

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Ainurrahman dalam jurnal berjudul “Belajar dan pembelajaran,” sebuah rangkaian gerak dan sikap yang membentuk perilaku yang disengaja dan secara sadar. Perilaku ini dimaksudkan guna mencapai tujuan yang diinginkan yang berpengaruh pada fisik dan mental. Taraf ukur dalam menilai perilaku belajar adalah intensitas partisipasi dalam kegiatan belajar. Jika intensitas partisipasinya tinggi dan berkualitas, maka perilaku belajarnya sudah bagus. Namun jika sebaliknya, maka perilaku belajar dinilai belum bagus dengan mempertimbangkan capaian tujuan pembelajaran.¹

Model pembelajaran yang umum dikenal dalam masyarakat kini terbagi secara umum menjadi 2 yakni, pembelajaran dalam jaringan (*online*) dan pembelajaran tatap muka (*offline*). Kegiatan belajar mengajar tatap muka ini digambarkan sebagai pembelajaran klasikal dimana guru dan murid berinteraksi secara langsung di dalam ruangan kelas. Disamping itu, kegiatan belajar mengajar dalam jaringan digambarkan sebagai pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dapat terhubung melalui jaringan internet sehingga jarak fisik tidak menghalangi sebuah kegiatan belajar maupun mengajar.

Pembelajaran baik dalam jaringan maupun tatap muka memerlukan adanya media pembelajaran yang baik pula. Media Pembelajaran adalah alat

¹ Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran,” *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 2 (Desember 2017): 335.

bantu yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.²

Kondisi sekarang, pembelajaran daring (*online*) sangat diminati oleh berbagai kalangan, baik kalangan akademisi ataupun kalangan pekerja. Tujuannya beragam mulai dari mengisi waktu luang dengan bermanfaat maupun menambah pengetahuan dan keterampilan yang baru. Lembaga pendidikan non-formal dengan media pembelajaran berbasis *mobile*-nya seperti Zenius dan Ruang Guru hadir merevolusi pendidikan di Indonesia.³

Lembaga pendidikan non-formal tersebut seringkali mengembangkan media pembelajarannya sendiri sehingga sesuai dengan karakter lembaga dan mampu menampung apa yang diinginkan instruktur dalam lembaga tersebut. Terdapat banyak lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk menyajikan konten yang *fresh*, penyampaian yang lebih kalem bagaikan sesama teman, dan kesempatan akses pembelajaran di mana saja dan kapan saja menjadikan *platform* belajar *online* yang dikembangkan lembaga non-formal kini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa.⁴ Untuk itu, yang paling mendominasi atau berpengaruh disini adalah media pembelajarannya.

² Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumami, dan Danda Luhur Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android," *JPPPF: Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3, no. 1 (2017): 57.

³ Adi Rahman, "Rancang Bangun Aplikasi Belajar Online Berbasis Web Sebagai Optimalisasi Pembelajaran untuk Siswa SMK," *Risenologi* 4, no. 2 (29 Oktober 2019): 48, <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2019.42.51>.

⁴ Mahir Martin, "Marak Platform Belajar Online, Peran Guru Tetap Tak Tergantikan," *KOMPASIANA*, 5 Januari 2021, <https://www.kompasiana.com/mahirmartin/5ff47f028ede480ae17b6c2c/marak-platform-belajar-online-peran-guru-tetap-tak-tergantikan>.

Lembaga pendidikan sekolah formal kini seringkali tertinggal dengan lembaga non-formal seperti lembaga bimbingan belajar swasta. Lembaga bimbingan belajar swasta ini memiliki kelebihan lebih efisien waktu serta lebih hemat biaya. Hal ini tidak terlepas dari faktor penggunaan teknologi terkini yang mereka lebih dahulu terapkan.

Masa modernisasi kini ditandai dengan teknologi telah berkembang semakin jauh bahkan saling merevolusi satu sama lain. Sebagai contoh telepon yang dulu cuma bisa digunakan untuk berkomunikasi melalui suara dengan kabel, direvolusi menjadi telepon yang bisa dibawa kemana-mana, lalu direvolusi lagi menjadi ukuran yang lebih kecil sehingga bisa dimasukkan kantong, sampai pada masa kini dimana telepon bahkan tidak hanya bisa digunakan untuk komunikasi dengan suara namun juga dengan video secara langsung. Perkembangan teknologi yang pesat ini dapat dikatakan sebagai perkembangan peradaban yang pesat pula.⁵

Gawai atau biasa disebut *smartphone* menjadi salah satu sektor teknologi paling berkembang saat ini. Gawai dulu diartikan secara sederhana sebagai alat komunikasi antar manusia melalui jaringan, kini juga menjadi alat memperoleh informasi, hiburan, bisnis dan lain sebagainya. Dengan fitur yang banyak itu, gawai menjadi sebuah kebutuhan bagi setiap manusia. Dengan fitur itu, gawai juga dapat dimanfaatkan untuk belajar.

Mobile learning adalah salah satu inovasi pembelajaran khususnya media pembelajaran yang menggunakan gawai atau *smartphone* dalam

⁵ Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017).

implementasinya. *Mobile learning* berkembang pada zaman ini dengan menggunakan teknologi gawai yang bisa di genggam sekaligus bergerak. Perangkat *mobile* khususnya ponsel pintar kini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena fleksibilitas waktu dan tempat aksesnya sehingga memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran yang dapat diakses siswa dimanapun kapanpun dengan perantara *smartphone*.

Menurut Ahli, terdapat sugesti belajar yang tinggi saat menggunakan ponsel pintar atau *smartphone*. Hal ini dikarenakan *smartphone* ini dapat mempermudah, mendukung, meningkatkan serta memperluas jangkauan pembelajaran. Potensi yang menjanjikan dapat diperoleh jika sumber dan strategi belajar dikelola dengan benar dalam *mobile learning*. Efektivitas pembelajaran yang tinggi juga dapat dirasakan siswa jika menggunakan *mobile learning* dibandingkan dengan pembelajaran saat ini.⁶

Perangkat *mobile* seperti *smartphone* android atau IOS kini juga sudah banyak dipakai di kalangan siswa. Perangkat *mobile* yang sering dipakai adalah *smartphone*, tablet dan PDA. Tingkat fleksibilitas dan portabilitas yang merupakan karakter perangkat *mobile* ini memungkinkan siswa mengakses teks, audio, video dan praktikum pembelajaran dengan mudah dimanapun kapanpun. Faktor inilah yang dinilai meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.⁷

⁶ Nadya Verona Viani Kamasi dan Tirsa Julianti Saruan, "Mobile Learning (M-Learning) Based Learning Application Design for Elementary School Students," *Jurnal Ilmiah Sains* 20, no. 2 (15 Juni 2020): 70–71, <https://doi.org/10.35799/jis.20.2.2020.27877>.

⁷ Lukita Yuniati, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Doppler Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Fisika Yang Menyenangkan," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 2, no. 2 (2011): 94, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v2i2/septembe.130>.

Peneliti mengambil tempat penelitian di sekolah menengah atas negeri (SMAN) 3 Kota Kediri. Peneliti memilih sekolah ini dikarenakan memenuhi kriteria peneliti seperti diperbolehkannya penggunaan perangkat *mobile* seperti *smartphone* android dan IOS. Selain itu, sekolah ini juga belum memaksimalkan potensi perangkat *mobile* untuk mengambil manfaat dari *mobile learning*.

Wawancara dengan guru PAI-BP di SMAN 3 Kediri didapati bahwa, beliau menyampaikan pembelajaran yang melibatkan siswa kaum milenial kini memerlukan media yang modern pula. Terbatasnya sarana dan prasarana berpengaruh terhadap pilihan strategi pembelajaran yang hendak diterapkan. Seringkali beliau menggunakan sarana LCD proyektor untuk mendukung pembelajarannya, namun ini juga memiliki keterbatasan karena jumlahnya yang kurang jika dibandingkan dengan jumlah kelas sehingga tidak selalu tersedia. Dengan adanya musibah pandemi COVID-19, pembelajaran klasikal berpindah ke pembelajaran digital dengan menggunakan media *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Form*. Media digital yang digunakan tersebut juga seringkali membuat siswa bosan karena terkesan tekstual. Media yang berpindah-pindah antar aplikasi ini juga sering dikeluhkan siswa karena mengkonsumsi banyak kuota data internet. Hal ini berpengaruh terhadap penurunan semangat belajar siswa sehingga mereka sering tidak absen, bahkan pada puncaknya adalah ketika evaluasi seperti ujian, nilai hasil belajar mereka tidak mencapai target.

Adanya pandemi *COVID-19* menjadikan penyampaian materi pendidikan agama Islam perlu memakai metode pembelajaran yang baru. Pembelajaran menggunakan media digital akan sangat membantu siswa dalam memahami materi di kondisi yang tidak boleh tatap muka maupun tatap muka yang dibatasi ini.

Pemanfaatan perangkat *mobile* dengan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *smartphone* dapat digunakan untuk membawa materi pelajaran dengan lebih menarik, portabel dan fleksibel. Materi yang dapat dibawa salah satunya materi pendidikan agama Islam.

Materi pendidikan agama Islam yang kompleks dapat dimasukkan dalam sebuah aplikasi agar dapat lebih mudah diakses siswa. Peneliti mengambil satu materi pendidikan agama Islam yang perlu menggunakan media yang menarik agar tidak membosankan. Materi tersebut adalah materi muamalah lebih khususnya prinsip dan praktik ekonomi Islam. Materi ini merupakan salah satu kompetensi yang perlu dikuasai siswa kelas XI SMAN 3 Kediri. Karena itulah peneliti menguji cobakan aplikasi bertema prinsip dan praktik ekonomi Islam ini di kelas XI MIPA SMAN 3 Kediri.

Penggunaan aplikasi dalam mengemas materi pendidikan agama Islam terutama bab muamalah ini juga mendukung guna mewujudkan pembelajaran berbasis *flipped classroom*. Pembelajaran *flipped classroom* termasuk dalam pembelajaran campuran ataupun *blended learning* yang memadukan pembelajaran konvensional dan dalam jaringan yang memerlukan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel ini.

Berangkat dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CONSTRUCT GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 3 KEDIRI”.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah/konteks penelitian sebagaimana telah dipaparkan di atas, peneliti memiliki tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran PAI berupa aplikasi berbasis Construct untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 3 Kediri.
2. Memaparkan hasil penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Construct dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 3 Kediri.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah berupa produk digital dengan basis Construct. Produk digital ini nantinya diberi nama Muamalahku karena materi yang ada di dalam produk aplikasi ini adalah termasuk ke dalam bab muamalah dalam fikih. Dalam pemanfaatannya, secara umum tidak memakan data internet, namun ketika memutar video pembelajaran memerlukan akses internet. Adapun spesifikasinya adalah berikut ini:

1. Media pembelajaran berbasis Construct pada materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam ini memiliki wujud berupa produk digital aplikasi android

ringan yang dapat dipasang pada *smartphone* android baik secara *offline* atau *online* yang berisi ringkasan materi beserta penjelasan audio, video pembelajaran dengan menghubungkan ke Youtube, latihan soal berupa quiz sebagai evaluasi, tujuan pembelajaran, serta biodata *author*.

2. Pada sektor desain, media pembelajaran berbasis Construct ini didesain semenarik mungkin dengan tampilan yang ramah terhadap pengguna baru, tambahan gambar dan ikon-ikon yang bisa menarik minat belajar siswa.
3. Pada sektor materi yang termuat, aplikasi berbasis Construct ini berisikan tentang Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam yang disesuaikan dari tujuan pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas XI SMAN 3 Kediri.
4. Pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis Construct ini peneliti memasukkan juga ringkasan materi, audio pembelajaran dan video pembelajaran serta latihan soal edukasi yang akan menarik minat dan menstimulus keingintahuan siswa terhadap materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam.
5. Pada tahap evaluasi media pembelajaran berbasis Construct ini, adalah berupa soal yang mempunyai level kognitif berbeda yang terbagi menjadi tiga level yaitu LOTS, MOTS dan HOTS.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kegiatan belajar diartikan sebagai sebuah proses yang dilakukan oleh seorang insan guna mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru

sebagai buah dari pengalaman sendiri berdasarkan stimulus dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸ Stimulus tersebut dapat diperoleh melalui berbagai cara, metode, teknologi sesuai karakteristik lingkungan pendidikannya.

Gawai, telepon pintar atau biasa disebut *smartphone* kini merupakan salah satu buah teknologi yang paling berkembang. Pesatnya perkembangan *smartphone* atau ponsel pintar android misalnya adalah contoh gambaran teknologi gawai yang paling terlihat jelas. Ponsel pintar saat pertama kali dikembangkan tidaklah secanggih seperti yang ada di saku atau genggamannya pembaca sekarang. Tahun 1992, ponsel pintar yang sudah mengkombinasikan kemampuan komputasi dan fitur PDA. Berjarak 2 tahun dari tahun tersebut, ponsel pintar sudah dipasarkan dengan branding Simon Personal Communicator lalu diikuti juga dengan brand lain seperti Nokia, Sony dan lainnya. Lalu pada tahun 2007 muncullah ponsel pintar layar sentuh dengan merek Apple.⁹ Seterusnya sampai sekarang teknologi gawai atau ponsel pintar terus berkembang sampai pada tahapan yang kita genggam minimal mempunyai kamera, baterai yang awet, jaringan mumpuni sehingga aktivitas menggunakan gawai sangatlah beragam dan bahkan tak bisa dihindari.

Sudah banyak lembaga belajar non-formal yang menawarkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi media pembelajaran yang menarik. Sebut saja seperti *zenius education*, ruang guru, dan lain sebagainya. Platform-platform di atas, hemat peneliti mempunyai beberapa

⁸ Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009), 35.

⁹ Bagus Kusuma Ardi, "Peranan Perkembangan Aplikasi Smartphone Terhadap Pelayanan Perbankan di Indonesia," *Jurnal Ekonomi Manajemen Akuntansi* 21, no. 37 (25 Maret 2015): 5–7, <https://ejurnal.stiedharmaputra-smg.ac.id/index.php/JEMA/article/view/208>.

persamaan seperti menggunakan teknologi informasi komunikasi terkini, mempunyai mobilitas tinggi, fleksibel, dan dapat diandalkan.

Salah satu teknologi media pembelajaran populer adalah yang berbasis *mobile*. Basis *mobile* atau HP atau ponsel pintar ini memiliki kelebihan seperti mudah diakses, mempunyai mobilitas tinggi, ukuran yang *compact* sehingga mudah digunakan oleh berbagai individu. Mulai dari usia anak-anak, remaja bahkan orang tua kini memakai aplikasi berbasis *mobile* android yang semakin mudah dijangkau.¹⁰

Berangkat dari hasil wawancara dengan guru PAI-BP di SMAN 3 Kediri didapati bahwa ketika pembelajaran sangatlah dibutuhkan media untuk menunjang belajar siswa. Apalagi kondisi sekarang yang bisa dibilang menuju akhir pandemi yang mana pembelajaran di rumah dan di sekolah seringkali terkolaborasi. Siswa yang cukup lama belajar di rumah sudah terbiasa menggunakan teknologi media pembelajaran seperti *google classroom* dan *youtube*. Penggunaan media monoton seperti tulisan di buku, atau slide presentasi dirasa juga kurang efektif dalam pembelajaran sebab guru hanya memberikan materi dan memberikan penjelasan melalui tulisan serta evaluasinya menggunakan *Google Form*.

Selain itu, kondisi lingkungan pembelajaran SMAN 3 Kediri yang memperbolehkan penggunaan *smartphone* dalam kelas, dilihat peneliti sebagai peluang untuk dimanfaatkan sebagai media belajar. Berangkat dari itu

¹⁰ Usman Ependi dan Nyimas Sopiah, "Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Matrik* 17, no. 2 (1 Agustus 2015): 110.

media pembelajaran berbasis *mobile* yang mudah diakses siswa dan lengkap tidak hanya teks saja sangat diperlukan.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membawa materi pelajaran seperti materi pendidikan agama Islam dapat dibuat dengan Construct. Materi pendidikan agama Islam yang beragam dapat dimasukkan dalam sebuah aplikasi agar dapat lebih *compact* dan mudah diakses siswa. Construct dipilih karena beberapa faktor seperti penggunaannya yang relatif mudah, ringan, dan terjangkau.

Salah satu materi pendidikan agama Islam yang perlu menggunakan media yang menarik agar tidak membosankan adalah materi muamalah lebih khususnya prinsip dan praktik ekonomi Islam. Materi ini merupakan salah satu kompetensi yang perlu dikuasai siswa kelas XI SMAN 3 Kediri. Karena itulah peneliti menguji cobakan aplikasi bertema prinsip dan praktik ekonomi Islam kelas XI MIPA SMAN 3 Kediri.

Untuk memahami mengenai proses pengembangan dan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Construct dalam meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukanlah analisis konkrit data saat implementasi. Maka dalam skripsi ini, peneliti bermaksud memaparkan proses pengembangan dan analisis penggunaan media pembelajaran berbasis Construct dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 3 Kediri.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Asumsi penelitian dan keterbatasan pengembangan yang mendasari penelitian pengembangan berbasis Construct ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi Construct ini berbentuk produk digital aplikasi yang dapat diakses kapan saja perangkat elektronik yang memiliki browser sehingga memudahkan siswa untuk belajar dan memahami materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis Construct dapat digunakan sebelum dan sesudah siswa memahami konsep dan materi yang sudah dijelaskan oleh guru sehingga siswa dapat belajar mandiri dan lebih mendalam.
3. Media pembelajaran berbasis Construct dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 3 Kediri.
4. Media pembelajaran berbasis Construct hanya bisa digunakan untuk guru pendidikan agama Islam atau guru fikih.
5. Media pembelajaran berbasis Construct hanya berisi materi tentang Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam.

F. Penelitian Terdahulu

Dalam sub-bab ini penulis sebagai seorang peneliti merasa perlu untuk menyajikan penelitian terdahulu yang memiliki tema sama dengan skripsi yang akan penulis teliti. Penyajian hasil penelitian terdahulu ini dimaksudkan

sebagai bahan perbandingan dengan penelitian yang akan penulis teliti. Adapun penulis mengambil 3 penelitian terdahulu antara lain:

1. Skripsi Arina Rosyada

Skripsi yang ditulis oleh Arina Rosyada ini memiliki judul Pengembangan Media Pembelajaran Fikih Berbasis Aplikasi Zaamal dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 8 MTs Sunan Kalijogo Kediri. Adapun tujuan skripsi menurut penulisnya adalah untuk mendeskripsikan proses, implementasi, dan hasil penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Zaamal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 8 MTs Sunan Kalijogo Kediri. Metode analisis yang digunakan dalam penelitiannya adalah uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Hasil Penelitiannya menunjukkan tingkat kevalidan 95% oleh ahli materi, 90% oleh ahli media, dan 89% oleh ahli pembelajaran. Selain itu, uji t diperoleh t_{hitung} 5,274 dan t_{tabel} 2,045 dengan nilai signifikansi 0,000. Maka, hipotesis menunjukkan bahwa H_1 diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansinya $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajarnya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi ZAAMAL pada siswa kelas 8 MTs Sunan Kalijogo Kediri.¹¹

Persamaan skripsi di atas dengan skripsi yang hendak penulis teliti adalah sama-sama mengembangkan aplikasi sebagai media

¹¹ Arina Rosyada, "Pengembangan media pembelajaran Fikih berbasis aplikasi Zaamal dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 8 MTs Sunan Kalijogo Kediri" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021), <http://etheses.uin-malang.ac.id/28800/>.

pembelajaran, sama-sama berbasis Construct 2, dan sama-sama menggunakan uji t. Sedangkan perbedaan paling mencolok adalah pada materi yang diimplementasikan ke dalam aplikasi, latar tempat, latar waktu dan responden.

2. Skripsi Naila Nafisah

Skripsi yang ditulis oleh Arina Rosyada ini memiliki judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Pare. Adapun tujuan skripsi menurut penulisnya adalah untuk mengetahui tahapan, kelayakan dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan minat belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Pare. Metode analisis yang digunakan dalam penelitiannya adalah analisis uji kelayakan. Hasil Penelitiannya menunjukkan kelayakan media rata-rata prosentase 88% oleh ahli materi, dengan kategori sangat layak dan 84% oleh ahli media dengan kategori sangat layak. Selain itu, peningkatan minat belajar rata-rata prosentase 87% dengan kategori sangat layak. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PAI SMA memenuhi syarat dan layak untuk dijadikan media pembelajaran.¹²

Persamaan skripsi di atas dengan skripsi yang hendak penulis teliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran, sama-sama

¹² Naila Nafisah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Pare" (undergraduate, IAIN Kediri, 2020), <http://etheses.iainkediri.ac.id/3033/>.

terdapat media berupa video, dan sama-sama menggunakan uji kelayakan. Sedangkan perbedaan paling mencolok adalah pada media pembelajaran yang dikembangkan hanya media video sedangkan penulis mengembangkan aplikasi yang di dalamnya tidak hanya video namun ada teks, gambar, audio dan quiz. Adapun perbedaan lainnya seperti latar tempat, latar waktu dan responden.

3. Artikel Jurnal Ahmad Hakam, Amaliyah Amaliyah, Abdul Fadhil, Suci Nurpratiwi

Artikel Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Ahmad Hakam, Amaliyah Amaliyah, Abdul Fadhil dan Suci Nurpratiwi ini memiliki judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “Bersalam” dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi. Adapun tujuan jurnal ini dibuat menurut penulisnya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android "BERSALAM" untuk menginternalisasi nilai-nilai keislaman pada mahasiswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode analisis yang dipakai adalah uji kelayakan. Hasil penelitian ini ialah tingkat kevalidan sangat layak 82,5% oleh ahli materi, sangat layak 85% oleh ahli media, dan kelayakan 86% ketika diujicobakan kepada mahasiswa.

Persamaan penelitian di atas dengan skripsi yang hendak penulis teliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran, sama-sama berbasis perangkat *mobile*, dan sama-sama menggunakan uji

kelayakan. Sedangkan perbedaan paling mencolok adalah pengembangannya berupa aplikasi pelaporan tekstual yang dapat diekspor ke format PDF. Sehingga sifat dari aplikasi adalah sebagai sarana evaluasi penjelasan dosen dan buku laporan kegiatan Islam harian. Sedangkan penulis mengembangkan aplikasi yang di dalamnya mencakup materi berupa video, teks, gambar, audio dan quiz. Adapun perbedaan lainnya seperti latar tempat, latar waktu dan responden.¹³

G. Definisi Operasional

1. Definisi media pembelajaran adalah sebuah media yang dapat memfasilitasi dengan efektif dan efisien penyampaian materi dari guru ke siswa dengan maksud agar materi yang disampaikan dapat lebih mudah ditangkap untuk dipahami siswa.
2. Definisi Construct 2 adalah nama perangkat lunak (*software*) pembuat aplikasi digital berbentuk aplikasi windows berbasis HTML5 yang dikembangkan oleh Scirra Ltd.¹⁴ Aplikasi ini dapat memfasilitasi peneliti dalam pembuatan aplikasi android Muamalahku yang memuat materi tentang Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam berupa teks, animasi, gambar, suara, video serta soal-soal latihan yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang lebih positif.

¹³ Ahmad Hakam dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android 'Bersalam' Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 11, no. 1 (10 Januari 2022): 118–26, <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.5838>.

¹⁴ Rickman Roedavan, *Construct 2: Tutorial Game Engine* (Bandung: Informatika, 2017), 27.

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti atau secara umum disebut Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang diajarkan di kelas XI SMAN 3 Kediri.
4. Definisi implementasi media pembelajaran adalah kegiatan yang dimaksudkan guna menerapkan suatu media pembelajaran kepada siswa di kelas XI SMAN 3 Kediri.
5. Definisi hasil belajar ialah sebagai salah satu parameter untuk menilai keberhasilan atau pemahaman seseorang terhadap proses pembelajaran.