat dalam (Q.S. Luqman/31:15).

وَأَنْ جَاهِدَكَ عَلَىٰ أَنْ تُشْرِكَ بِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلَا تُطِعْهُمَا وَصَاحِبُهُمَا فِي الدُّنْيَا  
مَعْرُوفًا ۚ وَاتَّبِعْ سَبِيلَ مَنْ أَنَابَ إِلَيَّ ثُمَّ إِلَيَّ مَرْجِعُكُمْ فَأُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ١٥

<sup>11</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), 386.

<sup>12</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), 583.

Terjemahnya:

“Dan jika keduanya memaksamu untuk mempersekutukan Aku dengan sesuatu yang engkau tidak mempunyai ilmu tentang itu, maka janganlah engkau menaati keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku. Kemudian hanya kepada-Ku tempat kembalimu, maka akan Aku beritahukan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan”.<sup>13</sup>

Setiap muslim wajib mentaati setiap perintah dari keduanya selama perintah tersebut tidak bertentangan dengan perintah Allah. Dalam islam tidak ditekankan harus menghormati kedua orang tua saja, akan tetapi ada akhlak yang mengharuskan orang yang lebih muda untuk menghargai orang yang lebih tua usianya dan yang tua harus menyayangi yang muda. Orang tua yang dimaksud disini adalah orang tua asuh dan orang tua kandung. Orang tua asuh adalah orang tua yang mendidik anak melalui pembelajaran (guru), sedangkan orang tua kandung adalah orang tua yang membiayai dan membesarkan anak.<sup>14</sup> Hormat dan patuh kepada orang tua sangatlah ditekankan dalam agama islam. Manusia yang paling berjasa adalah kedua orang tua. Melalui keduanya Allah menakdirkan keberadaannya, ibunya yang telah mengandungnya selama Sembilan bulan dengan penuh susah payah. Ibunya yang telah menyusuinya selama masa yang telah di kehendaki oleh Allah Swt. ibunya yang mengasuhnya, merawatnya dan menyayanginya semasa kecil.

<sup>13</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), 584.

<sup>14</sup>Nur Cholisatul Chuzna, “Implementasi Kitab Ta'lim Muta'allim dalam Membentuk Etika Berbakti Kepada Orang Tua di Pondok Pesantren Bustanul Muta'allimin dan Mambaul Qur'an Pringapus Kabupaten Semarang,” Saliha: *Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, Vol. 4, No. 1, 2021; 37–50

Dalam sebuah riwayat menyebutkan ada sahabat Nabi yang datang kepada Rasulullah saw dan bertanya mengenai amalan apa yang disukai oleh Allah Swt. Disebutkan bahwa birrul walidain ini termasuk ke dalam tiga amalan yang paling disenangi Allah Swt. Sahabat Nabi, ‘Abdullah ibn Mas’ud pernah bertanya kepada Rasulullah saw. tentang amalan apa yang paling disukai oleh Allah Swt. Kemudian Rasulullah saw. menyebutkan tiga hal, yaitu: pertama, shalat tepat pada waktunya; kedua, birrul walidain; dan ketiga, jihad fii sabilillah. Islam sendiri telah memberikan tuntunan berbuat baik dan bertindak yang beradab kepada ibu dan bapaknya.<sup>15</sup> Seorang anak dapat melakukan berbagai cara untuk bisa mewujudkan birrul walidain antara lain sebagai berikut.

a) Menghormati dan berbuat baik kepada orang tua.

Berikut ini beberapa contoh perilaku berbuat baik kepada orang tua diantaranya:

- 1) Senantiasa memperlakukan orang tua dengan ikhlas serta sabar
- 2) Bersedia bekerja keras demi memantapkan orang tua.
- 3) Meminta doa kepada orang tua ketika akan melakukan sesuatu atau bepergian.
- 4) Senantiasa berbuat baik terhadap orangtua, padahal dia jahat.
- 5) Berkata dan bertutur kata yang sopan, lemah lembut serta menyenangkan hati orang tua. Jangan sampai berkata yang keras, kasar, dan menyakitkan hati orang tua, karena ketika perkataan kita sampai menyakiti hati orang tua dan dia berdoa kepada Allah Swt. maka doanya akan langsung dikabulkan oleh Allah Swt.

---

<sup>15</sup>Muhammad Thalib, *50 Pedoman Mendidik Anak Menjadi Shalih* (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 1996), 162.

b) Mendengarkan nasihat orang tua dengan baik.

Ketika berbicara dengan orang tua, baik dalam kondisi serius maupun bercanda tetap harus memperhatikan adab. Mendengarkan terlebih dahulu nasehatnya baik-baik hingga selesai, kemudian kita baru boleh berbicara atau bertanya. Pikirkanlah nasehat-nasehatnya untuk melihat apakah lebih banyak kebaikan atau keburukannya. Setelah itu, barulah apabila nasehatnya berisi kebaikan maka kita laksanakan.<sup>16</sup> Apabila terdapat keburukan maka tidak melaksanakannya dengan alasan yang bisa diterima orang tua.

c) Mematuhi perintah kedua orang tua untuk senantiasa menjaga silaturahmi

حَدَّثَنِي حَزْمَلَةُ بْنُ يَحْيَى التُّجَيْبِيُّ أَخْبَرَنَا ابْنُ وَهَبٍ أَخْبَرَنَا يُونُسُ عَنْ ابْنِ شِهَابٍ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ مَنْ سُرَّ أَنْ يُبْسَطَ عَلَيْهِ رِزْقُهُ أَوْ يُسَأَ فِي آثَرِهِ فَلْيَصِلْ رَحْمَتَهُ. (رواه مسلم).

Artinya;

“Telah menceritakan kepadaku Harmaah bin Yahya At Tujibi; Telah mengabarkan kepada kami Ibnu Wahb; Telah mengabarkan kepadaku Yunus dari Ibnu Shihab dari Anas bin Malik dia berkata; Aku mendengar Rasulullah shallallahu alaihi wasalam bersabda: "Barangsiapa yang ingin dilapangkan rezekinya, atau ingin dipanjangkan usianya, maka hendaklah ia menyambung silaturahmi". (HR. Muslim).<sup>17</sup>

Hadits sebagaimana di atas merupakan perintah untuk menghormati dan menaati perintah orang tua agar senantiasa menjaga silaturahmi. Ketika orang tua memberikan perintah maka sebaik mungkin kita berusaha untuk menaatinya. Apabila tidak bisa melaksanakannya, maka hendaknya mengatakannya dengan cara yang baik. Lebih dari itu, mengatakan “ah” atau sejenis kata tersebut juga tidak diperbolehkan. Terdapat satu perintah yang boleh kita tolak, yaitu ketika

<sup>16</sup>Sunarno, Adab Anak Berbakti Pada Orang Tua (Semarang: ALPRIN, 2008), 18.

<sup>17</sup>Abu Al-Husain Muslim bin Al-Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-Bir wa as-shilah, wa al-adab, Juz. 2, No. 2557, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M). 515.

perintah tersebut bertentangan dengan ajaran agama (Islam). Namun dalam hal menolaknya pun harus menjelaskan dengan cara baik dan bijaksana.<sup>18</sup> Oleh karena itu ketika orang tua memberikan perintah maka sebaik mungkin kita berusaha untuk menaatinya. Ketika hendak bepergian. Doa dan keridhaan dari orang tua memiliki peran yang begitu besar. Sebagaimana hadits yang diriwayatkan oleh ad Dailami' bahwa Rasulullah saw. pernah bersabda: “Doa orang tua bagi anaknya seperti doa seorang nabi bagi umatnya”. Maksudnya doa orang tua sangatlah mustajab dan cepat dikabulkan oleh Allah Swt. seperti halnya doa para nabi dan rasul. Maka ketika ada suatu keperluan mintalah izin kepada orang tua dengan cara yang baik dan sopan. Apabila diizinkan maka laksanakanlah, tetapi apabila tidak diizinkan maka tundalah sementara waktu. Karena Mendapat ridho orangtua sangat penting untuk seorang anak atas hal-hal yang hendak ia kerjakan dalam setiap aktivitasnya. Karena dengan ridho kedua orangtua doanya akan lebih mudah dijabal oleh Allah Swt.

Kemudian hal yang dapat dilakukannya adalah dengan cara menghormati dan memuliakan mereka, baik di hadapan mereka maupun di belakang mereka, terbiasa melaksanakan ibadah kepada Allah, berakhlak yang baik dimanapun, sungguh-sungguh ketika menuntut ilmu, rajin ketika bekerja, dan sebagainya. Jangan mencoba untuk menjatuhkan nama baik orang tua, atau mengambil sesuatu

---

<sup>18</sup>Ahmad Nur Said, *Inovasi Belajar Dengan Memanfaatkan Gelombang Otak Alpha Pada Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Di SMPN 126 Jakarta Timur*, (Skripsi: UIN Hidayatullah Jakarta, 2023), 40

tanpa izin mereka.<sup>19</sup> Sebagai anak yang menjadi bagian (keturunan) ibu dan bapak, hendaknya pandai-pandai menjaga nama baik. Apabila kita mempunyai rezeki berlebih, maka berikanlah nafkah kepada orang tua, jika mereka membutuhkan. Dalam (Q.S. Al-Baqarah/2:215) Allah Swt berfirman:

يَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۗ قُلْ مَا أَنْفَقْتُمْ مِنْ خَيْرٍ فَلِلْوَالِدَيْنِ وَالْأَقْرَبِينَ وَالْيَتَامَىٰ  
وَالْمَسْكِينِ وَابْنِ السَّبِيلِ ۗ وَمَا تَفَعَّلُوا مِنْ خَيْرٍ فَإِنَّ اللَّهَ بِهِ عَلِيمٌ ﴿٢١٥﴾

Terjemahnya:

“Mereka bertanya tentang apa yang mereka nafkahkan. Jawablah: “Apa saja harta yang kamu nafkahkan hendaklah diberikan kepada ibu-bapak, kaum kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin dan orang-orang yang sedang dalam perjalanan”. Dan apa saja kebaikan yang kamu buat, maka sesungguhnya Allah Maha Mengetahuinya”.<sup>20</sup>

Sebagai seorang anak harus mencoba membantu dan meringankan beban pekerjaan orang tua dan dengan disertai keinginan untuk bisa meringankan beban orang tua. Jangan malah menambah berat dan membuat mereka semakin susah. Bantulah mereka sesuai dengan kemampuan, misalnya dengan tenaga, pikiran maupun materi.<sup>21</sup> Sebagai anak kita harus senantiasa mendoakan kedua orang tua serta memohonkan rahmat dan ampunan Allah Swt kepada mereka. Kebiasaan mendoakan orang tua termasuk bentuk dari birrul walidain. Salah satu doa kepada orang tua terdapat di dalam (Q.S. Al-Isra’/17:24).

<sup>19</sup>Amrulloh, *Guru Sebagai Orang Tua Dalam Hadist “Aku Bagi Kalian Laksana Ayah”*, Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam, Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum (Unipdu) Jombang, Vol 2. No 1, 2016. 70

<sup>20</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018), 218.

<sup>21</sup>Umar bin Ahmad Baraja, *Akhlaq Lilbanin*, (Surabaya, Maktabah Ahmad Nabhan, 1372 H), Vol. 1, 11-12

وَإِخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْنِي صَغِيرًا ﴿٢٤﴾

Terjemahnya:

“Rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, “Wahai Tuhanku, sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua (menyayangiku ketika) mendidik aku pada waktu kecil”.<sup>22</sup>

Kita tidak hanya berbakti kepada orangtua, hanya saat mereka hidup. Kita juga bisa berbakti walaupun orangtua kita sudah meninggal. Yang telah dijelaskan dalam sebuah hadis bahwa: “kami sedang berkumpul dengan nabi, seseorang bertanya ke beliau : ya rasulullah, apakah ada kebaikan yang bisa saya lakukan setelah orang tua saya meninggal?”. Beliau bersabda: “ya, ada empat hal: berdoa lalu meminta pengampunan bagi mereka, menepati janji, menghormati sahabat kedua orangtua dan menjalin hubungan dengan seseorang yang tidak dicintai. berbuat baik kepada ibu dan ayahnya yang telah tiada. Sebagaimana dalam tuntunan agama Islam yang disebarkan oleh Rasulullah saw. dari Abu Usaid sebagai berikut

قَالَ حَدَّثَنَا يُونُسُ بْنُ مُحَمَّدٍ قَالَ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ الْعَسِيلِ قَالَ حَدَّثَنِي أَسِيدُ بْنُ عَلِيٍّ عَنْ أَبِيهِ عَلِيِّ بْنِ عَبْدِ عَن أَبِي اسِيدٍ كَتَبَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَكَانَ بَدْرِيًّا وَكَانَ مَوْلَاهُمْ قَالَ قَالَ أَبُو أَسِيدٍ بَيْنَمَا أَنَا جَالِسٌ عِنْدَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذْ جَاءَهُ رَجُلٌ مِنَ الْأَنْصَارِ فَقَالَ يَا رَسُولَ اللَّهِ هَلْ بَقِيَ مِنِّي مِنْ بَرِّ آبَائِي شَيْءٌ بَعْدَ مَوْتِهِمَا أَبْرُهُمَا بِهِ قَالَ نَعَمْ خِصَالٌ أَرْبَعَةٌ الصَّلَاةُ عَلَيْهِمَا وَالِاسْتِغْفَارُ لَهُمَا وَإِنْفَادُ عَهْدِهِمَا وَإِكْرَامُ صَدِيقَيْهِمَا وَصِلَةُ الرَّجْمِ الَّتِي لَا رَجْمَ لَكَ إِلَّا مِنْ قَبْلِهِمَا فَهُوَ الَّذِي بَقِيَ عَلَيْكَ مِنْ بَرِّهِمَا بَعْدَ مَوْتِهِمَا. (رواه أحمد).

Artinya:

“(Ahmad bin Hanbal radiyallahu anhu) berkata; telah menceritakan kepada kami Yunus bin Muhammad berkata; telah menceritakan kepada kami Abdurrohman bin Al Ghasil berkata; telah menceritakan kepadaku Asid bin

<sup>22</sup>Kementerian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018). 284.

'Ali dari bapaknya, 'Ali bin 'Ubaid dari Abu Usaid, sahabat Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam, Ahli Badar, dan dia termasuk maula mereka, berkata; Abu Usaid berkata; Ketika aku duduk di samping Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam, tiba-tiba seorang laki-laki Anshar datang dan berkata; Wahai Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam apakah masih tersisa kewajiban atasku untuk berbuat baik kepada orang tuaku setelah kematian mereka berdua?. Beliau menjawab 'Ya', masih tersisa empat perkara yaitu: mendoakan untuk mereka berdua, meminta ampunan mereka, memenuhi janji mereka yang belum terselesaikan dan memuliakan teman-teman mereka serta silaturahmi yang sebenarnya tidak berhubungan dengan kamu kecuali dari jalur mereka. Itulah semua yang tersisa dari kewajiban untuk berbuat kebaikan kepada orang tuamu setelah mereka meninggal". (HR. Imam Ahmad).<sup>23</sup>

Menurut hadits di atas, ketika orang tua sudah meninggal dunia, seorang anak masih dapat berbakti kepada orang tuanya dengan cara berikut.

- 
- a. Mendoakan dan memohonkan ampunan kepada Allah swt. dari segala dosa orang tua kita.
  - b. Menunaikan janji kedua orang tua. Apabila ketika orang tua semasa hidup mempunyai janji kepada seseorang, anak harus berusaha menunaikan janji tersebut.
  - c. Memuliakan teman-teman kedua orang tua. Semasa kedua orang tua hidup, mereka memiliki teman akrab yang menolong dengan temannya di masyarakat.
  - d. Bersilaturahmi kepada orang yang memiliki hubungan karena kedua orang tua.

Maka terhadap orang yang dipertemukan oleh ibu atau bapak sewaktu masih hidup, hal tersebut termasuk berbuat baik kepada orang tua yang sudah meninggal.

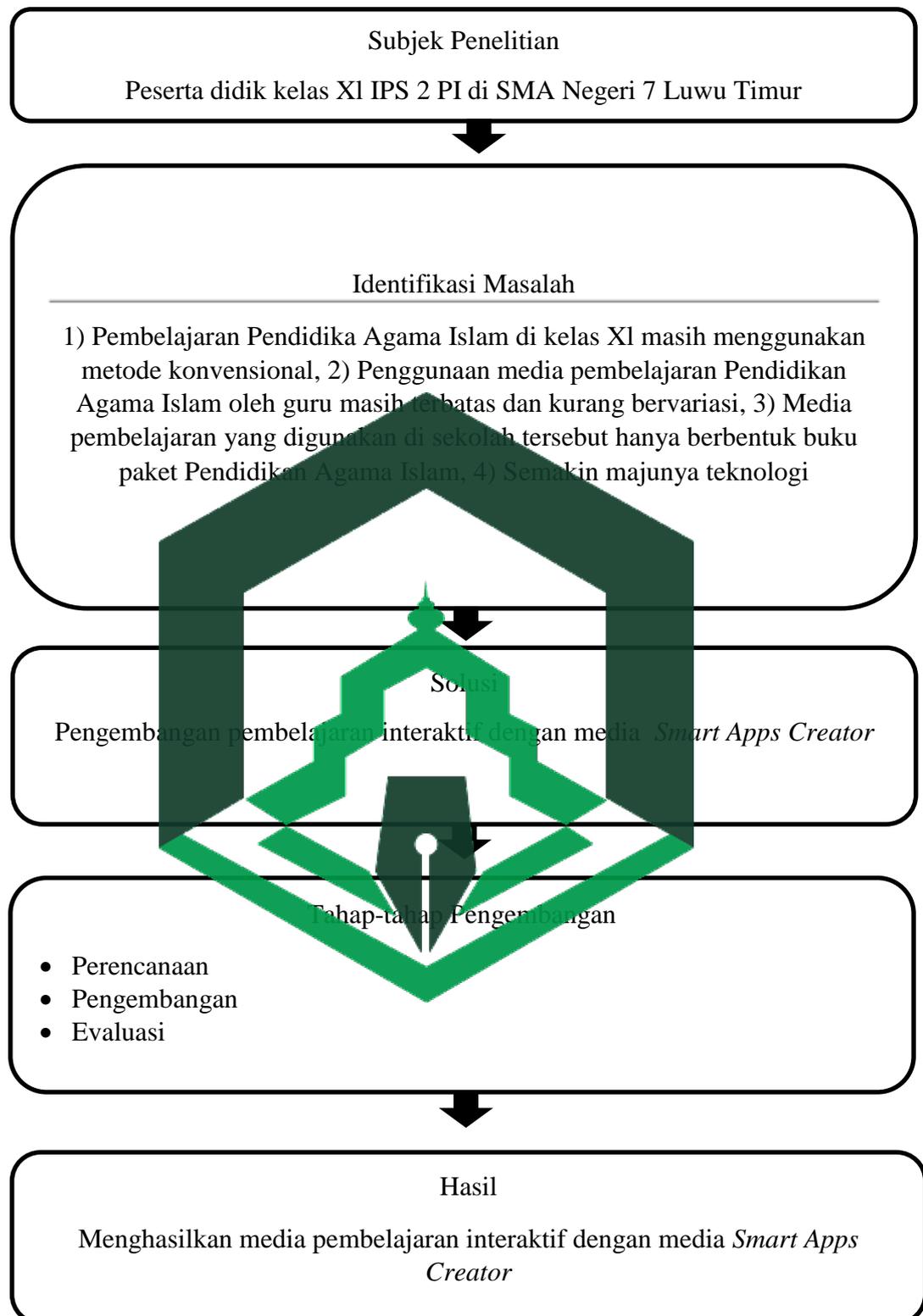
---

<sup>23</sup>Abu Abdullah Ahmad bin Muhammad bin Hanbal as-Syaibani az-Dzuhli, *Musnad Al-Imam Ahmad bin Hanbal*, Kitab. Musnad penduduk Makkah, Juz 3, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M). 498.

### ***F. Kerangka Pikir***

Salah satu penunjang keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah adalah media pembelajaran. Tidak mudah bagi peserta didik untuk dapat menangkap serta mencerna dengan cepat pelajaran pada proses pembelajaran tanpa disertai dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Maka media pembelajaran yang dikembangkan harus dapat menyampaikan materi secara efektif, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu salah satu pengembangan yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan adalah pengembangan bahan ajar interaktif dengan media *Smart Apps Creator*, dimana pengembangannya menggunakan model *Rowntree*. Adapun langkah-langkah dalam proses penelitian ini akan dipaparkan melalui kerangka pikir sebagai berikut.





**Gambar 2.7 Kerangka pikir**

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

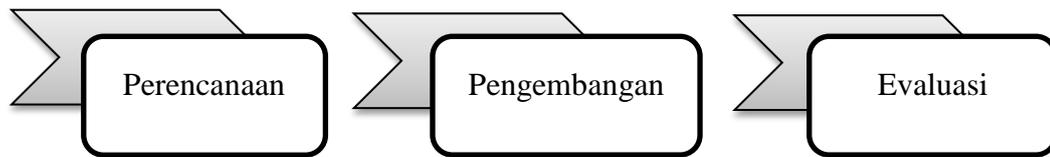
Model pengembangan R & D (*Research & Development*) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk yang berkualitas. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas khususnya dalam dunia pendidikan maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup> Selain, untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk penelitian ini digunakan untuk menemukan informasi baru berkenaan dengan fenomena-fenomena mendasar yang bersifat fundamental, serta praktik dalam strategi pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.<sup>2</sup> Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Model pengembangan yang digunakan adalah *Rowntree* dan dimodifikasi dengan evaluasi formatif Tesser, dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi yang ditunjukkan pada gambar 1.

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Edisi 19 (Bandung: Alfabeta, 2017), 297

<sup>2</sup>Sugiyono." *Metode Penelitian dan Pengembangan*". (Bandung: Alfabeta, 2017), 26



**Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan Model *Rowntree***

## 1. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perancangan format media digitalisasi pembelajaran menggunakan media *Smart Apps Creator* dengan membuat indikator berdasarkan kurikulum pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melihat tingkat pencapaian perkembangan kognitif peserta didik permendikbud No. 137, menganalisis video yang ada serta mewawancarai guru setelah melakukan analisis kebutuhan serta melihat tingkat pencapaian peserta didik, peneliti mendeskripsikan kriteria video yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## 2. Pengembangan

### 1. Pengembangan Desain

Pengembangan desain ini merupakan penentuan desain produk pada media yang akan dikembangkan yang berupa video. Dalam pengembangan desain produk setelah mendapatkan ide produk yang akan dikembangkan maka ada beberapa langkah dalam pembuatan video pembelajaran yang harus diperhatikan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2 yaitu: 1) tulisan skenario yang berfungsi sebagai pemandu ke mana arah pembicara ketika di rekam nanti, 2) proses rekam, 3) cari ilustrasi seperti animasi, gambar dan lain-lain, 4) proses *editing*, 5) proses unggah/upload yang nantinya akan diunggah di situs web seperti *youtube*. Desain

dibuat dengan bantuan menggunakan perangkat lunak yang didalamnya mempunyai banyak bentuk animasi dengan menggunakan animasi tersebut akan dibuat sekreatif dan semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan anak yaitu dengan membuat konsep tentang aktivitas sains.



## 2. Produksi Prototipe

Setelah membuat desain, tahap selanjutnya adalah memproduksi prototype. Produk yang didesain untuk dibuat menjadi media pembelajaran yang tujuannya yaitu agar peserta didik dapat menambahkan media baru dalam pembelajaran sains. Desain produk sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan target yang akan dicapai oleh peneliti adalah penguasaan pemahaman dalam menggunakan media video yang sudah didesain yang berisi pembelajaran aktivitas sains pada peserta didik. Hasil dari keseluruhan tahap pengembangan ini disebut prototype 1.

## 3. Evaluasi

Pada tahap ini, prototype 1 hasil desain awal akan dievaluasi dengan mengikuti prosedur evaluasi formatif dan tesser dengan langkah sebagai berikut. Self Evaluation, untuk proses ini penilaian dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap media video yang dikembangkan, apakah media sudah sesuai dan tidak berbahaya bagi peserta didik, apakah warnanya menarik, dan apakah peserta didik dapat memahami media video dalam pembelajaran aktivitas sains tersebut dengan

mudah. Expert Review, hasil dari produk (prototype 1) yang akan dikembangkan atas dasar self evaluation, diberikan kepada ahli untuk di validasi. Pada tahap ini validator melihat dan mengevaluasi desain produk yang telah dibuat. Uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas content dan desain media video. Hasil validasi yang berupa tanggapan atau komentar dan saran pada lembar validasi yang akan dijadikan dasar untuk merevisi media video dalam aktivitas sains pada peserta didik. *One –to-one evaluation* (uji coba satu-satu), pada tahap ini, produk media video diujicobakan kepada peserta didik. Peneliti memilih tiga orang peserta didik secara acak untuk mewakili populasi target yaitu peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Peserta didik akan diberikan video pembelajaran dengan *prototype 1* yang telah direvisi. Pada saat proses pembelajaran, peserta didik akan diamati menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan untuk melihat dan menilai tingkah laku atau proses terjadinya suatu pembelajaran secara langsung dengan menggunakan *prototype 1*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kepraktisan media video dari sudut pandang peserta didik. Hasil observasi peserta didik tersebut akan dijadikan dasar untuk merevisi produk *prototype 1* sehingga menghasilkan *prototype 2*. *Small Group Evaluation* (uji coba kelompok kecil), pada tahap *Small Group Evaluation* ini, produk media video ini saling mulai diujicobakan pada peserta didik. peneliti memilih 6 orang peserta didik secara acak untuk mewakili populasi target yaitu peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Pada saat proses pembelajaran, peserta didik akan diamati dengan menggunakan lembar observasi yang sudah digunakan untuk menilai serta terlihat tingkah laku atau proses

terjadinya suatu pembelajaran secara langsung dengan menggunakan *prototype 2*. Hal ini dilakukan bertujuan untuk melihat kepraktisan media video dalam pembelajaran aktivitas sains. Dalam penelitian ini menggunakan tahap field test karena penelitian ini hanya sampai pada tahap *Small Group* yaitu untuk menguji kevalidan, kepraktisan suatu produk serta untuk menguji keefektifan potensial suatu produk.

Prawiradilaga menyatakan kelebihan dan kekurangan model pengembangan *Rowntree*, yaitu (1) kejelasan pelaksanaan seluruh kegiatan desain pembelajaran, (2) terkonsentrasi atas produk bahan ajar tertentu sehingga mudah diikuti setiap langkahnya, (3) model dan cara kerja relative sederhana, tanpa melibatkan supra sistem.<sup>3</sup> Adapun keterbatasan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, model ini tidak menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Luwu Timur yang terletak di Desa Jalajja, Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan. Terkait dengan waktu yang digunakan selama penelitian ini adalah 1 bulan, terhitung dari tanggal 10 April sampai dengan 12 Mei 2023.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 2 PI SMA Negeri 7 Luwu Timur berjumlah 30 orang yang akan menilai *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan.

---

<sup>3</sup>Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles), (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 45

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan media *Smart Apps Creator* pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 7 Luwu Timur.

### D. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan dan model pengembangan *Rowntree* Berikut langkah-langkah:

#### 1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan format media digitalisasi pembelajaran menggunakan media *Smart Apps Creator* dengan memuat indikator berdasarkan kurikulum pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### 2. *Development* (Pengembangan)

Mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.

#### 3. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses menentukan nilai untuk suatu hal atau objek berdasarkan acuan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Atau evaluasi merupakan kegiatan mengumpulkan informasi mengenai kinerja sesuatu (metode, manusia, perantara), dimana informasi tersebut akan dipakai untuk menentukan alternatif terbaik dalam membuat keputusan.

Adapun tahap uji coba media pembelajaran antara lain yaitu :

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan atau untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak. Adapun langkah-langkah uji validitas sebagai berikut.

- 1) Menentukan jenis validitas yang ingin diuji. Seperti validitas konten, validitas konstruk atau validitas kriteria.
- 2) Memilih instrumen pengukuran yang akan digunakan untuk mengukur variabel yang ingin diuji validitasnya.
- 3) Mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen pengukuran yang telah dipilih pada populasi atau sampel yang relevan.
- 4) Analisis data untuk menguji validitas instrumen pengukuran yang digunakan
- 5) Tafsirkan hasil analisis data untuk menentukan seberapa valid instrumen pengukuran tersebut.

b. Uji Keefektifan

Uji efektivitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik. Adapun langkah-langkah dalam uji keefektifan sebagai berikut.

- 1) Menentukan tujuan uji keefektifan. Tentukan apa yang ingin diuji dan tujuan yang ingin dicapai.

- 2) Merancang rancangan uji keefektifan. Menentukan kelompok uji coba, metode pengukuran, pengaturan kelompok kontrol dan variabel yang ingin diuji.
- 3) Implementasi rancangan uji keefektifan dan kumpulan data sesuai dengan rencana.
- 4) Analisis data yang telah dikumpulkan dan tentukan apakah hasil yang diperoleh signifikan secara statistik dan berbeda secara signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok uji coba.

#### c. Uji Kepraktisan

Kepraktisan mengacu kepada kondisi media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh pengguna baik peserta didik maupun guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan dan berguna bagi peserta didik. Pada aspek kepraktisan media pembelajaran ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan yang menunjang media tersebut. Pertama adalah media dilihat dari format yang tersedia, waktu yang digunakan dan biaya yang dikeluarkan. kedua adalah kesesuaian peserta didik yaitu kesesuaian isi media dengan perkembangan dan pengalaman peserta didik. ketiga adalah kesesuaian pendidik yaitu kesesuaian media dengan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan mampu memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi melalui media pembelajaran yang dikembangkan. Oleh karena itu, nilai kepraktisan perangkat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilihat dari hasil analisis angket yang diisi oleh guru dan peserta didik sebagai penggunaan pada saat uji lapangan.

#### d. Uji Praktikalitas

Praktikalitas merupakan kemudahan produk yang dihasilkan pada saat digunakan. Praktikalitas dapat diuji pada peserta didik dan guru. Hasil praktikalitas dari guru dan peserta didik menjadi variabel yang dianalisis dan diteliti. Hasil yang didapat kemudian disesuaikan dengan tujuan penelitian. Adapun langkah-langkah dalam uji praktikalitas sebagai berikut.

- 1) Identifikasi tujuan penggunaan. Pastikan bahwa tujuan penggunaan dari metode, alat atau strategi yang akan diuji praktikalitasnya telah jelas dan spesifik.
- 2) Pilih partisipan. Pilih partisipan yang mewakili populasi yang akan menggunakan metode, alat atau strategi tersebut di situasi nyata.
- 3) Tentukan skenario pengujian. Buat skenario atau situasi yang meniru situasi nyata dimana pengguna akan menggunakan metode, alat atau strategi tersebut.
- 4) Tentukan ukuran kinerja. Tentukan parameter yang akan diukur untuk mengevaluasi kinerja metode, alat atau strategi tersebut.
- 5) Lakukan uji coba di lapangan dengan partisipan yang telah dipilih.
- 6) Analisis dan evaluasi hasil uji coba untuk menentukan seberapa baik dan efektif metode, alat atau strategi tersebut dalam situasi nyata.
- 7) Identifikasi perbaikan. Berdasarkan hasil uji coba, identifikasi area di mana metode, alat atau strategi tersebut dapat ditingkatkan.
- 8) Buat laporan tentang hasil uji coba dan rekomendasi untuk meningkatkan metode, alat atau strategi tersebut.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrumen yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan peserta didik. Wawancara langsung adalah wawancara yang dilakukan secara langsung antara pewawancara (*interviewer*) atau guru dengan orang yang diwawancarai (*interviewee*) atau peserta didik tanpa melalui perantara, sedangkan wawancara tidak langsung artinya pewawancara atau guru menanyakan sesuatu kepada peserta didik melalui perantaraan orang lain atau media.<sup>4</sup> Wawancara yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang dibutuhkan untuk mengetahui hambatan-hambatan apa saja yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran.

### 2. Observasi

Metode observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, pelaku kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa tujuan dan perasaan. Metode observasi ini merupakan metode yang sangat baik untuk mengawasi perilaku subjek dalam penelitian seperti pelaku dalam lingkungan atau

---

<sup>4</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Edisi 6 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 157.

ruang, waktu dan keadaan tertentu.<sup>5</sup> Observasi ini menggunakan pedoman rubrik kreativitas guru dan rubrik sintaks pembelajaran tematik yang di buat oleh peneliti yang terdapat lampiran di atas. Metode yang digunakan untuk mengetahui bagaimana bentuk kreativitas guru dalam menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif dan efisien.

### 3. Angket

*Kuesioner* atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari sumbernya secara langsung. *Kuesioner/angket* dapat disebut juga sebagai wawancara tertulis karena isi *kuesioner/angket* merupakan suatu rangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden dan diisi sendiri oleh responden.

### 4. Lembar Validasi

Lembar validasi ini berisikan item-item yang akan dinilai oleh validator. Item-item tersebut yaitu: a) item kejelasan petunjuk, b) item kesesuaian pernyataan dengan indikator, c) item menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, d) item menggunakan pernyataan yang komunikatif.

Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Adapun lembar validasi yang dibutuhkan adalah:

- a. Lembar validasi penilaian ahli materi
- b. Lembar validasi penilaian ahli media
- c. Lembar validasi guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

---

<sup>5</sup>Ida Bagoes Matra. 2008. Filsafat penelitian dan metode penelitian social. (jokjakarta pustaka pelajar). 79

d. Lembaran respon peserta didik (efektif)

## 5. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data terakhir ialah dokumentasi. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan, pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, kliping, dan bahan referensi lainnya.

## F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis kemudian digunakan untuk merevisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan agar menghasilkan perangkat yang layak sesuai kriteria yang ditentukan. Analisis datanya sebagai berikut:

### 1. Analisis data kevalidan

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain berhasil dikumpulkan. Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji validitas.

Dalam uji validitas sendiri mengarah kepada sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur.<sup>6</sup> Artinya kevalidan data yang dimaksud disini adalah apa yang peneliti laporkan dalam penelitian tidak berbeda dengan apa yang terjadi pada objek penelitian.

Data yang digunakan dikelompokkan menjadi dua macam: yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang berbentuk kata atau symbol akan

---

<sup>6</sup>Febrianawati Yusup, "Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, V. 7 No. 1 Juni 2018, 22.

dianalisis secara logis dan bermakna. Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan deskriptif persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  = presentasi yang dicari

$\sum X$  = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$  = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan<sup>7</sup>

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada tabel kriteria validitas berikut:

NO.	Tingkat Pencapaian	Kategori Pencapaian
1.	0% - 20%	Tidak valid/ tidak praktis/ tidak efektif
2.	21% - 40%	Kurang valid/kurang praktis/kurang efektif
3.	41 % - 60%	Cukup valid/cukup praktis/cukup efektif
4.	61% - 80%	Valid/praktis/efektif
5.	81% - 100%	Sangat valid/sangat praktis/sangat efektif

**Tabel 3.1 Kriteria Validasi Ahli**

<sup>7</sup>Saifuddin Azwar, *Realibilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003) 113

## 2. Analisis Data Kepraktisan

Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil penilaian guru dan peserta didik melalui angket respon. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, kemudian ditentukan nilai rata-rata yang diberikan selanjutnya nilai rata-rata dirujuk pada interval penentuan tingkat kepraktisan media sebagai berikut:

- a. Melakukan rekapitulasi hasil pengamatan pengelolaan pembelajaran.
- b. Mencari rerata total dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{j=1}^n \bar{A}_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rerata total

$\bar{A}_i$  = Nilai kriteria ke-i

n = Banyaknya kriteria

- c. Menentukan kategori keseluruhan kriteria dengan mencocokkan rata-rata total dengan kategori kepraktisan yang telah ditetapkan. Nilai rata-rata dirujuk pada interval penentuan tingkat kepraktisan sebagai berikut:

Nilai	Interpretasi
$1 \leq V_a \leq 2$	Sangat Rendah
$2 \leq V_a \leq 3$	Rendah
$3 \leq V_a \leq 4$	Sedang
$4 \leq V_a \leq 5$	Tinggi
$V_a > 5$	Sangat Tinggi

Keterangan:  $V_a$  = Nilai rata-rata kepraktisan

<sup>8</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. (Bandung: Penerbit Alfabeta. 2017). 135

**Tabel 3.2 Interval Skor Penentuan Tingkat Kepraktisan**

d. Instrumen Kepraktisan

Instrumen kepraktisan ini berupa lembar angket respon guru terhadap media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket tersebut diisi oleh guru setelah pembelajaran berakhir. Instrument ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Hormat dan Patuh kepada orang tua. Angket kepraktisan tersebut memiliki kisi-kisi seperti berikut ini.

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Kemudahan dalam penggunaan	Materi yang disajikan mudah dipahami a. Kejelasan pembahasan materi b. Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		Materi tersusun secara sistematis	2
2.	Waktu yang diperlukan sangat singkat	Media pembelajaran ini dapat menghemat waktu	3
		Media pembelajaran dapat diulang-ulang dengan kelas	4

		berbeda-beda	
3.	Daya tarik produk	Aktivitas belajar meningkat karena adanya media ini	5
		Media ini membantu agar lebih bersemangat	6
4.	Mudah diimplementasikan	Media ini memudahkan guru dalam memantau peserta didik sehingga dapat dikontrol dengan baik	7
		Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami	8
5.	Memiliki ekuivalen yang sama	Media ini membunlankan untuk peserta didik belajar secara mandiri	9
		Menggunakan media ini mendapatkan pengalaman mengajar yang baru	10

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru**

No	Pertanyaan	X	Xi	P(%)	Tingkat Kepraktisan
1.	Media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku			%	
2.	Media pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran			%	
3.	Media pembelajaran ini sangat memudahkan dalam mengajar			%	
4.	Kejelasan paparan materi dalam media pembelajaran			%	
5.	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik mempelajari materi Pendidikan Agama Islam			%	
6.	Desain cover dalam media berbasis <i>Smart Apps Creator</i>			%	

7.	Efek animasi dalam media pembelajaran menarik			%	
8.	Tombol-tombol navigasi (menu, lanjut, kembali) pada media pembelajaran bekerja secara tepat sesuai dengan fungsinya			%	
9.	Kemenarikan tampilan desain aplikasi			%	
10.	Penyajian video berdasarkan jenis, ukuran dan warna			%	
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik			%	
12.	Materi sesuai dengan kurikulum			%	
13.	Soal pilihan ganda dan essay sesuai dengan materi			%	

14.	Video yang digunakan sesuai dengan materi			%	
15.	Durasi waktu yang digunakan dalam tampilan sudah sesuai dengan target pembelajaran			%	

**Tabel 3.4 Hasil Kepraktisan Guru Mata Pelajaran**

Data kepraktisan penelitian ini diperoleh dari data hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan. Pada skala penelitian ini menggunakan *skala likert* yang telah dimodifikasi seperti tabel di bawah ini.

NO.	Skor Penilaian	Kategori
1.	5	Sangat Praktis
2.	4	Praktis
3.	3	Kurang Praktis
4.	2	Tidak Praktis
5.	1	Sangat tidak praktis

**Tabel 3.5 Kategori Lembar Kepraktisan**

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### 1. Sejarah singkat SMA Negeri 7 Luwu Timur.

Diawali dengan terbentuknya Pemerintahan Kabupaten Luwu Timur maka didirikanlah sebuah sekolah menengah atas yaitu SMA Negeri 1 Burau yang bertepatan di Desa Jalajja Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Provinsi Sulawesi Selatan dan diresmikan pada tanggal 25 Maret 2005. Secara administratif Kecamatan Burau berbatasan dengan Kabupaten Luwu Utara sehingga menjadi pintu gerbang untuk memasuki Kabupaten Luwu Timur.

Sejak awal berdiri hingga sekarang, SMA Negeri 1 Burau dipimpin oleh Bapak H. Muh. Mustadir, S.Pd, MM, seorang kepala sekolah yang cukup berpengalaman dalam manajemen sekolah. Dalam kepemimpinan di SMA Negeri 1 Burau beliau sangat mengedepankan kedisiplinan dan pembentukan akhlak mulia sehingga SMA Negeri 1 Burau mempunyai penampilan yang bernuansa akademik dan religi. Hal ini terlihat dengan pemisahan ruang kelas antara siswa pria dengan wanita selama proses belajar mengajar berlangsung, dan konsisten dengan motto “no time without study”.

Seiring dengan berjalannya waktu pembangunan fasilitas pendidikan dan olahraga untuk pengembangan minat, bakat dan prestasi akademik para peserta didik di sekolah terus dilakukan. Hal ini terbukti dengan berhasilnya beberapa peserta didik dalam meraih prestasi akademik maupun olahraga baik di tingkat kabupaten, provinsi maupun nasional.

Fase awal berdirinya SMA Negeri 1 Burau merupakan fase yang cukup sulit untuk dihadapi, karena mengemban misi untuk mempersatukan seluruh warga sekolah dan menciptakan lingkungan yang aman, nyaman dan kondusif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Namun masa-masa sulit ini telah berhasil dilalui hingga sekarang, hal ini terlihat dari tingkat kelulusan peserta didik di Ujian Nasional hingga 100% selama empat tahun terakhir. Selain itu beberapa peserta didik juga mampu masuk ke perguruan tinggi favorit baik melalui jalur prestasi akademik maupun SNBP (Seleksi Nasional Untuk Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

SMA Negeri 1 Burau berdiri di atas lahan seluas kurang lebih 5 ha<sup>2</sup> dengan jumlah peserta didik sebanyak 786 orang peserta didik, dengan luas lahan yang tergolong besar, bukanlah hal mudah dalam pengelolaan namun sebagai konsekuensi kerja keras Nampak dilakukan oleh kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru dan semua personil sekolah. Melalui mata pelajaran mulok terciptalah taman terbuka hijau dan produktif.

Pada tahun 2017 bulan Juli terbitlah nomenklatur untuk sekolah yang bertanda bahwa nama dari SMA Negeri 1 Burau diganti menjadi SMA Negeri 7 Luwu Timur hingga sekarang.

## 2. Visi dan Misi SMA Negeri 7 Luwu Timur

### a. Visi

Religius, Terampil , Mandiri dan Berwawasan Lingkungan

### b. Misi

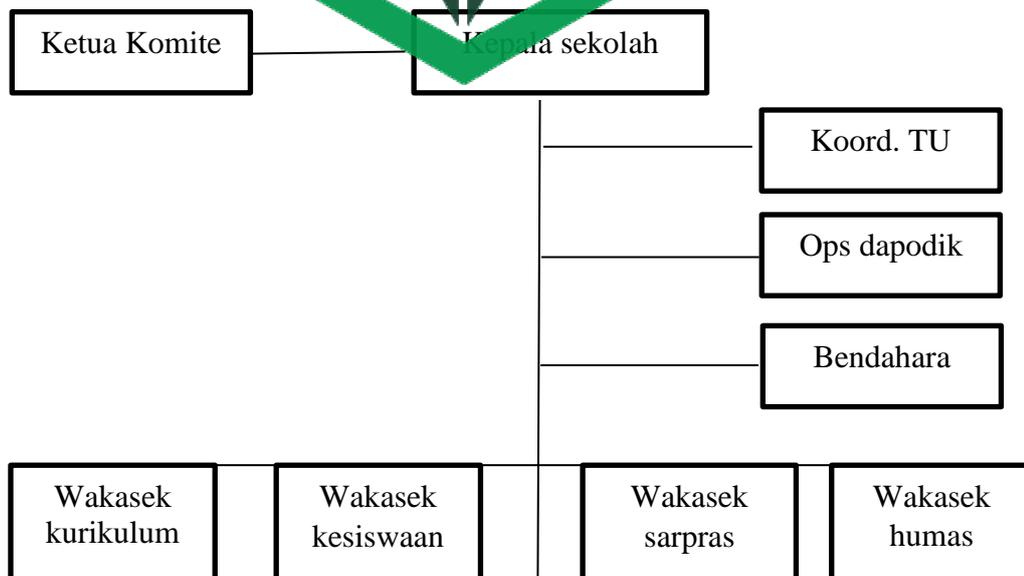
a) Melaksanakan pembinaan keagamaan secara intensif dan berkesinambungan

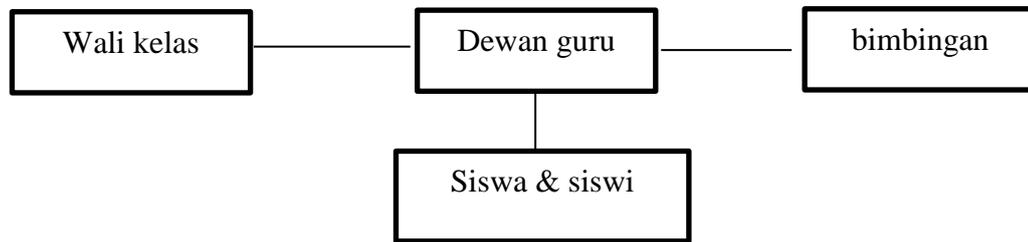
- b) Melaksanakan pembelajaran aktif melalui pemanfaatan TIK
- c) Menumbuhkan motivasi atau semangat belajar peserta didik
- d) Melaksanakan bimbingan belajar (Les)
- e) Melaksanakan tata tertib sekolah secara konsisten
- f) Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler
- g) Menciptakan lingkungan sekolah yang asri

### 3. Tujuan

- a. Menjadikan peserta didik religious
- b. Menghasilkan lulusan yang bermutu dan kompetitif
- c. Membentuk peserta didik terampil disiplin dan mandiri
- d. Meningkatkan nilai hasil belajar
- e. Meningkatkan prestasi peserta didik di bidang non akademik
- f. Meningkatkan prestasi kelulusan peserta didik di perguruan tinggi negeri
- g. Mewujudkan lingkungan sekolah yang asri

### 4. Struktur Organisasi





**Tabel 4.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 7 Luwu Timur**

## 5. Keadaan Siswa

Keadaan siswa berdasarkan jenis kelamin laki-laki dan perempuan dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa di SMA Negeri 7 Luwu Timur Tahun 2023 sebanyak 984 siswa berdasarkan tingkat pendidikan yang dimana kelas X sebanyak 311, untuk kelas XI sebanyak 325 sedangkan untuk kelas XII sebanyak 343.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diperlukan untuk memenuhi kebutuhan seorang guru dan peserta didik. Analisis dilakukan dengan metode wawancara kepada 1 orang guru dan 10 peserta didik. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai padoman untuk membuat suatu media pembelajaran. Hal-hal yang ditanyakan dalam wawancara pada seorang guru dan peserta didik dapat dilihat berikut ini.

a. Hal-hal yang ditanyakan pada guru sebagai berikut.

- 1) Kurikulum apa yang digunakan sekolah ini dalam proses pembelajaran.
- 2) Pada saat proses pembelajaran berlangsung metode apa yang digunakan.
- 3) Sumber belajar apa yang ibu gunakan.
- 4) Media apa saja yang ibu gunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

- 5) Teknologi yang dimiliki peserta didik sebagai sumber belajar mandiri.
- 6) Bagaimanakah cara ibu memotivasi peserta didik saat pembelajaran.
- 7) Apa saja kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.
- 8) Solusi yang diberikan ketika peserta didik bosan dalam pembelajaran.

b. Hal-hal yang ditanyakan pada peserta didik sebagai berikut.

- 1) Bagaimana respon anda saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Apa saja kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Selama proses pembelajaran apakah anda merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- 4) Pada saat pembelajaran metode apa yang sering guru gunakan.
- 5) Apakah sudah ada media pembelajaran yang guru gunakan dalam proses pembelajaran selama ini.

Berdasarkan hasil wawancara seorang guru dan peserta didik yang telah dilaksanakan. Adapun hasil yang didapatkan yaitu:

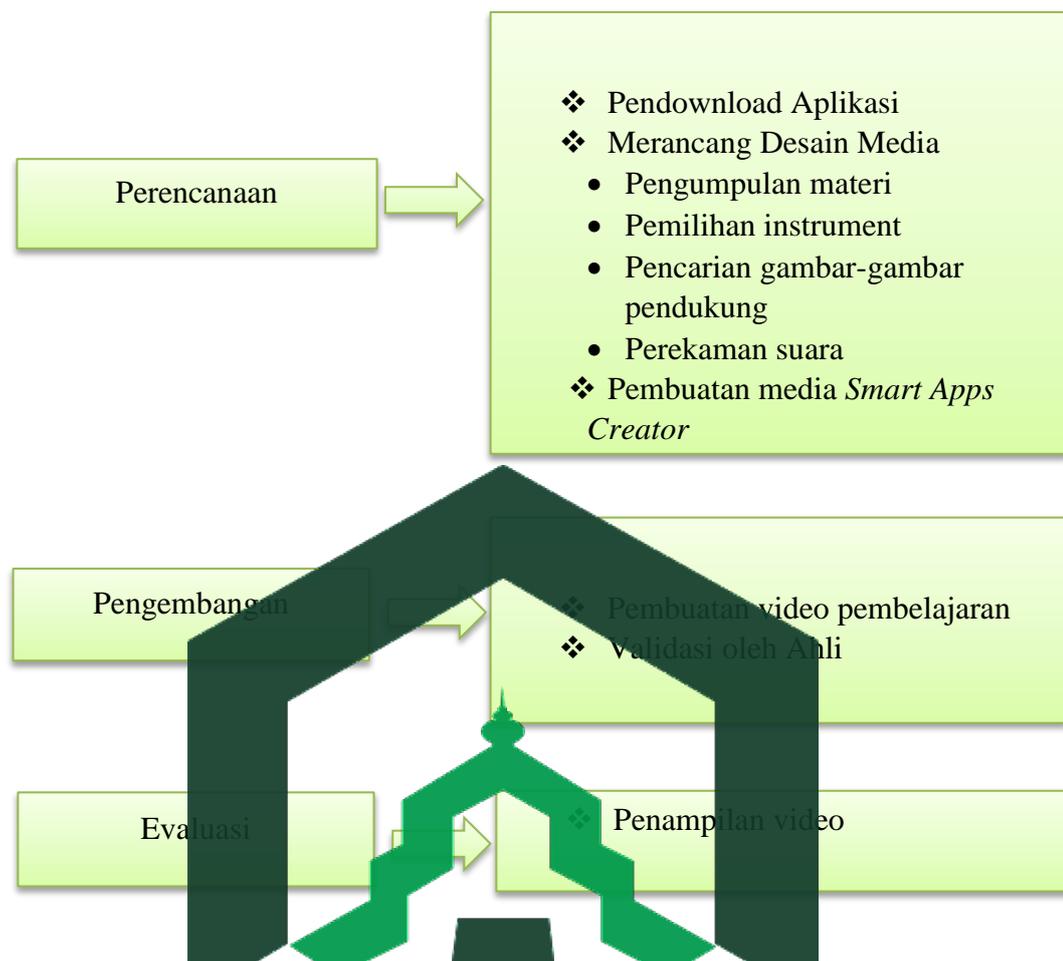
- 1) Pada saat pembelajaran peserta didik terkadang susah memahami materi yang di sebabkan oleh suara guru yang begitu kecil saat menjelaskan materi
- 2) Peserta didik merasa bosan dengan metode ceramah pada saat pembelajaran di siang hari
- 3) Media yang digunakan saat pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku cetak Pendidikan Agama Islam
- 4) Di sekolah SMA Negeri 7 Luwu Timur belum pernah menggunakan media *Smart Apps Creator* dalam proses pembelajaran

Ketentuan	Hasil analisis
Sasaran pengguna	Peserta didik kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur
Media yang dikembangkan	Bahan ajar interaktif berbasis media <i>Smart Apps Creator</i> untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Fitur yang dibutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan materi</li> <li>• Tersedia suara</li> <li>• Tersedia gambar-gambar</li> <li>• Tersedia petunjuk penggunaan aplikasi</li> <li>• Tersedia kuis</li> </ul>

Tabel 4.2 Hasil Analisis

## 2. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Smart Apps Creator*. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model *Rowntree*. Adapun 3 tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.



Tabel 4.3 Bagan Langkah-langkah Pengembangan

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua informasi serta perangkat yang diperlukan saat penelitian dan pengembangan produk. Dimulai dari pengumpulan materi yang akan dimasukkan, proses rekaman, mendownload aplikasi *Smart Apps Creator* serta aplikasi pendukung lainnya yang menunjang pembuatan media pembelajaran. Peneliti juga mulai merancang apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran *Smart Apps Creator*, baik dari materi, audio, video maupun gambar-gambar pendukung lainnya. Pembuatan media pembelajaran ini memerlukan waktu kurang lebih dua pekan dengan

estimasi yang tidak memerlukan biaya banyak. Hal ini dikarenakan, kita hanya bermodalkan akses jaringan internet untuk mendownload beberapa aplikasi yang dibutuhkan.



**Tabel 4.4 Rancangan pembuatan media *Smart Apps Creator***

b. Tahap pengembangan bentuk produk

Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain-desain dan ada juga bahan pendukung yang digunakan dalam media pembelajaran ini seperti gambar, suara dan materi. Kemudian bahan tersebut disatukan menggunakan media *Smart Apps Creator*.

Tahap akhir ini yakni *finishing* yang berisi kegiatan mengedit.

1) Pengembangan media berbasis *Smart Apps Creator*

Pada media hasil pengembangan yang telah disusun yaitu pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media *Smart Apps Creator* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur. Adapun komponen-komponen yang ada dalam media *Smart Apps Creator* sebagai berikut.

a) Halaman Awal

Halaman awal merupakan halaman paling awal yang tampil ketika program media pembelajaran dijalankan atau tampilan awal halaman yang biasanya terdapat animasi mengilustrasikan tentang pembuatan aplikasi.



**Gambar 4.1 Halaman Awal**

b) Halaman depan

Halaman depan merupakan halaman yang menampilkan judul media pembelajaran dan tombol masuk untuk memulai penggunaan suatu media pembelajaran pendidikan agama islam.



**Gambar 4.2 Halaman Depan**

c) Halaman menu utama

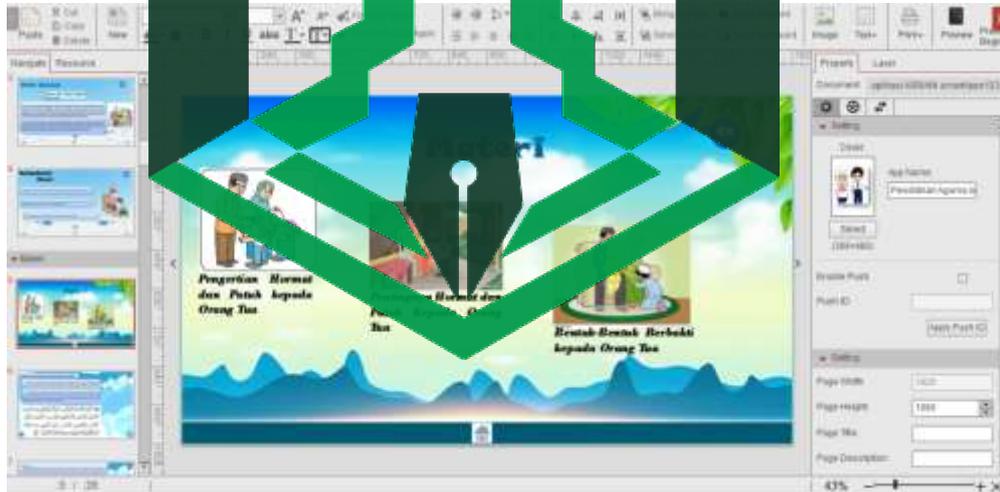
Halaman menu utama merupakan halaman yang menampilkan menu-menu pilihan seperti petunjuk, peta konsep, kompetensi dasar, materi, profil dan evaluasi. Untuk bisa mengakses materi pada media pembelajaran pendidikan agama islam. Bisa dilakukan dengan menekan tombol menu tersebut.



**Gambar 4.3 Halaman Menu Utama**

d) Halaman menu materi

Halaman menu materi merupakan halaman yang menampilkan sekumpulan materi yang terdiri dari pengertian hormat dan patuh kepada orang tua, pentingnya hormat dan patuh kepada orang tua, bentuk-bentuk berbakti kepada orang tua.



**Gambar 4.4 Halaman Menu Materi**

e) Halaman isi materi

Halaman isi materi merupakan halaman yang menampilkan sekumpulan materi yang akan dibahas terdiri dari pengertian hormat dan patuh kepada orang tua, pentingnya hormat dan patuh kepada orang tua dan bentuk-bentuk berbakti kepada orang tua.

**1. Prinsip hormat dan patuh kepada orang tua**

Hormat dan patuh kepada orang tua berarti menghormati, takut, dan khidmat kepada orang tua. Dengan kata lain, hormat dan patuh kepada orang tua dapat diartikan sebagai perilaku beribadah kepada Allah yang merupakan salah satu bentuk amal saleh yang sangat mulia.

Hormat dan patuh kepada orang tua adalah salah satu perintah yang paling mulia dan tinggi setelah beribadah kepada Allah swt. Dalam Al-Qur'an ayat tentang perintah beribadah kepada orang tua ini banyak diuraikan setelah perintah beribadah kepada Allah swt. dan Allah swt berfirman:

﴿وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْلِيفًا فِي الْوَعْدِ﴾

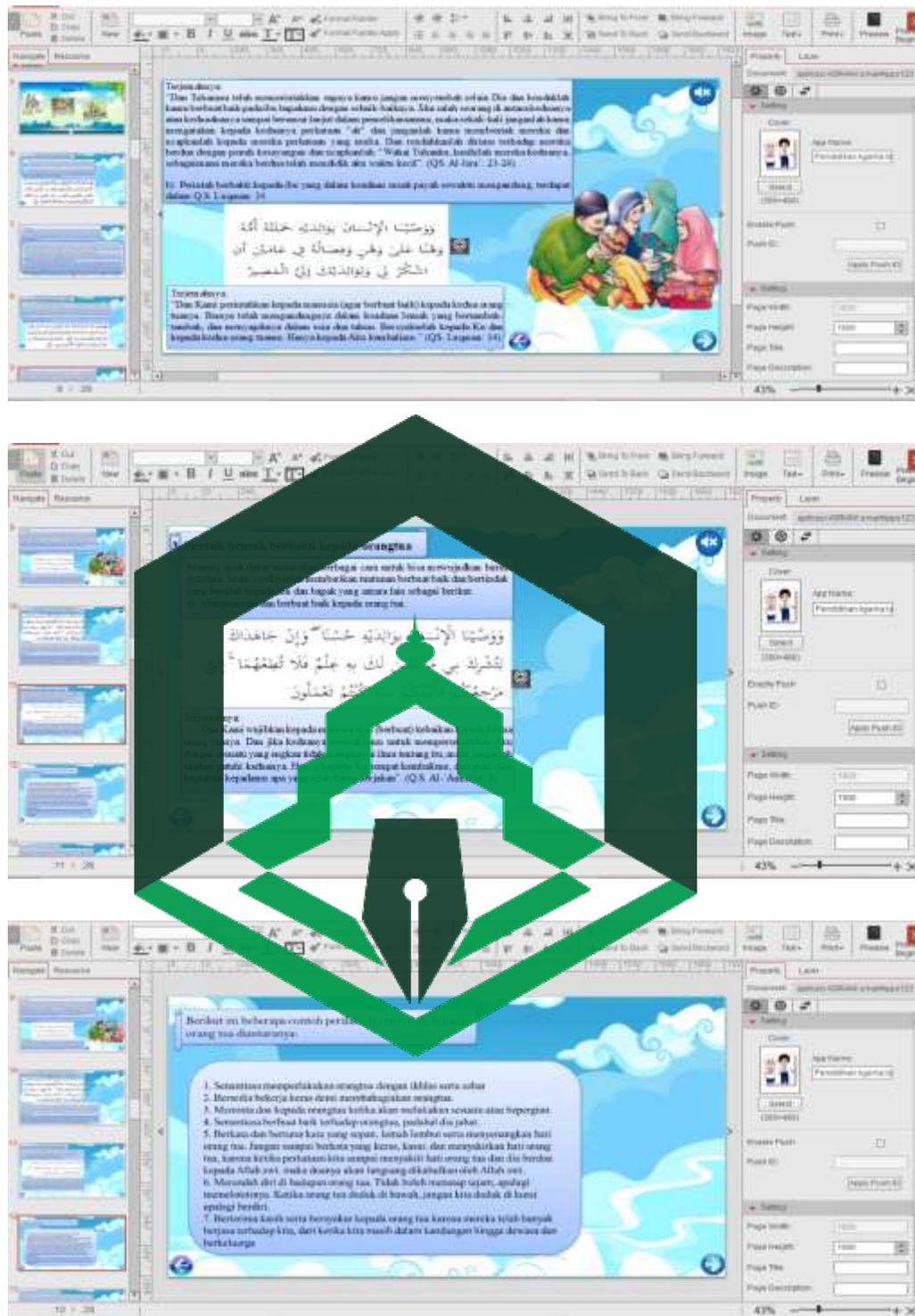
...sengaja karena mempersembahkannya dengan sesuatu yang baik...  
...kepada orang tua itu, Allah berfirman: *وَابْتِغِ فِي وُجُوهِ النَّاسِ وَاسْتَجِيب لَهُمْ نَادِيَهُمْ*...  
...Allah swt berfirman: *وَالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا*...  
...Allah swt berfirman: *وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ*...  
...Allah swt berfirman: *وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ*...  
...Allah swt berfirman: *وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ*...  
...Allah swt berfirman: *وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ*...  
...Allah swt berfirman: *إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْلِيفًا فِي الْوَعْدِ*...

**2. Pentingnya hormat dan patuh kepada orang tua**

Orang tua adalah salah satu makhluk yang sangat mulia dan paling mulia dengan makhluk. Penghormatan orang tua tidak ada tarikatnya, ia yang menjadi lita dan membebaskan hidup mereka dari kebinasaan mereka. Penghormatan terhadap orang tua sangat dianjurkan dalam agama Islam. Banyak referensi tentang perintah Allah swt yang menjelaskan tentang orang tua yang beribadah untuk beribadah kepada Allah swt. Banyak referensi tentang perintah Allah swt yang menjelaskan tentang orang tua yang beribadah untuk beribadah kepada Allah swt. Banyak referensi tentang perintah Allah swt yang menjelaskan tentang orang tua yang beribadah untuk beribadah kepada Allah swt.

Allah swt berfirman dalam Q.S. Al-Baqarah: 21-24:

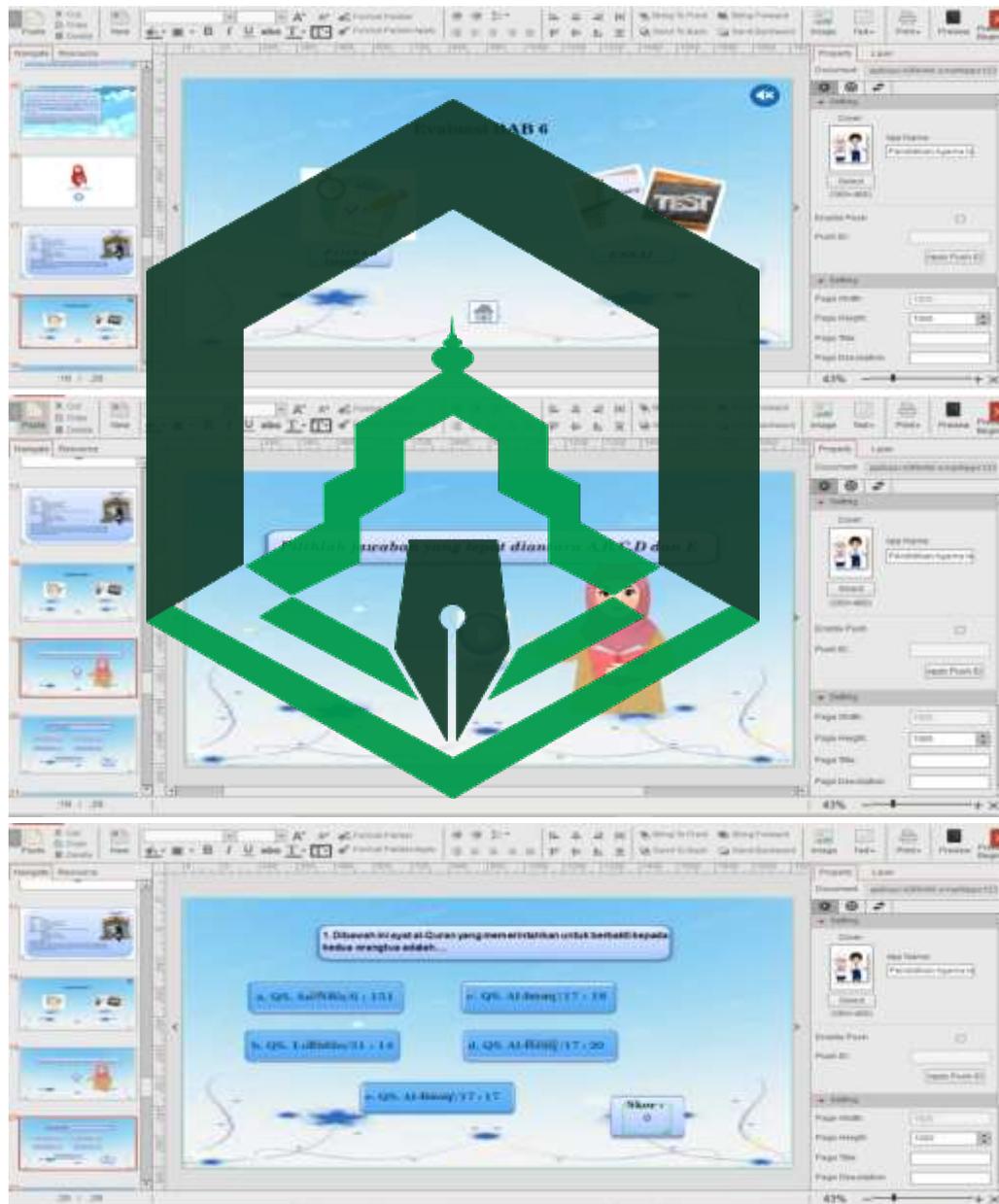
﴿وَقَسَىٰ رَبِّكَ أَلاَّ تَعْبُدَآ إِلَآهَ إِذَآءَ وَالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِنَّمَا تَبْتَغَىٰ عِندَكَ الْكِبْرَآءَ هُمَا أَوْ كِبَآءَهُمَا فَآءَلْ تَقُلْ قَسَمًا أَوْي وَلَا تَبْتَغِيَهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢١﴾ وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَآحَ الذَّلِيلِ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِى صَغِيرًا ﴿٢٢﴾﴾



Gambar 4.5 Halaman Isi Materi

f) Halaman menu kuis

Halaman menu kuis merupakan halaman untuk latihan soal. Soal itu dibuat berdasarkan materi yang ditampilkan pada aplikasi media pembelajaran pendidikan agama islam. Soal terdiri dari dua bagian yaitu pilihan ganda dan essay.



Gambar 4.6 Halaman Menu Quis

## 2) Validasi Oleh Ahli

### a) Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media menggunakan angket dengan jumlah 10 butir pertanyaan diberikan skor dengan skala likert interval 1 sampai 5, maka dari ahli media dapat diketahui bahwa skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah 50. Maka penilaian ahli media dapat dihitung persentase skor kevalidannya. Secara lebih jelas analisis data penilaian ahli media terdapat pada tabel di bawah ini:

Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.						
No	Pernyataan	X	Xi	P(%)	Tingkat Kevalidan	
1	Desain cover dalam media berbasis <i>Smart Apps Creator</i> menarik	4	5	80%	Valid	
2	Media pembelajaran sudah sesuai kurikulum yang berlaku	4	5	80%	Valid	
3	Efek animasi dalam media pembelajaran menarik	5	5	100%	Sangat valid	
4	Tombol-tombol navigasi (menu, lanjut, kembali) pada media pembelajaran bekerja secara tepat sesuai dengan fungsinya	3	5	60%	Cukup valid	

5	Warna dan huruf pada media pembelajaran dapat dibaca dan jelas.	3	5	60%	Cukup valid
6	Media pembelajaran sangat memudahkan dalam proses belajar mengajar	5	5	100%	Sangat valid
7	Quiz pendukung pada media pembelajaran menarik	4	5	80%	Valid
8	Kememaran tampilan desain aplikasi	4	5	80%	Valid
9	Penyajian video yang mendukung materi	4	5	80%	Valid
10	Kejelasan teks berdasarkan jenis, ukuran, dan warna	4	5	80%	Valid
Rata-rata		40	50	80%	Valid

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media**

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli media dapat dikatakan bahwa media *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media *Smart Apps Creator* dengan persentase kevalidan sebesar 80% sehingga dinyatakan valid.

#### b) Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi menggunakan angket dengan jumlah 10 butir pertanyaan diberikan skor dengan skala likert interval 1 sampai dengan 5, maka dari ahli materi dapat diketahui bahwa skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah 50. Maka penilaian ahli materi dapat dihitung persentase skor kevalidannya. Secara lebih jelas analisis data penilaian ahli materi terdapat pada tabel berikut.

**Arifuddin, S.Pd., M.Pd.**

No	Pernyataan	$\sum X_i$	$X_i$	P(%)	Tingkat Kevalidan
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik	5	5	100%	Sangat valid
2	Materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan	4	5	80%	Valid
3	Rekaman suara yang	5	5	100%	Sangat valid

	digunakan jelas tersampaikan				
4	Kesesuaian struktur kalimat pada materi	5	5	100%	Sangat valid
5	Materi mudah untuk dipahami peserta didik	5	5	100%	Sangat valid
6	Materi dapat tersampaikan secara runtut	4	5	80%	Valid
7	Soal pilihan ganda dan essay sesuai dengan materi	4	5	80%	Valid
8	Video yang digunakan sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat valid
9	Penerapan keyword yang bertujuan untuk memudahkan dalam membaca	5	5	100%	Sangat valid
10	Kejelasan informasi	5	5	100%	Sangat valid
	Rata-rata	47	50	94%	Sangat valid

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi**

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi dapat dikatakan bahwa materi pada media *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap materi media *Smart Apps Creator* dengan persentase kevalidan sebesar 94% sehingga dinyatakan sangat valid.

c) Praktis (Guru Mata Pelajaran)

Pengujian praktisi ahli untuk menilai kevalidan baik dari materi dan juga pada media pembelajaran. Pengujian ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penilaian ahli menggunakan angket skala likert interval 1-5. Diketahui skor maksimum seluruh butir pernyataan adalah 50. Hasil dari pengujian oleh guru mata pelajaran tercantum dalam tabel berikut:

No	Pernyataan	X	Xi	P(%)	Tingkat Kepraktisan
1	Media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100%	Sangat praktis
2	Media pembelajaran ini tepat	5	5	100%	Sangat praktis

	digunakan dalam pembelajaran				
3	Media pembelajaran ini memudahkan dalam mengajar	5	5	100%	Sangat praktis
4	Kejelasan paparan materi dalam media pembelajaran	5	5	100%	Sangat praktis
5	Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar	5	5	100%	Sangat praktis
6	Soal evaluasi dapat membantu peserta didik untuk penguasaan materi	5	5	100%	Sangat praktis
7	Layout yang digunakan dalam media pembelajaran menarik	5	5	100%	Sangat praktis
8	Kemenarikan tampilan desain aplikasi	4	5	80%	Praktis
9	Penyajian video yang mendukung materi	5	5	100%	Sangat praktis
10	Media pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan belajar mandiri bagi peserta	4	5	80%	Praktis

	didik.				
	Rata-rata	48	50	96%	Sangat praktis

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran**

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan dari hasil validasi ahli oleh guru mata pelajaran dapat dikatakan bahwa media *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat praktis. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media *Smart Apps Creator* dengan persentase kepraktisan sebesar 96% sehingga dinyatakan sangat praktis.

#### d) Praktikalitas

Praktikalitas merupakan kemudahan produk yang dihasilkan pada saat digunakan dan untuk mengetahui praktikalitas dapat diuji kepada peserta didik dan guru. Hasil yang didapat kemudian disesuaikan. Instrumen untuk penilaian praktikalitas produk dibuat dalam bentuk angket praktikalitas, dimana jawaban ditentukan dalam bentuk skor pilihan. Untuk skor praktikalitas diberikan dalam skala STS,TS,S,SS. Hasil dari pengujian peserta didik dan guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Kriteria Penilaian	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Cara menggunakan aplikasi sangat mudah				√
2.	Saya dapat memahami dengan cepat cara penggunaan aplikasi				√
3.	Tombol-tombol yang ada dalam aplikasi sudah sesuai dengan halaman yang dituju				√
4.	Tata letak tombol navigasi jelas dan tidak membingungkan				√
5.	Aplikasi ini dapat berjalan lancar ketika digunakan				√
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√
7.	Materi disajikan dengan jelas			√	
8.	Penyajian video jelas dan menarik				√
9.	Penyajian video yang mendukung materi sehingga memudahkan saya dalam memahami materi			√	
10.	Saya suka tampilan aplikasi ini				√
11.	Penggunaan warna, background dan gambar tidak membosankan			√	
12.	Tata letak menu, teks dan gambar rapi				√
13.	Teks yang disajikan mudah untuk dibaca				√
14.	Aplikasi ini dapat membantu saya dalam belajar baik secara mandiri dirumah maupun				√

	disekolah				
15.	Aplikasi ini dapat menambah semangat belajar saya				√

**Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas Peserta didik**

No	Kriteria Penilaian	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Cara menggunakan aplikasi sangat mudah				√
2.	Saya dapat memahami dengan cepat cara penggunaan aplikasi				√
3.	Tombol-tombol yang ada dalam aplikasi sudah sesuai dengan halaman yang dituju				√
4.	Tata letak tombol navigasi jelas dan tidak membingungkan				√
5.	Aplikasi ini dapat berjalan lancar ketika digunakan				√
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√
7.	Materi disajikan dengan jelas				√
8.	Penyajian video jelas dan menarik				√
9.	Penyajian video yang mendukung materi sehingga memudahkan saya dalam memahami materi				√
10.	Aplikasi ini dapat menambah semangat belajar saya				√

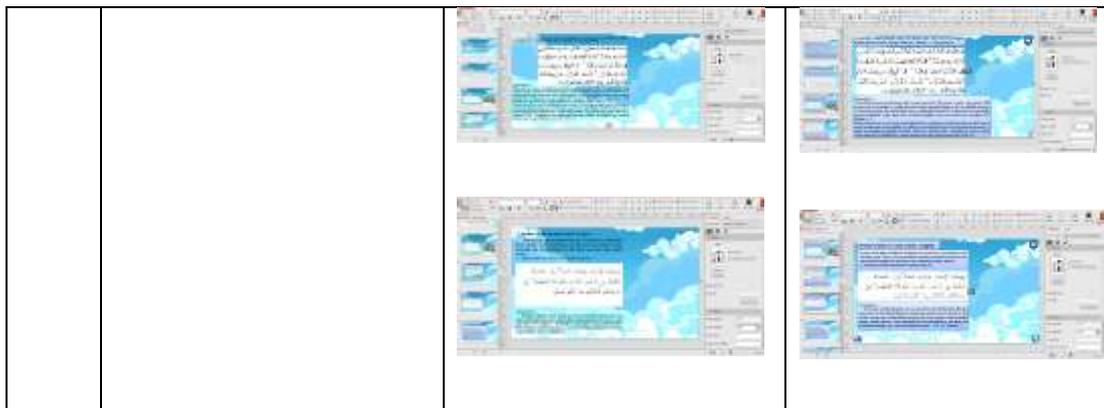
**Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Guru Mata Pelajaran**

Berdasarkan hasil uji tabel praktikalitas bahan ajar interaktif berbasis media *Smart Apps Creator* dapat dinyatakan bahwa peserta didik dan guru sangat setuju menggunakan media tersebut pada saat proses belajar berlangsung.

### c. Evaluasi

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan *Rowntree*, karena dalam penelitian ini hanya sampai penilaian respon guru terhadap media *Smart Apps Creator* yang dikembangkan, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil penilaian yang didapat oleh peneliti tentang media *Smart Apps Creator* layak digunakan sesuai hasil implementasi dengan persentase 80%.

No	Revisi yang dilakukan	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Background tulisan diperbaiki untuk memperjelas teks		



**Tabel 4.10 Hasil Revisi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

## C. Pembahasan

### 1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan masalah yang dihadapi pendidik di lapangan dan hasil wawancara dengan 1 orang guru dan 10 orang peserta didik dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 5 Luwu Timur masih terdapat banyak kesulitan bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan buku cetak pada saat melakukan proses pembelajaran di kelas. Sarana dan prasarana di sekolah masih kurang lengkap, sehingga proses belajar mengajar cenderung monoton dengan strategi ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Menurut Sutawidjaja dan Dahlan (Qohar & Damayanti) guru dituntut untuk kreatif menggunakan berbagai media maupun teknik agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.<sup>1</sup> Menjadi seorang guru harus mampu berfikir yang kreatif agar dapat menarik perhatian peserta didik serta memotivasi dalam proses belajar.

<sup>1</sup>Qohar & Damayanti, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *KREANO: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Vol 10. No 2. 2019, 44.

Pada umumnya peserta didik kelas XI IPS 2 PI mengatakan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua disebabkan ketika guru menjelaskan terkadang suaranya tidak jelas terdengar oleh peserta didik, peserta didik merasa sangat bosan dengan menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran siang, media yang digunakan oleh guru hanya berupa buku cetak Pendidikan Agama Islam. Dari hasil analisis kebutuhan di atas dapat disimpulkan bahwa media *Smart Apps Creator* digunakan dalam proses pembelajaran dapat menarik semangat belajar peserta didik serta dapat termotivasi dalam belajar agama.

## 2. Kevalidan media pembelajaran

Hasil penilaian validasi ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan pengujian produk yang dilakukan kepada 10 peserta didik kelas XI IPS 2 PI di SMA Negeri 7 Luwu Timur. Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala likert rentang 1 sampai 5. Berikut tabel hasil penelitian media pembelajaran.

No.	Penilaian	Persentase Kelayakan	Kategori
1.	Ahli Media	80%	Valid
2.	Ahli Materi	94%	Sangat Valid

**Tabel 4.11 Hasil Penilaian**

Hasil persentase kelayakan dari ahli media dinyatakan valid dengan persentase kevalidan sebesar 80%. Kevalidan ahli materi dinyatakan sangat valid dengan persentase 94%. Berdasarkan hasil tabel 4.11 diketahui bahwa hasil dari keseluruhan penilaian media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kelayakan yang sangat valid untuk

digunakan dalam proses pembelajaran dengan tingkat kevalidan yang mencapai 80% dan dinyatakan valid. Menurut Suharsimi Arikunto mengatakan media pembelajaran dikatakan validitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil yang diperoleh dengan kriterium yang telah ditentukan sebelumnya.<sup>2</sup> Tingkat kevalidan diukur dengan menggunakan instrumen oleh ahli media dan ahli materi.

### 3. Keefektifan media pembelajaran

Berdasarkan data hasil penilaian dapat dikatakan bahwa media *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat keefektifan sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-10 pada angket yang diberikan oleh peserta didik terhadap media *Smart Apps Creator* dengan persentase 81% sehingga dinyatakan sangat efektif. Menurut Widianoro uji keefektifan adalah uji yang dilakukan terhadap media yang dikembangkan dengan melihat peserta didik sebagai pemakai media.<sup>3</sup> Media interaktif yang dikembangkan sangat efektif terhadap hasil belajar.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa media *Smart Apps Creator* dapat menarik, memotivasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik yang berujung pada peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS 2 PI. Efektivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan

<sup>2</sup>Suharsimi Arikunto. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol Pada Materi Bilangan Bulat SMP kelas VII Al-wasliyah Ampera 2, *Skripsi*. (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019), 50

<sup>3</sup>Widianoro, R. A. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran instalasi motor listrik di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan teknologi elektro*, Vol 5, No 2 (2015), 397-406.

tindakan dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* dengan persentase sangat efektif yang mencapai 81%.

#### 4. Kepraktisan media pembelajaran

Kepraktisan mengacu kepada kondisi media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh pengguna baik peserta didik maupun guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi peserta didik serta dapat meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Pada aspek kepraktisan media pembelajaran ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan yang menunjang media tersebut. Pertama adalah media tersebut dilihat dari format yang tersedia, waktu yang digunakan dan biaya yang dikeluarkan. Kedua adalah kesesuaian peserta didik yaitu isi materi dan perkembangan pengalaman peserta didik dan ketiga yaitu kesesuaian pendidik dalam menggunakan media *Smart Apps Creator* dalam menarik perhatian dan membantu peserta didik serta mampu memfasilitasi peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Dengan menggunakan media *Smart Apps Creator* peserta didik bisa melakukan pembelajaran secara mandiri dirumah karena ukuran aplikasi ini ringan dan tidak memakan banyak RAM fitur.

Berikut tabel hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran.

No.	Penilaian	Persentase Kelayakan	Kategori
1.	Guru Mata Pelajaran	96%	Sangat Praktis
2.	Peserta Didik	81%	Sangat Efektif

**Tabel 4.12 Hasil Penilaian Kepraktisan**

Berdasarkan hasil penilaian guru dan peserta didik melalui angket respon. Hasil penelitian tersebut, kemudian ditentukan nilai rata-rata yang diberikan selanjutnya nilai rata-rata dirujuk pada interval penentuan tingkat kepraktisan media. Diketahui bahwa hasil penilaian guru adalah 96%, sedangkan respon angket peserta didik adalah 81%. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media *Smart Apps Creator* ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Rochmad mengemukakan bahwa kepraktisan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya.<sup>4</sup> Kepraktisan dalam penelitian ditentukan dengan angket respon guru dan peserta didik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kepraktisan oleh guru mata pelajaran mendapatkan kriteria “Sangat Praktis” dengan perolehan presentasi 96%, serta berdasarkan hasil respon peserta didik mendapatkan kriteria “Sangat Efektif” dengan perolehan nilai 81%.

#### 5. Praktikalitas media pembelajaran

Data praktikalitas diukur dari kemudahan produk yang dihasilkan pada saat media digunakan. Untuk mengetahui praktikalitas media dapat diuji kepada peserta didik dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Praktikalitas produk dibuat dalam bentuk angket praktikalitas yang ditentukan dalam bentuk skor pilihan yang diberikan dalam skala STS (Sangat tidak setuju), TS (Tidak setuju), S (Setuju), SS (Sangat setuju).

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran melalui instrument produk yang dibuat dalam bentuk angket penilaian peserta didik dan guru. Maka dapat

---

<sup>4</sup>Rochmad. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Vol. 3. No. 1,(2012),59-72,

diketahui bahwa terdapat 15 butir soal pertanyaan untuk peserta didik dan 10 butir soal pertanyaan untuk guru, serta didukung dengan nilai total praktikalitas media pembelajaran interaktif yang berada pada taraf Sangat Praktis. Menurut Doni Tri Putra Yanto Praktikalitas adalah keterpakaian media pembelajaran yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan maka peneliti melakukan uji coba produk.<sup>5</sup> Dari uji coba praktikalitas yang didapatkan bahwa hasil media *Smart Apps Creator* ini sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih menarik jika guru menggunakan media *Smart Apps Creator* ini sebagai alat media dalam melakukan proses belajar mengajar di kelas. Khususnya pada kelas XI IPS 2 PL di sekolah SMA Negeri 7 Luwu Timur. Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan deskripsi, analisis data, maka media pembelajaran interaktif ditentukan oleh uji validitas dan uji praktikalitas dengan menggunakan media *Smart Apps Creator* pada pembelajaran dimana hasil pengujian pada media pembelajaran *Smart Apps Creator* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan. Aspek penilaian dari uji validitas terhadap media *Smart Apps Creator* mendapatkan nilai 80% aspek yang dinilai sangat valid dan aspek penilaian uji praktikalitas terhadap media pembelajaran *Smart Apps Creator* mendapatkan nilai 96% aspek yang dinilai sangat praktis.

## 6. Evaluasi

Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, baik peserta didik maupun guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Secara keseluruhan sangat

---

<sup>5</sup>Doni Tri Putra Yanto, Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik, *Jurnal Inovasi dan Teknologi*. Vol. 1, No 2. (2019), 77.

membutuhkan media dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media *Smart Apps Creator* sangat membantu pemahaman peserta didik dalam memahami materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua yang disebabkan oleh media tersebut memberikan tampilan yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran siang berlangsung.

Hasil kedua yang diperoleh penelitian ini adalah hasil validitas dari media *Smart Apps Creator* yang merupakan analisis data dari instrumen kevalidan dari bahan ajar media pembelajaran dengan hasil uji kevalidan yang menunjukkan bahwa nilai tingkat kevalidan media ini dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil analisis instrumen kevalidan dengan meliputi aspek yang valid. Beberapa kekurangan dan keterbatasan pada media yang perlu untuk diperbaiki. Hasil validasi dan saran dari validator diketahui bahwa perlu dilakukan revision terhadap produk pada bagian tampilan penulisan penjelasan materi hormat dan patuh kepada orang tua agar penulisan bisa terlihat lebih jelas oleh peserta didik.

Hasil ketiga yang dicapai adalah hasil uji keefektifan yang dilakukan pada media *Smart Apps Creator*. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal tes pada saat sesudah menggunakan media. Hasil test yang didapatkan menyatakan keefektifan media pembelajaran yang dilihat dari nilai tes peserta didik sesudah menggunakan media *Smart Apps Creator* sebagai alat pembelajaran, sehingga tingkat keinginan belajarnya lebih menarik dari sebelumnya. Untuk itu terjadi

peningkatan belajar setelah menggunakan media *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran

Hasil keempat kepraktisan yang dilihat dari sisi kepraktisan melalui soal essay yang diberikan oleh peserta didik dengan 5 soal essay. Diungkap oleh peserta didik bahwa untuk soal essay media yang digunakan sangat menarik sehingga peserta didik bersemangat dalam menjawab soal tersebut. Uji kepraktisan menunjukkan tingkat pencapaian media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hasil kelima yang dicapai adalah hasil uji praktikalitas media pembelajaran. Uji praktikalitas media pembelajaran *Smart Apps Creator* yang dilakukan terhadap guru dan peserta didik dengan menggunakan angket praktikalitas. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media *Smart Apps Creator* ini praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat memotivasi serta menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan memudahkan guru dalam mengajar.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi ini maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media *Smart Apps Creator* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur.

1. Media *Smart Apps Creator* sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat membantu pemahaman peserta didik serta memotivasi dalam belajar khususnya dalam pembelajaran PAI. Sehingga media *Smart Apps Creator* ini memang perlu digunakan dan dikembangkan.
2. *Smart Apps Creator* dapat menarik perhatian serta menimbulkan rasa minat belajar peserta didik di kelas XI IPS 2 PI SMA Negeri 7 Luwu Timur dengan menggunakan model *Rowntree*, memiliki 3 tahap yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi.
3. Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media *Smart Apps Creator* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur telah teruji kelayakannya oleh ahli media diperoleh sebesar 80% dengan kategori "Valid". Sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh sebesar 94% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil pengujian oleh guru mata pelajaran diperoleh sebesar 96% dengan kategori "Sangat Efektif". Adapun hasil uji kelayakan oleh siswa adalah 81% yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Sehingga secara keseluruhan

dapat disimpulkan bahwa Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media *Smart Apps Creator* yang dikembangkan sangat efektif digunakan.

4. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran ditentukan oleh uji validitas dan uji praktikalitas dengan menggunakan media *Smart Apps Creator* pada pembelajaran PAI, dimana hasil pengujian dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan. Aspek penilain media *Smart Apps Creator* mendapatkan nilai 80% yang dinilai sangat valid dan aspek penilaian uji praktikalitas terhadap media *Smart Apps Creator* mendapatkan nilai 96% yang di nilai sangat praktis.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut.

1. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga peneliti selanjutnya dapat lebih sempurna.
2. Bagi siswa dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran pendidikan agama islam sebaik mungkin untuk membantu dalam proses pembelajaran.
3. Bagi guru dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran dalam mengajarkan materi hormat dan patuh kepada orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu Abdullah bin Muhammad bin Hanbal as-Syaibani az-Dzuhli, Musnad Al-Imam Ahmad bin Hanbal. *Kitab Musnad penduduk Makkah*. Juz 3, Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M.
- Amrulloh. Guru Sebagai Orang Tua Dalam Hadist “Aku Bagi Kalian Laksana Ayah. *Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum Unipdu Jombang. Vol. 2. No.1. 2016.
- Andi, Prastowo. *Panduan Kreatif Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. 2015.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Edisi 6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Arikunto, Suharsimi. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol Pada Materi Bilangan Bulat SMP kelas VII Al-wasliyah Ampera 2, *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Cet. 17. Jakarta, PT RajaGrafindo. 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta . Raja Grafindo Persada. 2003.
- Asykur. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran Al-qur’an Hadits untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa di MTs Negeri 2 Lamongan*. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2021.
- Azwar, Saifuddin. *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2003.
- Baraja, Umar bin Ahmad. *Akhlaq Lilbanin*. Surabaya, Maktabah Ahmad Nabhan. 1372 H. Vol. 1.
- Chuzna, Nur Cholisatul. “Implementasi Kitab Ta’lim Muta’allim dalam Membentuk Etika Berbakti Kepada Orang Tua di Pondok Pesantren Bustanul Muta’allimin dan Mambaul Qur’an Pringapus Kabupaten Semarang,” *Saliha: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*. Vol. 4. No. 1. 2021.
- Damayanti, Qohar. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA”. *KREANO: Jurnal Matematika Kreatif- Inovatif*. 2019.

- Fajriani, Dina. “pengembangan media pembelajaran smart apps creator berbasis android sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik bisnis daring dan pemasaran”. *Prosiding Seminar Nasional KBK*. Vol 1. No 4. 2021.
- Fitroh. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah IPA Berbasis Pendekatan Scientific Approach”. Vol.6. No 2. *Jurnal Pendidikan*. 2017.
- Gunawan, Heri. *Keajaiban Berbakti Kepada Kedua Orang Tua*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Hamid, Hamdani. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung : Pustaka Setia. 2013.
- Handhika. “Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar”. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol. 1. No 2. 2012
- Hofstetter. *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif E-Model Berbasis Flash untuk Kelas Sekolah Dasar*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang. 2017.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Diva Press. 2011.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018).
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005.
- Matra, Ida Bagoes. *Dasar-dasar penelitian dan metode penelitian social*. Jakarta: pustaka pelajar. 2008.
- Mukhtar. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Misaka Galisa.
- Muslim, Abu Al-Husain bin Al-Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim, Kitab. Al-Bir wa as-shilah, wa al-adab*. Juz. 2. No. 2557. Beirut-Libanon: Darul Fikri. 1993 M.
- Prawiradilaga, D.S. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana: Jakarta. 2013.
- Prawiradilaga. *Prinsip Desain Pembelajaran Instructional Design Principles*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2008.
- Rachman, Haitian. “Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming.” [www.Inosi.Co.Id](http://www.Inosi.Co.Id), last modified 2019, accessed December 16,

2021. <https://inosi.co.id/smart-appscreator-mobile-apps-multimedia-builder-no-programming/>.

- Rochmad. “Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Vol. 3. No. 1. 2012.
- Said, Ahmad Nur. *Inovasi Belajar Dengan Memanfaatkan Gelombang Otak Alpha Pada Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Di SMPN 126 Jakarta Timur*. Skripsi: UIN Hidayatullah Jakarta. 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Edisi 19. Bandung: Penerbit Alfabeta. 2017.
- Sunarno. *Adab Anak Berbakti Pada Orang Tua*. Semarang: ALPRIN. 2008.
- Thalib, Muhammad. *50 Pedoman Mendidik Anak Menjadi Shalih*. Bandung: Irsyad Baitus Salam. 1996.
- Wati, Luluk Indah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan”. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol. 9, No. 1, 2021.
- Westari. “pengembangan bahan ajar tematik untuk siswa kelas 4.” *Jurnal Pendidikan*. Vol 2. No. 11. 2019.
- Widiantoro, R. A. “Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran instalasi motor listrik di SMKN 1 Sidoarjo”. *Jurnal Pendidikan teknologi elektro*, Vol 5, No 2. 2015.
- Yanto, Doni Tri Putra. *Praktikanas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. *Jurnal Inovasi dan Teknologi*. Vol. 1. 2019.
- Yuberti, Dyah Kusuma Wardhani, dan Sri Latifah. “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika,” *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*. Vol. 1. No. 2. 2021.
- Yunita. “Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA Dengan Penanaman Nilai Budaya Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 3. No 2. 2017.
- Yusup, Febrianawati. “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. V. 7 No. 1. 2018.



## LAMPIRAN I

### Surat Penelitian Dari Kampus

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN**  
*Jl. Agatsu Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo*  
*Email: flik@iainpalopo.ac.id / Web: www.flik-iainpalopo.ac.id*

Nomor : 0697 /In.19/FTIK/HM.01/02/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian** Palopo, 28 Februari 2023

Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan  
Satu Pintu Kabupaten Luwu

di -  
Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

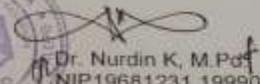
Dengan hormat kami sampaikan bahwa siswa (i) kami,

Nama : Nurdin K. M. Pof  
NPM : 90201010  
Program Studi : Pendidikan Islam  
Semester : VII (Tujuh)  
Tahun Akademik : 2022/2023

akan melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi di SMA Negeri 7 Luwu dengan judul: "Perencanaan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Smart Apps Creator pada Materi Himpunan dan Logika Kepada Orang Tua dalam Pembelajaran Matematika di Kelas V di Kabupaten Luwu Timur". Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menandatangani surat izin penelitian ini.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan dengan perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,  
  
Dr. Nurdin K. M. Pof  
NIP19681231 199903 1 014



## LAMPIRAN II

### Surat Izin Meneliti di Kesbangpol



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : **14550/S.01/PTSP/2023** Kepada Yth.  
Lampiran : - Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel  
Perihal : **Izin penelitian**

Berdasarkan surat Dekan Fak. Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo Nomor : 0605/In.19/FTI/UM/01/02/2023 tanggal 28 Februari 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **ASRIANI**  
Nomor Pokok : **1902010106**  
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam (PAI)**  
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**  
Alamat : **Jl. Agatis Makassar Palopo**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor/kota/kabupaten dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS MEDIA SMART APPS CREATOR PADA MATERI HORMAT DAN PATIH KEPADA ORANG TUHA DAN PEMBELAJARAN PAI DI KELAS XI SMA NEGERI 1 LUWU YAMU"**

Yang akan dilaksanakan dari : **10 April 2023** s.d. **15 Mei 2023**

Sehubungan dengan izin tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakannya. Atas izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 02 April 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.**  
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA  
Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth  
1. Dekan Fak. Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;  
2. *Perlinggal*.

### LAMPIRAN III

#### Surat Bukti Penelitian di SMA Negeri 7 Luwu Timur





## LAMPIRAN V

### Lembar Cek Plagiat

07.10 4G

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS MEDIA SMART APPS CREATOR PADA MATERI HORMAT DAN PATUH KEPADA ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI KELAS XI SMA NEGERI 7 LUWU TIMUR

ORIGINALITY REPORT

23% SIMILARITY INDEX

22% INTERNET SOURCES

8% PUBLICATIONS

9% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Rank	Source	Percentage
1	repository.iainpalopo.ac.id	12%
2	ethos.uin-malang.ac.id	1%
3	repository.uin-alauddin.ac.id	1%
4	www.anestesia.palangka.my.id	1%
5	digilib.uin-suka.ac.id	1%
6	repository.rajenintan.ac.id	1%
7	Esty Supriyati, "Pengaruh Penggunaan Perangkat Lunak Pembelajaran Berbasis Program Berbasis Learning Management System (LMS) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Palangkaraya", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Indonesia, 2022	<1%
8	repository.uin-suska.ac.id	<1%
9	nanopdf.com	<1%
10	digilib.lain-palangkaraya.ac.id	<1%
11	repository.uinjambi.ac.id	<1%

Publication

8 repository.uin-suska.ac.id <1%

9 nanopdf.com <1%

10 digilib.lain-palangkaraya.ac.id <1%

11 repository.uinjambi.ac.id <1%

Edit Anotasi Isi & Tanda Tangan Konversi Semua

## LAMPIRAN VI

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**INSTRUMEN PENILAIAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS MEDIA SMART  
APPS CREATOR PADA MATERI HORMAT DAN PATUH KEPADA ORANG TUA  
DALAM PEMBELAJARAN PAI DI KELAS XI SMA NEGERI 7 LUWU TIMUR  
UNTUK AHLI MEDIA**

**A. Identitas Validator**

Nama : Muh. Yamin, S.Pd, M.Pd  
Jabatan : Dosen  
Alamat : Balondoi

**B. Tujuan**

Lembaran validasi ini ditunjukkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

**C. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian terhadap kualitas media.
- Kriteria penilaian terdapat di bawah ini.

Skala	Keterangan
5	Sangat sesuai, sangat menarik, sangat tepat
4	Sesuai, menarik, tepat
3	Cukup sesuai, cukup menarik, cukup tepat
2	Kurang sesuai, kurang menarik, kurang tepat
1	Sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak tepat

**D. Tabel Penilaian**

No	Indikator	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain cover dalam media berbasis <i>Smart Apps Creator</i> menarik				✓	
2.	Media pembelajaran sudah sesuai kurikulum dengan kurikulum yang berlaku				✓	
3.	Efek animasi dalam media pembelajaran menarik					✓
4.	Tombol/symbol navigasi (menu, lanjut, kembali) pada media pembelajaran bekerja secara tepat sesuai dengan fungsinya			✓		
5.	Warna dan huruf pada media pembelajaran dapat dibaca dan jelas.			✓		
6.	Media pembelajaran sangat memudahkan dalam proses belajar mengajar					✓
7.	Quis pendukung pada media pembelajaran menarik				✓	
8.	Kemudahan tampilan dalam aplikasi				✓	
9.	Penyajian video yang mendukung materi				✓	
10.	Kejelasan teks berdasarkan jenis, ukuran, dan warna				✓	

Mohon berikan komentar dan saran

- Fungsi tombol di perbaiki
- Tambahkan keterangan tombol
- Buat grand lebih diperbaiki untuk mempermudah ~~ket~~ ket
- Evaluasi dibuat lebih menarik

#### E. KESIMPULAN

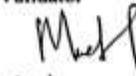
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, bahan ajar interaktif berbasis media *Smart Apps Creator* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dalam pembelajaran pai di kelas XI SMA Negeri 7 Lawu Timur dinyatakan

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

\*) Pilih salah satu dan beranda (✓)

Palang, 20 Mei 2023

Validator

  
Muh. Yamin, S.Pd, M. Pd.

Nip. 1940 08162020121009

**LAMPIRAN VII**  
**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

**INSTRUMEN PENILAIAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS MEDIA SMART  
APPS CREATOR PADA MATERI HORMAT DAN PATUH KEPADA ORANG TUA  
DALAM PEMBELAJARAN PAI DI KELAS XI SMA NEGERI 7 LUWU TIMUR  
UNTUK AHLI MATERI**

**A. Identitas Validator**

Nama

Jabatan

Alamat

**B. Tujuan**

Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi. Komentar dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

**C. Petunjuk Penilaian**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian terhadap kualitas media.

Kriteria penilaian terdiri dari:

Skala	Keterangan
5	Sangat sesuai, sangat menarik, sangat tepat
4	Sesuai, menarik, tepat
3	Cukup sesuai, cukup menarik, cukup tepat
2	Kurang sesuai, kurang menarik, kurang tepat
1	Sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak tepat

**D. Tabel penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik					✓
2.	Materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan				✓	
3.	Rekam suara yang digunakan jelas tersampaikan					✓
4.	Kesesuaian struktur kalimat pada materi					✓
5.	Materi mudah untuk dipahami peserta didik					✓
6.	Materi dapat tersampaikan secara runtut				✓	
7.	Soal pilihan ganda dan esai sesuai dengan materi				✓	
8.	Video yang digunakan sesuai dengan materi					✓
9.	Penerapan keyword yang bertujuan untuk memudahkan dalam membaca					✓
10.	Kejelasan informasi					✓

Mohon berikan komentar dan saran

.....

.....

.....

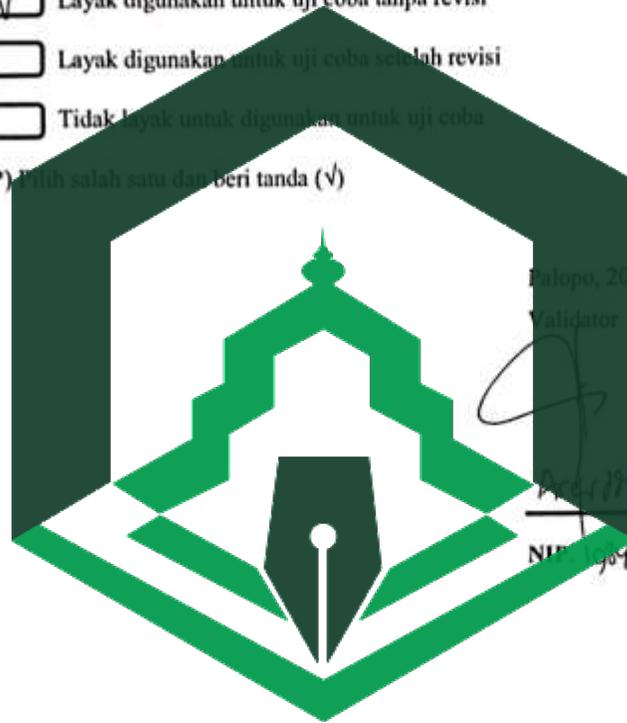
#### D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, bahan ajar interaktif berbasis media *Smart Apps Creator* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dalam pembelajaran PAI di kelas

XI SMA Negeri 7 Luwu Timur dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

\*) Pilih salah satu dan beri tanda (√)



Palopo, 20 Mei 2023

Validator

NIP. 90126 2019031003

## LAMPIRAN VIII

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI GURU MATA PELAJARAN

**INSTRUMEN PENILAIAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS MEDIA SMART  
APPS CREATOR PADA MATERI HORMAT DAN PATUH KEPADA ORANG TUA  
DALAM PEMBELAJARAN PAI DI KELAS XI SMA NEGERI 7 LUWU TIMUR**

**A. Identitas Validator**

Nama *KANTI, P.1*  
Jabatan *Guru PAI*  
Alamat *BURAU*

**B. Tujuan**

Lembaran validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

**C. Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian terhadap kualitas media.
2. Kriteria penilaian terdiri dari:

Skala	Keterangan
5	Sangat sesuai, sangat menarik, sangat tepat
4	Sesuai, menarik, tepat
3	Cukup sesuai, cukup menarik, cukup tepat
2	Kurang sesuai, kurang menarik, kurang tepat
1	Sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak tepat

**D. Tabel Penilaian**

No	Indikator	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran ini sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku					✓
2.	Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran					✓
3.	Media pembelajaran ini memudahkan dalam belajar					✓
4.	Kejelasan pemaparan materi dalam media pembelajaran					✓
5.	Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar					✓
6.	Soal evaluasi dapat membantu siswa untuk penguatan materi					✓
7.	Lay-out yang digunakan media pembelajaran menarik					✓
8.	Kejelasan tampilan dengan bahasa				✓	
9.	Penyajian yang menarik dan mudah					✓
10.	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan belajar mandiri siswa.				✓	

Mohon berikan komentar dan saran

Cukup Menarik dan memudahkan di saat mengajar  
 dan perlu dikembangkan lagi agar lebih baik

.....  
.....  
.....

### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, bahan ajar interaktif berbasis media *Smart Apps Creator* pada materi hormat dan panah kepada orang tua dalam pembelajaran pai di kelas XI SMA Negeri 7 Lurut Timur dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

\*) Pilih salah satu dan beri tanda (x)

Salopo, 11 Mei 2023

Validator

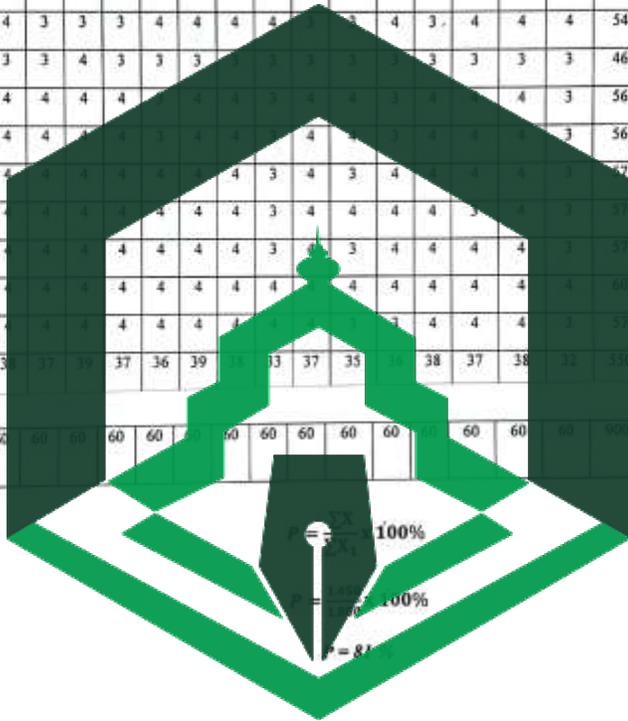
  
SPTI, S. PD.1

Nip. -

**LAMPIRAN IX**  
**ANGKET PESERTA DIDIK**

Subjek Siswa	Hasil															$\sum N$	Xi	P(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	50	60	83%
2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	54	60	90%
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	60	77%
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	56	60	93%
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	56	60	93%
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	95%
7	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	60	60	95%
8	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	60	60	90%
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100%
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	90%
$\sum x$	37	37	37	37	36	39	37	37	35	37	38	37	38	37	38	900	1,450%	

$\sum N_i$	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	900	1,800%
------------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	--------



**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS  
MEDIA SMART APPS CREATOR PADA MATERI HORMAT DAN PATUH KEPADA  
ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI KELAS XI SMA NEGERI 7 LUWU**

TIMUR

- Angket terdiri dari 15 pertanyaan.
- Berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan apa adanya.
- Berilah tanda centang pada kotak yang sesuai dengan jawaban anda.
- Hasil dari angket ini berpengaruh pada nilai mata pelajaran pendidikan agama islam.
- Jawaban anda sangat diperlukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran.
- Terdapat 4 pilihan jawaban yang masing-masing bermakna sebagai berikut:

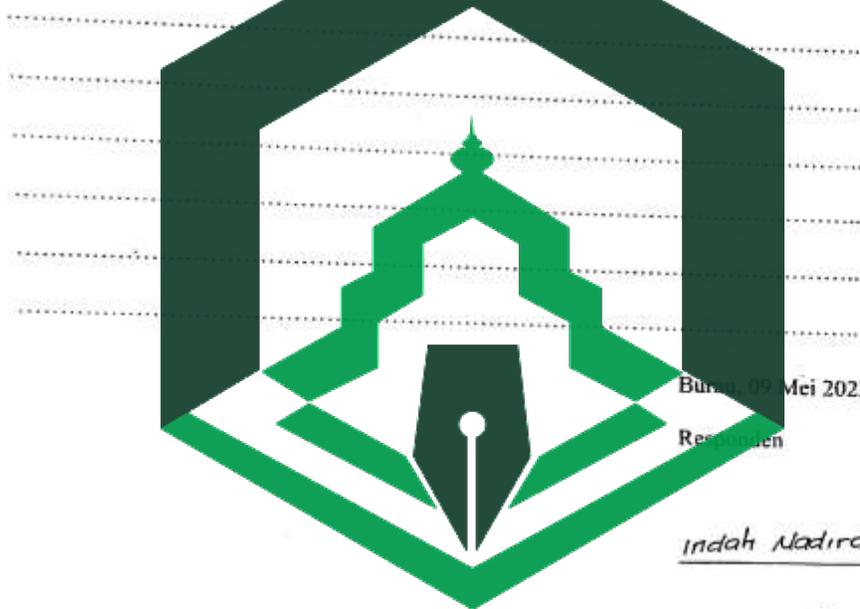
Jawaban	Makna
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

**A. Tabel Penilaian**

No	Kriteria Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Cara menggunakan aplikasi sangat mudah				✓
2.	Saya dapat memahami dengan cepat cara penggunaan aplikasi				✓
3.	Tombol/tombol yang ada dalam aplikasi sudah sesuai dengan halaman yang dituju				✓
4.	Tata letak tombol navigasi jelas dan tidak membingungkan				✓
5.	Aplikasi ini dapat berjalan lancar ketika digunakan				✓
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
7.	Materi disajikan dengan jelas				✓
8.	Penyajian video jelas dan menarik			✓	
9.	Penyajian video yang disajikan sudah lengkap materi sehingga memudahkan saya dalam memahami materi				✓
10.	Saya suka tampilan aplikasi ini			✓	
11.	Penggunaan warna, backgroud dan gambar tidak membosankan				✓
12.	Tata letak menu, teks dan gambar rapi				✓
13.	Teks yang disajikan mudah untuk dibaca				✓
14.	Aplikasi ini dapat membantu saya dalam belajar baik secara mandiri dirumah maupun				✓

disekolah				
15. Aplikasi ini dapat menambah semangat belajar saya			✓	

Masukan siswa:



Bulan 09 Mei 2023

Responen

Indah Nadira Tul U

**LAMPIRAN X**  
**INSTRUMEN WAWANCARA GURU**

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU**

Nama Guru : SANTA SUDANA

Sekolah : SMA Negeri 7 Larwu Timur

Tanggal Wawancara :

1. Kurikulum apa yang digunakan sekolah ini dalam proses pembelajaran?
2. Pada saat proses pembelajaran metode apa yang anda gunakan?
3. Sumber belajar apa yang anda gunakan?
4. Media apa saja yang guru gunakan saat proses pembelajaran berlangsung?
5. Teknologi yang dimiliki siswa sebagai sumber belajar mandiri?
6. Bagaimana respon siswa saat pembelajaran berlangsung?
7. Bagaimana perilaku guru untuk memotivasi diri siswa saat pembelajaran?
8. Apakah guru selalu memberikan penghargaan kepada siswa saat pembelajaran?
9. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran?
10. Solusi apa yang guru berikan ketika mengalami bosan dalam proses pembelajaran?

## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Pekerjaan : Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Memberikan keterangan bahwa telah mengadakan wawancara pada tanggal 11 Mei 2023 :

Nama : ANRIANI

NIM : 190201 0106

Fak/Prod : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Sebagai bahan dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar *Interaksi Berbasis Media Smart Apps Creator* pada materi *Hormat dan Patuh Kepada Orang tua dalam Pembelajaran PAI di Kelas XI SMA Negeri 7 Lawu Timur*"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Burau, 05 Mei 2023

Yang memberikan keterangan,

  
Sarfi, S.Pd.I

**LAMPIRAN XI**  
**INSTRUMN WAWANCARA PESERTA DIDIK**

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA**

Nama Siswa :

Sekolah SMA Negeri 7 Uluwatu

Tanggal Wawancara

Wawancara

1. Bagaimana respon anda saat proses pembelajaran berlangsung?
2. Apa saja kendala-kendala yang anda alami saat proses pembelajaran berlangsung?
3. Selama proses pembelajaran anda merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru?
4. Pada saat pembelajaran berlangsung media apa yang sering anda gunakan?
5. Apakah sudah ada media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya?

**LAMPIRAN XII**  
**STRUKTUR ORGANISASI**



### LAMPIRAN XIII

### DATA PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 7 LUWU TIMUR

Formulir 02

LAPORAN BULANAN  
KEADAAN SISWA BERDASARKAN JENIS KELAMIN DAN MUTASI  
KEADAAN BULAN : APRIL 2023

Kelas	Jumlah Menurut Jenis Kelamin			Siswa Mutasi						Pindah Sekolah/D				Rombongan Belajar				Ket
	LK	Pr	Jmh	Pindah Masuk			Pindah Keluar			Pindah Sekolah/D			X	XI	XII	Jmh		
1	2	3	4	LK	Pr	Jmh	LK	Pr	Jmh	LK	Pr	Jmh	14	15	16	17	18	
X IPA R 1			40										1				1	
X IPA R 2			33										1				1	
X IPA R 3			37										1				1	
X IPA Pg 1			37										1				1	
X IPA Pg 2			37										1				1	
X IPS R 1			30										1				1	
X IPS R 2													1				1	
X IPS Pg 1			33										1				1	
X IPS Pg 2													1				1	
Jmh Kls X				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
XI IPA R 1														1			1	
XI IPA R 2			31											1			1	
XI IPA R 3			33											1			1	
XI IPA Pg 1			36											1			1	
XI IPA Pg 2			36											1			1	
XI IPS R 1			30											1			1	
XI IPS R 2			29											1			1	
XI IPS R 3			27											1			1	
XI IPS Pg 1			34											1			1	
XI IPS Pg 2			35											1			1	
Jmh Kls XI			328	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	10	
XII IPA R 1			40													1	1	
XII IPA R 2			34													1	1	
XII IPA R 3			29													1	1	
XII IPA Pg 1																1	1	
XII IPA Pg 2			29													1	1	
XII IPS R 1			30													1	1	
XII IPS R 2			30													1	1	
XII IPS R 3			30													1	1	
XII IPS Pg 1			29													1	1	
XII IPS Pg 2			31													1	1	
XII IPS Pg 3			32													1	1	
Jmh Kls XII			343	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	11	11	
Jmh Seluruhnya	434	640	878										0	0	11	11	20	

Banu, 02 Mei 2023  
Kepala UPE,

AMALUDDIN, S.Ag  
NP. 19710831 199903 1 011

**LAMPIRAN XIV**  
**DATA SARANA DAN PRASARANA**

NO	JENIS SARANA	JUMLAH
1	Kantor SMA	1
2	Ruang Guru	2
3	Ruang Kelas	63
4	Ruang Perpustakaan	1
5	Gudang	
6	Ruang Laboratorium Komputer	
7	Aula Serbaguna	
8	Ruang BK	
9	Masjid	
10	Ruang UKS	
11	Lapangan	1
12	Lab Biologi	1
13	Lab Kimia	1
14	Lab Fisika	1
15	Lab Komputer	1
16	Pos Satpam	2
17	Ruang Osis	1
18	Ruang TU	1
19	Rujab	1
20	Tempat Parkir	2

21	WC Siswa	4
22	WC Guru	1





## LAMPIRAN XVI

### DOKUMENTASI

1. Foto bersama kepala sekolah SMA Negeri 7 Luwu Timur



2. Foto bersama Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam



3. Dokumentasi Mengajar menggunakan buku paket



#### 4. Dokumentasi Menggunakan Media *Smart Apps Creator*



5. Dokumentasi wawancara guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam



6. Dokumentasi wawancara peserta didik









7. Dokumentasi Foto Sekolah SMA Negeri 7 Luwu Timur



## RIWAYAT HIDUP



Asriani, lahir di Carebbu pada tanggal 18 November 2001. Penulis merupakan anak ketiga dari lima bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama H. Ali dan seorang ibu bernama Hj. Walang. Penulis dibesarkan di Desa Carebbu, Kecamatan Awangpone, Kabupaten Bone. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Desa Lauwo Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 52 Carebbu pada tahun 2013 kemudian menempuh di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Awangpone hingga tahun 2016 dan melanjutkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Luwu Timur hingga tahun 2019. Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Penulis saat ini menulis sebuah skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 yang berjudul “ Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media *Smart Apps Creator* pada Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dalam Pembelajaran PAI di Kelas XI SMA Negeri 7 Luwu Timur”.