

VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *ISPRING SUITE* BERBASIS ANDROID PADA KISAH NABI IBRAHIM**Cristina Siti Rhomadhoni^{1*}, Siti Sulaikho²**^{1*} Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab HasbullahEmail: cristinaaja5643@gmail.com² Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab HasbullahEmail: ikho.zul@unwaha.ac.id

©2018 –JoEMS Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This exploration is development research which plans to foster learning media for aqidah morals using iSpring Suite on the story of the Prophet Ibrahim's Example. The subjects of this research, for grades VII of MTsN 4 Nganjuk, totaling 113 students. The learning device improvement methodology utilized in this investigation is RnD with 4D Thiagarajan model which includes 4 stages. The moral aqidah learning media uses the iSpring Suite after it has been created, approved, mimicked and has gone through a few amendments to deliver good aqidah learning media that is suitable for use. The results of study indicate the validation of material, media, language, student responses, and the material used is legitimate subsequent to being approved by group of skilled. The kind of information generated is qualitative data, which is assessed the opinions of material skilled with an average percentage of 84.83% is categorized very feasible. media expert assessment with an average percentage of 73% eligible category. assessment of linguists with average percentage of 94% categorized very feasible. using the assessment category's criteria to establish the product's quality. The study's findings were based on Meanwhile, the average percentage response of class VII students at MTsN 4 Nganjuk 84.21% is categorized very feasible.

Keywords: *iSpring Suite, Learning Media, Moral Beliefs.*

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research And Development) bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran iSpring Suite pada kisah teladan Nabi Ibrahim. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A, B dan C pada MTsN 4 Nganjuk yang berjumlah 113 siswa. Jenis penelitian adalah R&D dengan model 4D Thiagarajan Thiagarajang yang mencakup 4 fase. Media pembelajaran aqidah akhlak memanfaatkan iSpring Suite setelah dibuat, disetujui dan direproduksi serta telah melalui beberapa modifikasi untuk menghadirkan media pembelajaran aqidah akhlak yang layak untuk digunakan. Pengumpulan data menggunakan observasi, interview, dan angket. Angket validasi dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian tersebut menggunakan skala Likert dengan ketentuan seperti sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak. Hasil penilaian dari validasi ahli materi adalah 84,83% dengan kategori yang sangat layak, penilaian validasi dari ahli media adalah 73% dengan kategori layak, dan penilaian validasi dari ahli bahasa adalah 94% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: *iSpring Suite, Media Pembelajaran, Akidah Akhlak.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu proses yang penting dalam kehidupan manusia. Proses pembelajaran dapat terjadi kapan saja, dimana saja, disadari atau tidak disadari, disengaja atau tidak disengaja. Pembelajaran adalah proses dimana dapat merubah seseorang atau manusia yang pada awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak memahami menjadi memahami dan hasil dari semua itu adalah adanya bertambahnya kemampuan pada manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, adanya proses pembelajaran adalah penting bagi manusia untuk meningkatkan progres pada diri dan peradaban manusia.

Setiap manusia pada dasarnya selalu membutuhkan pendidikan untuk meningkatkan kualitas kehidupan mereka. Selain pendidikan formal yang diajarkan di sekolah dan pendidikan yang tercipta di lingkungan rumah, Salah satu pendidikan yang sangat dibutuhkan adalah pendidikan akhlak, karena dalam hidup manusia bukan hanya membutuhkan materi akan tetapi manusia juga membutuhkan pembinaan akhlak untuk memperbaiki hubungan mereka dengan Allah dan dengan manusia. di era modernisasi khususnya yang segala sesuatunya menggunakan sistem online dan digital, manusia semakin kehilangan waktu untuk menyesuaikan sikap dan tata krama secara langsung dalam berhubungan sosial di lingkungan nyata. salah satunya akhlak yang baik untuk menjaga hubungan dengan manusia lainnya. Karena Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang berakibat timbulnya berbagai perbuatan secara spontan tanpa disertai pertimbangan.(Dedi Wahyudi)

Maka baik buruknya akhlak seseorang dapat dilihat dari perilaku sebab perilaku merupakan wujud dari kepribadian, karakteristik dan sifat seseorang. Oleh karena itu ketika berinteraksi dengan seseorang haruslah menunjukkan perilaku dan sikap yang baik dengan berlandaskan pada nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran agama Islam.

Dari uraian diatas, dapat dicermati bahwa pendidikan esensinya mampu memberikan kontribusi pada pembentukan jati diri generasi bangsa. Dalam konteks kehidupan yang demikian, pendidikan Islam dalam hal ini pada proses pembelajaran akidah akhlaq diharapkan lebih

mampu dan bisa memberikan solusi solutif yang sekaligus menjadi bahan evaluasi dan koreksi diri pada implementasi yang selama ini dilakukan, terutama pada siswa mempelajari akidah akhlak di Madrasah Stanawiiyah.

Karena persoalan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini bukan terkait dengan persoalan kualitas sumber daya manusianya, namun lebih tepat pada sistem dan lingkungan pendidikan yang tidak mampu menunjang bagi perkembangan manusia secara maksimal.(Zuhari) Pembelajaran akidah akhlaq di madrasah perlu diorientasikan pada ajaran Islam yang rahmatan lil 'alamin. Islam yang memberi pendidikan, arahan serta manfaat kepada siswa. Pendekatan pembelajaran akidah akhlaq di madrasah hendaknya guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan menarik dan nantinya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa yang selama ini dipelajari di madrasah.

Pendidikan merupakan sektor yang sangat menentukan kualitas suatu bangsa. Dunia pendidikan menuntut untuk dilakukannya inovasi dan kreativitas yang dapat peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah RI yang menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar. Setiap pengajar dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat memberikan media pembelajaran yang menarik dan aktif bagi peserta didik. Hal ini tertuang pada Undang-

undang No.14 tahun 2005 bahwa guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Selama pandemi covid 19 ini, kita harus menghadapi double disruption, kita menghindari pertemuan secara tatap muka untuk mencegah penularan, menjaga jarak, benar-benar menghindari perkumpulan sekecil apapun dan teknologi pun semakin menjadi primadona dalam melakukan aktivitas dan berinteraksi dengan sesama manusia. beberapa persen pelajar diindonesia yang sebelumnya tidak menggunakan android, karena keadaan yang mewajibkan mereka semua menggantikan aktifitas komunikasi untuk mempunyai android, lalu yang tadinya Pertemuan tatap muka digantikan dengan video call, aktivitas bekerja tidak lagi di kantor melainkan di rumah masing-masing dan maraknya usaha yang pindah ke platform digital menjadi new normal. Dunia pendidikan pun tidak luput dari double disruption, pembelajaran sekarang dilakukan dari rumah masing-masing lewat smartphone yang dimiliki. (Ramen A Purba)

Ini juga merupakan peringatan besar bagi dunia pendidikan untuk dapat menggandeng teknologi sebagai mitra akrab dan bersahabat. Begitupun para guru lebih berperan penting lagi untuk meningkatkan prestasi siswa dengan media pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, dalam interaksi pembelajaran saat ini, ada dua kesulitan besar yang harus diperhatikan oleh pendidik, tantangan utama berasal dari penyesuaian wawasan tentang pembelajaran itu sendiri dan ujian selanjutnya datang dari hadirnya inovasi komunikasi data dan informasi. yang menjelaskan kemajuan yang belum pernah terjadi sebelumnya sehingga waktu saat ini dikenal sebagai periode me (Gasc et al.) Untuk menghadapi ujian besar ini, Pengajar membutuhkan media pembelajaran yang mampu sebagai saluran informasi media pembelajaran untuk memenuhi target pembelajaran, karena media pembelajaran juga memiliki jaminan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, misalnya media pembelajaran iSpring Suite. (Joenaiddy)

iSpring Suite dapat mengembangkan sumber belajar tanpa mengalami kesulitan, terdapat software yang mudah dan dapat digunakan untuk merancang sumber belajar dengan tampilan lebih menarik dan inovatif yaitu iSpring Suite. iSpring Suite merupakan fitur tambahan yang dapat menambah fungsi utama pada Powerpoint yang digunakan untuk membuat

file ppt menjadi file yang berbentuk swf. Tersedia pengaturan percabangan (branching) dan menu membuat latihan soal disertai dengan feedback terhadap respon siswa. Walaupun software dasar dari pengembangan media pembelajaran adalah Powerpoint, akan tetapi hasil pengembangan media pembelajaran tidak dapat diedit oleh programmer lain karena file dapat diubah menjadi bentuk swf.

Penulis menggunakan pelajaran akidah akhlak karena sering kita aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, kebanyakan siswa masih kurang memahami saat mempelajari materi ini meski guru sudah berusaha untuk menjelaskan dan mencoba memberi atau menyampaikan pelajaran tersebut dengan beberapa metode lain. Kurang pahamnya siswa dalam mempelajari pelajaran ini dapat dilihat dari bagaimana sikap seorang siswa yang baik, sopan santun dan teladan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru yang telah dilakukan di MTsN 4 Nganjuk, peneliti menemukan beberapa masalah, beberapa masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan laboratorium komputer sebagai salah satu penunjang pembelajaran di sekolah masih terbatas untuk kegiatan media pembelajaran akidah akhlak.
2. Penggunaan android sebagai salah satu dampak positif diproses belajar mengajar, bukan hanya sekedar dijadikan hiburan atau pun hanya buat bergaya saja.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran akidah akhlak pada materi kisah teladan nabi ibrahim, maka akan dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran akidah akhlak dengan pemanfaatan Powerpoint dan iSpring Suite berbasis android pada Materi kisah teladan nabi ibrahim.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses validitas pengembangan media pembelajaran akidah akhlak menggunakan iSpring suite pada materi kisah teladan nabi ibrahim?
2. Bagaimana proses keefektifan pengembangan media pembelajaran akidah akhlak menggunakan iSpring suite pada materi kisah teladan nabi ibrahim?

METODE

Metode yang akan dilakukan pada Penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang

menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiono)

Dalam penelitian (RnD) ada tambahan beberapa model, salah satunya adalah 4D (Four D) yang menjelaskan bahwa karya inovatif dalam media ini merupakan model perbaikan yang dapat memajukan metode pembelajaran pendidik dalam latihan pembelajaran dan dapat mengalahkannya hambatan asosiasi dalam mengajar. dan latihan belajar. Penyebar luasan materi pembelajaran harus lebih dimungkinkan dan langkah pembelajaran juga tidak terkendala oleh masalah waktu dan lokasi serta dapat bekerja sama menggunakan talk office, juga dapat memanfaatkan kantor Audi conference sambil berkomunikasi dalam interaksi pembelajaran (Robertus Laipaka, Utin Kasma. Data "Penggunaan Inovasi" pada E-Learning Picking Up Memanfaatkan Hipotesis Model Thiagarajan 4D).

Pada penelitian (RnD) juga terdapat beberapa model, salah satunya adalah 4D (Four D) yang menerangkan jika penelitian dan pengembangan dalam media ini adalah model pengembangan yang dapat memperkaya pedagogi pengajar dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mengatasi kendala interaksi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam pendistribusian materi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efektif dan proses belajar mengajar juga tidak terkendala dengan permasalahan waktu dan tempat serta dapat berinteraksi dengan menggunakan fasilitas chatting.

Dalam penelitian dan pengembangan model 4D diperlukan empat tahap pengembangan yang diharapkan dapat memberikan hasil akhir yang sesuai untuk diterapkan pada lembaga pendidikan yang meliputi :

Pertama, Define (pendefinisian). Pada tahap ini bisa disebut juga dengan analisis kebutuhan, dimana didalam penelitian ini menganalisis kebutuhan dengan memberikan angket kebutuhan siswa kepada peserta didik yang berisi tentang kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran.

Kedua, Design (perencanaan). Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan seperti :

1. Memilih media pembelajaran yang sesuai setelah mengetahui kebutuhan siswa melalui angket kebutuhan siswa, dan dari hasil kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa

membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya di masa pandemi yang segalanya menggunakan sistem online menyebabkan kebosanan dalam belajar, serta yang paling penting yang dibutuhkan siswa adalah media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun karena seringkali yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran apalagi di era pandemi (covid 19) adalah jaringan atau signal dan terbatasnya kuota, hal berikutlah salah satu alasan memilih iSpring Suite sebagai media pembelajaran berbasis android pada penelitian ini, karena media pembelajaran iSpring Suite berbasis android ini hanya membutuhkan jaringan atau signal serta kuota hanya ketika penginstalan saja, setelah diinstal secara langsung dapat diakses atau digunakan tanpa adanya jaringan atau signal dan tanpa diperlukannya kuota, sehingga media pembelajaran iSpring Suite berbasis android ini sangat cocok untuk digunakan peserta didik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Memilih jenis penyajian pembelajaran yang disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan, dalam penelitian ini jenis penyajian pembelajaran yang disesuaikan dengan media pembelajaran memilih menggunakan aplikasi berbasis android, dengan alasan dimana di era yang amat sangat modern ini teknologilah yang terus berkembang dan tak heran semua kalangan dari berbagai usia baik dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai tua menggunakan android sebagai kebutuhan. Begitupun karna hal demikian tidak salah bila memilih aplikasi android sebagai media pembelajaran yang digunakan.
3. Yang terakhir pada tahap design adalah menirukan pengenalan materi dengan media dan melakukan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan terlebih dahulu.

Ketiga, Development (pengembangan). Pada tahap ini ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu expert appraisal yang merupakan teknik untuk melakukan validasi rancangan produk kepada para ahli media, bahasa dan materi. Dimana ahli media Selanjutnya adalah development testing yang merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada peserta didik.

Keempat, Dissemination (penyebaran). Pada tahap ini juga ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu tahap validation testing yang mana tahap pengujian persetujuan, dimana item

yang telah diperbarui pada tahap pengembangan kemudian dieksekusi pada siswa dapat juga diartikan bahwa produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya yaitu tahap diffusion and adoption dimana produk yang dihasilkan disebarluaskan agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Menurut Thiagarajan (1974) ada tiga tahap utama dalam tahap disseminate yakni validation testing, packaging, serta diffusion and adoption.

Dalam tahap validation testing, produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya setelah diterapkan, peneliti/pengembang perlu mengamati hasil pencapaian tujuan, tujuan yang belum dapat tercapai harus dijelaskan solusinya agar tidak berulang saat setelah produk disebarluaskan.

Data untuk penelitian ini disusun menggunakan validasi 3 ahli serta analisis data menggunakan skala Likert. Rumus dalam menghitung persentase dari berbagai data seperti berikut ini :

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

Keterangan :

- S_{max} = Skor maksimal
- $\sum S$ = Jumlah skor
- xi = Nilai kelayakan angket tiap aspek (Damayanti et al.)

Angket respon terhadap penggunaan produk nilai/skor nya minimal 30 dan maksimal 90. Angket respon diperlukan untuk mengetahui minat anak didik pada media pembelajaran akidah akhlak yang berupa media pembelajaran iSpring Suite berbasis android pada materi kisah teladan nabi Ibrahim. Dan untuk mengetahui nilai akhir dalam kelayakan media ini rata-rata perbutir dianalisis dengan data angket yang bersangkutan yaitu nilai angket setiap aspek dibagi dengan jumlah pertanyaan.

Sedangkan angket validasi untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pada produk menggunakan 4 pilihan untuk setiap konten pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut dalam tabel 2.

Tabel 2. Rentang Skor

No.	Kategori	Skor
1	Baik Sekali	4
2	Baik	3
3	Cukup	2
4	Kurang	1

Jumlah skor persentase yang didapat dari hasil penelitian diketahui dalam kriteria pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Skala Analisis Kelayakan Media

No.	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 69%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Kriteria analisis kelayakan persentase digunakan sebagai sumber perspektif untuk melihat persentase uji coba produk. Dimana dikategorikan sangat layak jika $X > 81\%$; layak jika $61\% < X \leq 80\%$; Cukup jika $41\% < X \leq 61\%$; Kurang jika $21\% < X \leq 40\%$; dan sangat kurang jika $X \leq 20\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis permintaan evaluasi pembelajaran produk yang dikembangkan didasarkan melalui pengamatan dan wawancara dengan guru, dimana hampir semua siswa memiliki smartphone dengan sistem Android yang mereka gunakan untuk Bantuan pembelajaran, tetapi hanya sejauh mengakses internet untuk mengumpulkan informasi, dengan sisanya digunakan untuk percakapan dan kesenangan. Dan dari jumlah kepemilikan smartphone dikalangan peserta didik, peluang pengembangan media pembelajaran pada smartphone berbasis android dapat dijadikan sebagai peluang pengembangan media pembelajaran. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa guru memerlukan media pembelajaran berbasis Android yang dapat digunakan untuk mengurangi waktu yang dihabiskan untuk belajar dan membuatnya lebih efektif dan efisien, serta untuk mendukung peserta didik dalam Belajar Mandiri.

Validasi media pembelajaran akidah akhlak berupa media Ispring Suite berbasis android pada materi kisah teladan Nabi Ibrahim oleh 3 ahli, yang terdiri 1 ahli sebagai validator ahli media, 1 spesialis sebagai validator ahli media, 1 ahli sebagai validator bahasa dan 1 ahli sebagai validator ahli materi. Setelah disetujui oleh

a. Validasi Ahli Materi

Hasil persentase dari penilaian validasi ahli materi terhadap produk (iSpring Suite) ditunjuk pada tabel 3 seperti dibawah ini:

Tabel 3. Hasil penilaian Validasi Ahli Materi

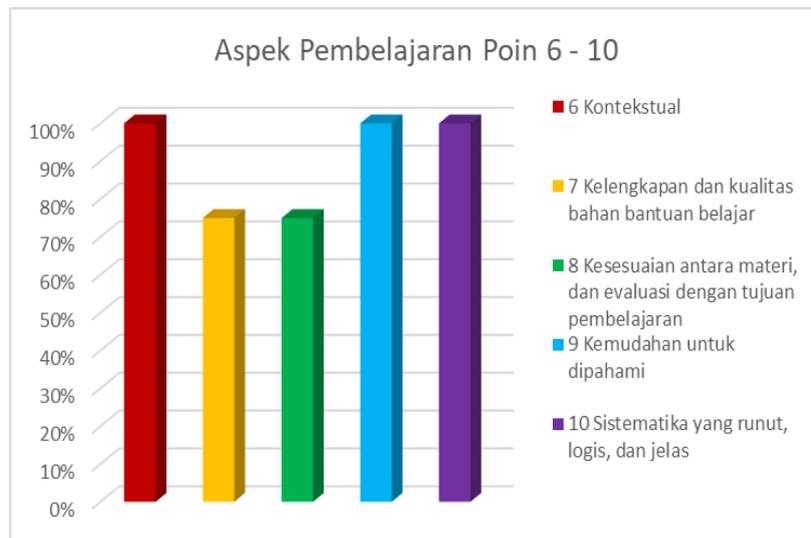
No	Aspek	%
Aspek Pembelajaran		
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	75%
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/SK/KD	75%
3	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	50%
4	Ketepatan penggunaan stategi pembelajaran	100%
5	Interaktivitas	100%
6	Kontekstual	100%
7	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	75%
8	Kesesuaian antara materi, dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	75%
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	75%
13	Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	75%
14	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	50%
Aspek Substansi Materi		
16	Kebenaran materi secara teori dan konsep	100%
17	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	100%
18	Kedalaman materi	50%
19	Aktualitas	50%
Rata-rata		84.82%

Berdasarkan tabel 3 yang di dalamnya membuat hasil nilai validasi oleh ahli materi dapat diketahui dari aspek pembelajaran mendapat nilai persentase sebesar 82.14%. pada aspek substansi materi mendapat nilai persentase sebesar 87.50%. rata-rata penilaian dari validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 84.82% dengan katagori Sangat Layak.

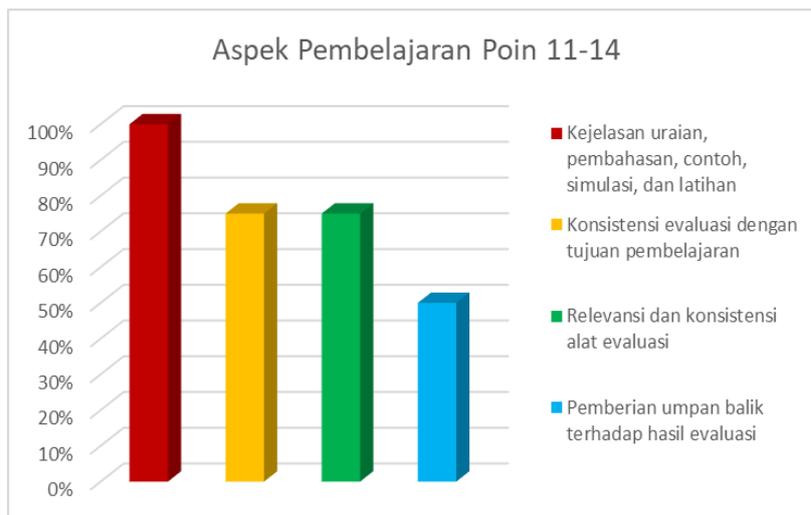
Hasil penilaian ahli materi ditunjukkan pula data yang bentuk grafik, yang membantu untuk mengetahui korelasi konsekuensi evaluasi oleh ahli materi dari setiap bagian penilaian.



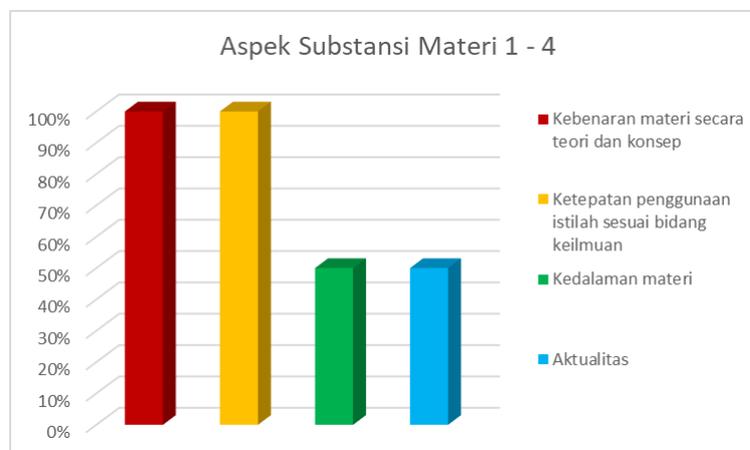
Grafik 1. Aspek Pembelajaran (1-5)



Grafik 2. Aspek Pembelajaran (6-10)



Grafik 3. Aspek Pembelajaran (11-14)



Grafik 4. Aspek Substansi Materi (1-4)

b. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian validasi ahli media pada produk disajikan dalam tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil penilaian Validasi ahli media

No	Aspek Dan Indikator	%
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, efektif)	75%
3	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	75%
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
4	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun pengembangan media sosial	75%
5	Reliabilitas (kehandalan)	75%
6	Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	75%
7	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	75%
8	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi /software/ tool untuk pengembangan	75%
9	Kompatibilitas (media pembelajaran dan instalasi dan dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)	75%
10	Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi	75%
11	Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk instalasi (jelas, singkat dan lengkap) penggunaan troubleshooting(jelas, tersruktur, dan antisipatif), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program)	75%
12	Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain)	75%
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
13	Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa	75%
14	Kreatif : visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian	75%
15	Sederhana: visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi sjsr dan mudah diingat	75%
16	Unity: menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh dan senada agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	75%
17	Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik	50%
18	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	75%
19	Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya	75%
20	Tata letak (layout): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut	75%
21	Unsur visual bergerak (animasi dan movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan movie untuk mengilustrasikan materi secara nyata	75%
22	Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	50%
23	Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan sound/special effect) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	50%
Rata-rata		73%

Berdasarkan tabel 5 yang didalamnya memuat hasil penilaian validasi oleh ahli media dapat diketahui aspek umum (memuat: kreatif dan inovatif, komunikatif, dan unggul) mendapat nilai persentase sebesar 75%. Pada aspek rekayasa perangkat lunak (memuat: efektif dan efisien, reliabilitas, komunikatif, kreatif, sederhana, unit, penggambaran objek, pemilihan warna, tipografi, layout, unsur visual bergerak navigasi, dan unsur audio) mendapat nilai sebesar 71%. Rata-rata penilaian dari validator ahli media mendapatkan nilai sebesar 73% dengan kategori Layak.

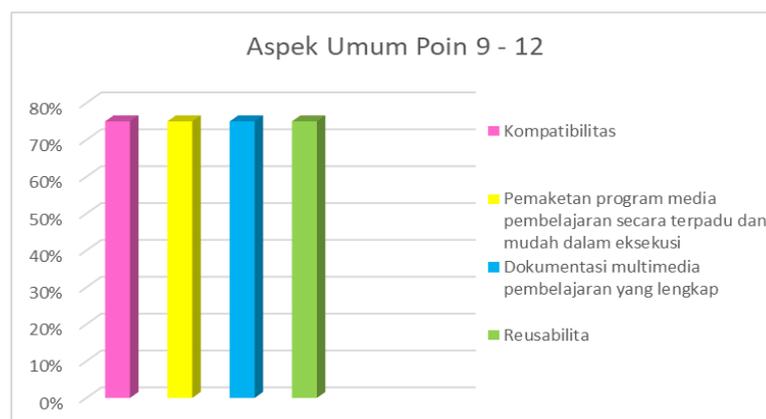
Hasil penilaian ahli materi ditunjukkan pula data yang bentuk grafik, yang membantu untuk mengetahui korelasi konsekuensi evaluasi oleh ahli media dari setiap bagian penilaian.



Grafik 5. Aspek Umum (1-4)



Grafik 6. Aspek Umum (5 - 8)



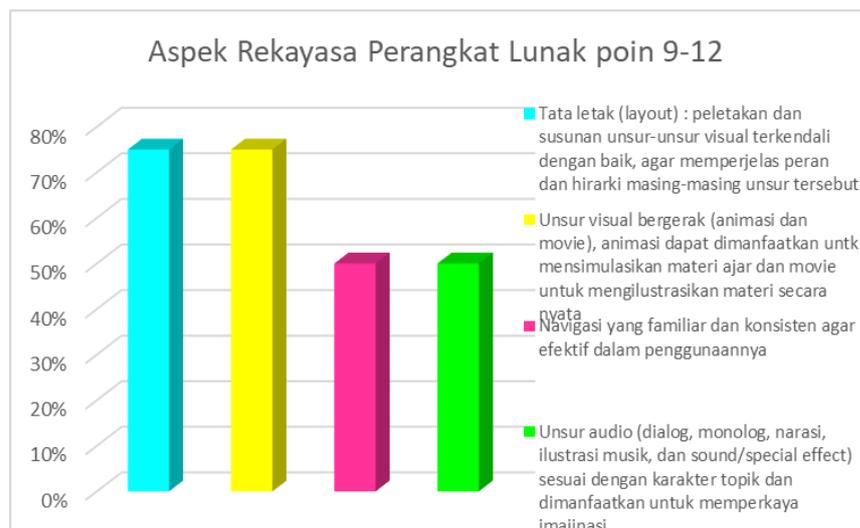
Grafik 7. Aspek Umum (9 - 12)



Grafik 8. Aspek Rekayasa perangkat Lunak (1 - 4)



Grafik 9. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (5 - 8)



Grafik 10. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (9 - 12)

c. Validasi Ahli Bahasa

Pada tabel 5 ini menunjukkan hasil dari penilaian validasi ahli bahasa pada produk seperti berikut ini:

Tabel 5. Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	%
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	50%
2	Ketepatan istilah	100%
3	Kemudahan memahami alur matri	100%
4	Kesatuan penggunaan bahasa	100%
5	Ketepatan dialog/teks wacana	100%
6	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	100%
7	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu	100%
8	Penggunaan EYD	100%
		94%

Berdasarkan tabel 6 yang di dalamnya memuat hasil penilaian validasi oleh ahli bahasa dapat diketahui Rata-rata penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 94% dalam katagori Sangat Layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran akidah akhlak dengan pemanfaatan iSpring Suite berbasis android untuk kelas VII MTsN 4 Nganjuk layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan produk berdasarkan persentase penilaian rata-rata ahli materi sebesar 84.82% dengan kategori sangat layak, persentase penilaian rata-rata ahli media sebesar 73% dengan kategori layak, persentase penilaian rata-rata ahli bahasa sebesar 94% dengan kategori sangat layak, dan respon penilaian oleh peserta didik sebesar 84.21% dengan kategori Sangat Layak.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, Almira Eka, et al. "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android Pada Materi Fluida Statis." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, vol. 1, no. 1, 2018, pp. 63–70.
- Dedi Wahyudi. *Pengantar Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya*. lintang rasi aksara books, 2017.
- Gasc, Antonio, et al. "Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika." *Photosynthetica*, vol. 2, no. 1, 2018, pp. 1–13, Haryanto. "The Utilization Of Multimedia For Character Building." *Curriculum and Education Technology FIP UNY*, 2002.
- Joenaity, Abdul Muis. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran Diera Revolusi Industri 4.0*. Edited by Junaidy awanie, laksana, 2019.
- Maryana, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan." *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 3, 2019, pp. 53–61, <https://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1455>.
- Nurhairunnisa. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahamn Konsep Matematika Pada Siswa Kelas X." *Tesis UNY*, 2017.
- R.Tamami. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Powerpont Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus." *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, vol. 1(1), 2014, pp. 1–12.
- Ramen A Purba, Dkk. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Edited by Alex Rikki, 2021.
- Subahri, Subahri. "Aktualisasi Dalam Pendidikan." *ISLAMUNA; Jurnal Studi Islam 2*, vol. 2, 2015, p. 169.
- Sugiono. *Metode Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*, Alfabeta. 2014.
- Susanti, Elvia, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, vol. 4, no. 1, 2020, p. 179, doi:10.29240/jba.v4i1.1406.
- Zuhari, Dkk. "Metodik Khusus Pendidikan Agama; Dilengkapi Dengan Sistem Modul Dan Permainan Simulasi." *Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya Dan Usaha Offset Printing*, 1983, p. 27.

