

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan iSpring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Faiqotul Himmah^{1*}, Siti Sulaikho²

^{1,2} Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: himmahfaiqotul1@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to create an Android-based learning medium using the iSpring Suite, as well as to assess the positive and significant association between the usage of an Android-based Microsoft PowerPoint iSpring Suite as a learning medium. The Research and Development (R&D) approach is used in this investigation. Students from MTsN 3 Jombang participated in the development study trial. The results of the questionnaire on the needs of class VIII students indicate that they have difficulty learning materials that are only sourced from books/LKS and that they require interesting learning media that can be accessed at any time to assist students in learning and as motivation for enthusiasm for learning. The validation results from material experts are 94.20% in the Very Eligible category. The validation results from linguists were 93.75% in the Very Eligible category. The validation results from media experts are 75% in the Eligible category. The average result obtained from the student response questionnaire is 81.02% in the Very Eligible category. The average result of pre-test data is 74.20 and the average result of post-test data is 87.62. The results of the analysis through the *t*-test with two samples, namely: t_{count} is greater than t_{table} , meaning H_a is accepted and H_o is rejected. So, there is a positive and significant effect before using android-based learning media and after using android-based learning media.

Keywords: Learning Media, PowerPoint, iSpring Suite.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android dengan pemanfaatan iSpring Suite, dan Untuk mengetahui hubungan positif dan signifikan dari pemanfaatan Microsoft Power Point iSpring Suite berbasis android sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Subyek uji coba penelitian pengembangan yaitu siswa kelas VIII di MtsN 3 Jombang. Kesimpulan dari angket kebutuhan siswa kelas VIII mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran yang hanya bersumber pada buku/LKS dan membutuhkan media pembelajaran yang menarik yang bisa diakses kapanpun untuk memudahkan siswa dalam belajar dan sebagai motivasi untuk semangat belajar. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 94,20% dengan kategori Sangat Layak. Hasil validasi dari ahli bahasa sebesar 93,75% dengan kategori Sangat Layak. Hasil validasi dari ahli media sebesar 75% dengan kategori Layak. Hasil rata-rata yang diperoleh dari angket respon siswa sebesar 81,02% dengan kategori Sangat Layak. Hasil rata-rata data pre test sebesar 74,20 dan hasil rata-rata data post test sebesar 87,62. Hasil analisis melalui uji *t* dengan dua sampel yaitu : t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi, ada pengaruh positif dan signifikan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PowerPoint, iSpring Suite

PENDAHULUAN

Pembelajaran online membawa permasalahan baru yaitu perlunya media pembelajaran yang menarik yang dapat merangkum isi materi secara lengkap, dan mudah diakses oleh siswa. Dengan adanya proses pembelajaran online, maka kegiatan pembelajaran guru merupakan salah satu komponen penting untuk menciptakan suasana baru yang lebih kreatif dan inovatif.

Arsyad, dalam (Saraswati & Nollyan, 2018) Media pembelajaran dapat dibuat agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar dan menggunakannya dimana saja dan kapan saja terlepas dari pantauan guru. Ruth Lautfer dalam Tafonao (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat pengajaran yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan fokus siswa pada proses pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran online tidak berjalan lancar, karena ada faktor keinginan siswa yang sulit dikendalikan karena faktor tersebut juga dapat mempengaruhi hasil nilai belajar siswa.

Pada mata pelajaran akidah akhlak di MTsN 3 Jombang, media cetak (buku/lks) adalah media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, dan pada masa pandemi ini guru menggunakan google classroom dan media power point. Guru telah menggunakan media power point, namun desain yang ditawarkan bersifat repetitif dan hanya terdiri dari teks dan grafik yang sudah ada dalam pengaturan power point. Wijayanto dalam (Nuraini & Narimo, 2019) mengatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan media interaktif software iSpring dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Peneliti ini akan membuat media pembelajaran menggunakan Microsoft Power Point dengan aplikasi iSpring Suite yang dapat memberikan variasi berupa soal dan dilengkapi dengan audio record, video record, quiz, screen recording dan masih banyak lagi yang lainnya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian yang akan dibahas berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan *Ispring Suite* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak ”.

METODE

Penelitian dilakukan di MtsN 3 Jombang, menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono dalam (Damayanti et al., 2018) metode penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan dan mengevaluasi kemandirian suatu produk. Sementara 4D Thiagarajan digunakan dalam model pengembangan penelitian ini, Menurut Thiagarajan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu (Hughes, 2008):

- Define (Pendefinisian)
- Design (Perancang)
- Develop (Pengembangan)
- Disseminate (Penyebarluasan)

Dalam penelitian ini subyek uji coba pengembangan ialah siswa kelas VIII di MtsN 3 Jombang, dengan mata pelajaran akidah akhlak pada materi adab bermedia sosial. Jenis data ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif menggunakan hasil dari angket, pre test dan post test jika data kualitatif menggunakan metode wawancara dan observasi. Instrument pengumpulan data pada penelitian ini diambil berupa angket kebutuhan, pre test, post test dan penilaian oleh 3 ahli dalam bidangnya yaitu : ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data statistik dan data yang digunakan berupa kuantitatif, yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah.

a. Uji kelayakan media

Hasil analisis data statistik dan kuantitatif digunakan sebagai acuan dalam menetapkan kelayakan media yang dihasilkan. Data kuantitatif yang diperoleh diperiksa dengan menjumlahkan dan membandingkannya dengan jumlah yang diharapkan untuk menghasilkan persentase, atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut :

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan :

S_{\max} = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor
 x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Data penelitian yang terkumpul berupa hasil validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Ada 4 nilai dengan kategori masing-masing. Berikut ini merupakan tabel skor skala likert :

Tabel 1. Kategori dan Skor Kelayakan Media

Kategori	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Setelah disajikan dalam bentuk persentase, tahap selanjutnya adalah menjelaskan dan membuat kesimpulan dari setiap indikator. Tabel 2 menunjukkan tingkat kualifikasi kriteria kelayakan kesimpulan hasil validasi pengembangan media pembelajaran:

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
0% - 40%	Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android ini yang menggunakan model model 4-D dari Thiagarajan, disajikan beberapa tahap yang digunakan dalam model pengembangan beserta hasilnya. Seperti yang dipaparkan oleh peneliti berikut ini.

Hasil

Ada beberapa tahap yang digunakan dalam model pengembangan ini yaitu :

- Tahap Define (Pendefinisian)

Ada beberapa langkah-langkah yang ada pada tahap ini. *Pertama* langkah awal, pada langkah awal ini peneliti melakukan observasi sekolah untuk mendapatkan informasi. Peneliti mewawancarai guru mata pelajaran di MtsN 3 Jombang. Hasil observasi pada guru mata pelajaran yaitu : Pada masa pandemi ini media pembelajaran yang dipakai pada proses pembelajaran yaitu dengan Microsoft Power Point dan Google Classroom jika pada situasi seperti biasa atau tidak ada pandemi guru menggunakan bahan ajar seperti LKS dan penyampaian materi yang disampaikan guru secara urut dan sistematis. Guru beberapa kali juga menggunakan e-learning untuk media pembelajaran tetapi itu dipakai dalam waktu yang singkat karena ada beberapa kendala dengan e-learning tersebut. *Kedua*, analisis siswa, pada analisis siswa ini peneliti menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa kelas VIII.

Tabel 3. Angket Kebutuhan Siswa

NO.	Kriteria	Rata-Rata
1.	Sumber belajar berupa buku/LKS dirasa sudah cukup	68,51
2.	Antusias selama mengikuti mata pelajaran	74
3.	Termotivasi selama mengikuti pelajaran	71,96
4.	Mata pelajaran mudah dipahami	66,43
5.	Mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran yang hanya bersumber pada buku/LKS	62,85
6.	Membutuhkan media pembelajaran yang dapat	74,55

	bergerak untuk meningkatkan motivasi semangat belajar	
7.	Mebutuhkan media pembelajaran yang berwarna warni untuk meningkatkan antusias belajar	64,87
8.	Mebutuhkan media pembelajaran yang berisi video untuk meningkatkan motivasi semangat belajar	67,62
9.	Mebutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar	78,97
10.	Mebutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik untuk meningkatkan motivasi semangat belajar	78,16

Hasil dari angket kebutuhan siswa anak kelas VIII mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran yang hanya bersumber pada buku/LKS.

▪ Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan ini untuk merancang produk, menyajikan konten media pembelajaran yang menarik dan kreatif pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan Microsoft power point iSpring Suite berbasis android untuk memberikan motivasi agar tetap semangat belajar, menambah pemahaman materi dari guru kepada siswa sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.

▪ Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti menggunakan data penelitian yang berupa validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Ada 4 nilai dengan kategori masing-masing. Berikut ini merupakan tabel skor skala likert :

Tabel 4. Kategori dan Skor Kelayakan Media

Kategori	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Hasil skor persentase yang diperoleh dari penelitian dalam kriteria tabel 2 berikut ini :

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
0% - 40%	Kurang Layak

Rumus untuk menghitung persentase sebagai berikut :

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$$

Ket :

S_{max} = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Berikut ini penyajian penilaian yang sudah diberikan oleh para ahli sebelum media pembelajaran ini akan digunakan untuk proses pembelajaran.

• Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi pada tabel berikut ini :

Tabel 6. Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria	Persentase
Aspek Pembelajaran		
1.	Kejelasan dan tujuan pembelajaran (reabilitas dan terukur)	75%
2.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/SK/KD	75%
3.	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	100%
4.	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	100%
5.	Interaktivitas	100%
6.	Kontekstualitas	100%
7.	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	100%
8.	Kesesuaian materi, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	100%
9.	Kemudahan untuk dipahami	100%
10.	Sistematika yang runut, logis dan jelas	100%
11.	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	100%
12.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	100%
13.	Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	100%
14.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	75%
Rata-Rata		94,64%
Aspek Substansi Materi		
1.	Kebenaran materi secara teori dan konsep	100%
2.	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	75%
3.	Kedalaman materi	100%
4.	Aktualitas	100%
Rata-Rata		93,75%
Persentase		94,20%

Hasil penilaian oleh validator ahli materi mendapatkan presentase sebesar 94,20% dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 93,75%, jika dilihat dari kriteria skor kelayakan media hasil presentasinya masuk pada kategori Sangat Layak untuk digunakan pada media pembelajaran.

- Hasil Validasi Bahasa

Hasil validasi ahli materi pada tabel berikut ini :

Tabel 7. Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Persentase
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	50%
2.	Ketepatan istilah	100%
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	100%
4.	Kesantunan penggunaan bahasa	100%
5.	Ketepatan dialog/teks wacana dengan materi	100%
6.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	100%
7.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu	100%
8.	Penggunaan EYD	100%
Persentase		93,75%

Hasil penilaian oleh validator ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 93,75%, jika dilihat dari kriteria skor kelayakan media hasil presentasinya masuk pada kategori Sangat Layak untuk digunakan pada media pembelajaran.

- Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli materi pada tabel berikut ini :

Tabel 8. Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Kriteria	Persentase
Aspek Umum		
1.	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	75%
2.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	75%
3.	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	75%
Rata-Rata		75,00%
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	75%
2.	Reliabilitas (kehandalan)	75%
3.	Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	75%
4.	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	75%
5.	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan	75%
6.	Kompabilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi dan dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)	75%
7.	Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi	75%
8.	Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk instalasi dan desain program	75%
9.	Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain	75%
Rata-Rata		75,00%
Aspek Komunikasi Visual		
1.	Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna siswa	75%
2.	Kreatif: visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian	75%
3.	Sederhana : visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	75%
4.	Unity : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	75%
5.	Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik reliстик maupun simbolik	75%
6.	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topic yang dipilih	75%
7.	Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya	50%
8.	Tata letak (layout): peletakkan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan	50%

	hirarki masing-masing unsur	
9.	Unsur visual bergerak (animasi/movie)	50%
10.	Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	75%
11.	Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi music, dan sound/special effect) sesuai dengan karakter topic dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	75%
Rata-Rata		68,18%
Persentase		75%

Hasil penilaian oleh validator ahli media mendapatkan presentase sebesar 75% dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,18%, jika dilihat dari kriteria skor kelayakan media hasil presentasinya masuk pada kategori Layak untuk digunakan pada media pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, media yang dibuat peneliti telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

- Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk ini, peneliti menggunakan data angket respon 20 siswa kelas VIII di MtsN 3 Jombang terhadap media pembelajaran berbasis android.

Tabel 9. Hasil respon siswa kelas VIII

NO.	Kriteria	Rata-Rata
1.	Tampilan konten media menarik	84,5%
2.	Perpaduan warna media menarik	84,25%
3.	Tampilan font teks media mudah dipahami	82%
4.	Tampilan Slide yang dipilih kreatif	73,25%
5.	Menampilkan materi sesuai dengan judul mata pelajaran	83,5%
6.	Materi yang disampaikan mudah dipahami siswa	84%
7.	Tampilan video sesuai dan sangat membantu dalam pemahaman materi	78,25%
8.	Lebih mengerti materi dengan penyajian menampilkan video	78%
9.	Tampilan Quiz yang ada di media sangat kreatif dan menarik	78%
10.	Bisa menjawab Quiz yang ditampilkan di media dengan benar	81,25%
11.	Menampilkan Quiz di media dapat menambah wawasan materi	79,9%
12.	Media yang telah dibuat bisa meningkatkan semangat dan minat belajar	76,7%
13.	Tidak kesulitan dalam belajar dengan adanya media pembelajaran ini	69,7%
14.	Media pembelajaran ini bisa mengurangi tingkat kebosanan dalam belajar	74,25%
15.	Media Pembelajaran ini sangat menyenangkan	84,6%
Rata-Rata		81,02%

- Tahap Penyebarluasan

Pada tahap ini peneliti menyebarkan aplikasi versi android yang sudah dibuat dan direvisi. Pada tahap ini juga peneliti menyebarkan media pembelajaran yang sudah terbentuk aplikasi dan siswa menginstal aplikasi ke smartphome masing masing.

Pembahasan

Pada bagian ini disajikan pembahasan mengenai hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji coba produk kepada siswa-siswi kelas VIII MTsN 3 Jombang, serta hubungan positif dan signifikan pada pengembangan dan pemanfaatan Microsoft Power Point *iSpring Suite* berbasis *android* sebagai media pembelajaran di MtsN 3 Jombang guna meningkatkan prestasi belajar siswa.

▪ Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian oleh validator ahli materi mendapatkan presentase sebesar 94,20% dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 93,75%, jika dilihat dari kriteria skor kelayakan media hasil presentasinya masuk pada kategori Sangat Layak untuk digunakan pada media pembelajaran.

▪ Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil penilaian oleh validator ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 93,75%, jika dilihat dari kriteria skor kelayakan media hasil presentasinya masuk pada kategori Sangat Layak untuk digunakan pada media pembelajaran.

▪ Hasil Validasi Ahli Media

Hasil penilaian oleh validator ahli media medapatkan presentase sebesar 75% dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,18%, jika dilihat dari kriteria skor kelayakan media hasil presentasinya masuk pada kategori Layak untuk digunakan pada media pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, media yang dibuat peneliti sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

▪ Uji Coba Produk

Berdasarkan data pada table 7, rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran sebesar 81,02 %. Dan masuk kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hubungan positif dan signifikan pada pengembangan media pembelajaran ini untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Data yang digunakan yaitu data pre test dan post test. Hasil rata-rata data pre test yang diperoleh siswa kelas VIII yaitu 74,20 dan hasil rata-rata data post test siswa kelas VIII yaitu 87,62. Nilai rata-rata yang telah diperoleh pada pre test dan post test berdasarkan rumus dibawah ini :

$$Mean = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

Mean = Rata – rata

$\sum x$ = Jumlah nilai *pre test* dan *post test*

N = Jumlah Sampel

Setelah mengetahui data dari hasil pre test dan post test selanjutnya yaitu data yang sudah diperoleh, dianalisis melalui uji t dengan dua sampel. Berikut ini langkah – langkah perhitungan menggunakan rumus uji t.

Langkah 1; membuat Ha dan Ho bentuk kalimat

Ha: Terdapat pengaruh positif dan signifikan setelah siswa menggunakan media ispring suite berbasis android.

Ho: Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan setelah siswa menggunakan media ispring suite berbasis android

Langkah 2; mencari thitung dengan rumus berikut :

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{s^2}{N(N-1)}}}$$

dan db = N-1= 138 – 1 = 137

Langkah 3; menentukan kriteria uji-t

- Jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka signifikan artinya Ho diterima dan Ha ditolak.
- Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka signifikan artinya Ho ditolak dan Ha diterima.

Langkah 3: menentukan hasil statistic pada pre test dan post test dengan rumus uji-t

Tabel 10. Hasil Pre Test dan Post Test

Pre Test	Post Test	$(X_1 - X_2)$	D^2
74.20	87.62	1892	34593

Berikut ini hasil *pre test* dan *post test* dengan menggunakan rumus uji t:

$$D = \frac{\sum D}{N}$$

$$D = \frac{1892}{138}$$

$$D = 14$$

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{14}{\sqrt{\frac{34593}{138(138-1)}}$$

$$t = \frac{14}{\sqrt{\frac{34593}{18906}}$$

$$t = \frac{14}{\sqrt{1,829}}$$

$$t = \frac{14}{1,35}$$

$$t = 10,370$$

Langkah 4: membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$T_{tabel} = t_{\alpha : db}$$

$$db = N - 1$$

$$= 138 - 1$$

$$= 137$$

$$\text{Pada tabel} = t_{0,05 : 137} = 1,960$$

$$\text{Jadi, } t_{hitung} > t_{tabel}$$

$$t_{hitung} (10,370) > t_{tabel} (2,145)$$

Dengan demikian, hasilnya adalah H_a diterima dan H_0 ditolak.

Langkah 5: kesimpulan

Kesimpulannya adalah t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi ada pengaruh positif dan signifikan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

SIMPULAN

- Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Setelah melakukan uji coba oleh 3 para ahli, media pembelajaran ini mendapatkan penilaian masing-masing yaitu: hasil validasi dari ahli materi sebesar 94,20% dengan kategori Sangat Layak digunakan media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli bahasa sebesar 93,75% dengan kategori Sangat Layak digunakan media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media sebesar 75% dengan kategori Layak digunakan media pembelajaran. Hasil rata-rata data yang diperoleh dari angket respon siswa sebesar 81,02% dengan kategori Sangat Layak. Sehingga media pembelajaran berbasis Android ini sangat layak digunakan setelah melakukan penilaian validasi dan uji coba produk.

Dari perhitungan rata-rata data pre test dan post test dan juga yang telah dianalisis melalui rumus uji-t, hasil t_{hitung} sebesar 10,370, dan selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05. Pada tabel distribusi t bahwa taraf 0,05 dengan db:137= 1,960, jadi t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu hal tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

- Saran

Untuk penelitian pengembangan pada tahap selanjutnya disarankan agar lebih mengatur waktu untuk lebih mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam menyebarkan produk media pembelajaran agar lebih sesuai apa yang diinginkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriansyah, Muhammad Ridwan, Kusno Adi Sambowo, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil) Volume 9, No. 1 Januari 2020 (8-18) Tersedia*, 9(1), 8–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905> Abstract
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63–70.
- Saragih, D. R. P., & Yuniarni, D. Analisis Pemanfaatan Media dalam Proses Belajar Mengajar di Tk Negeri Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(4).. 1–12.
- Hadi, A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 Pada Materi Perwasitan Matakuliah Teori dan Praktek Bola Voli 1 Tahun Akademik 2018/2019. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 25(2), 18–26. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v25i2.559>
- Hughes, R. (2008). desain penelitian pengembangan (R&D). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Kreano, J. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Kusuma, N. R. (2018). *Pengembangan media pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 pada konsep sistem ekresi di Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR), <http://eprints.unm.ac.id/9707/>.
- Al Jumhuri, M. A. (2015). *Belajar Aqidah Akhlak:: Sebuah Ulasan Ringkas Tentang Asas Tauhid Dan Akhlak Islamiyah*. Deepublish.
- Nazaruddin, M. A. (2021). Etika Komunikasi Islam di Media Sosial Dalam Perspektif AlQuran dan Pengaruhnya Terhadap Keutuhan Negara. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam Vol. No. Tahun 20 EISSN: 2598-6031 - ISSN: 2598- 6023*, 4(1), 77–91.
- Rahmadani, N., Ramadhan, S., & Amalina, A. (2019). Penerapan Model Trait Treatment Interaction Berbantuan Aplikasi Ispring Suite untuk Mempengaruhi Literasi Sains di SMAN 16 Padang. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 5(2), 861-875.
- Nuraini, I., & Narimo, S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT ISPRING SUITE 8 DI SEKOLAH DASAR Universitas Muhammadiyah Surakarta (1) (2) (3). *Journals.Ums.Ac.Id*, 1. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31vi2i.10220>
- Panduan Aplikasi iSpring Suite 9 iSpring Indonesia*. (n.d.). <https://ispringindonesia.com/panduan-aplikasi-ispring-suite-9-bag-1/>
- Saraswati, E., & Novallyan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri. *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.30631/ijer.v2i2.37>
- Subahri, S. (2015). Aktualisasi Akhlak Dalam Pendidikan. *Islamuna: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 167. <https://doi.org/10.19105/islamuna.v2i2.660>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Umar, U. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131-144.