
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN MEDIA SMART APPS CREATOR PADA HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN FIQH DI MIM TARAMAN SUKOHARJO MENGGUNAKAN METODE RESEARCH AND DEVELOPMEN (RND)

Dewi Wahyu Sejati *

Pascasarjana

UIN Raden Mas Said Surakarta

dewisejati123@gmail.com

Hardi

Pascasarjana

UIN Raden Mas Said Surakarta

hardisinkts@gmail.com

* Corresponding author

Naskah dikirim 27 November 2023

Naskah direvisi 20 Desember 2023

Naskah diterima 21 Desember 2023

Abstract

This research is the development of smart apps creator media. Where the research aims to determine the feasibility and effectiveness of learning using smart apps creator media. The study used the RnD method and the Paired Sample Test. From the results of media expert validation the total percentage is 86%, from Material Expert Validation is 84% and student acceptance of the media is 82%. Therefore, smart apps creator media is suitable for use in learning Fiqh at MI Muhammadiyah Taraman. In terms of the effectiveness of using smart apps creator media on fiqh learning seen from the Paired Sample Test, the 2 tailed sig value is 0.00, so there is an effect of giving the media, namely learning using smart apps creator in fiqh subjects is effective,

Keywords: Learning Media, Smart Apps Creator, Learning Effectiveness

Pendahuluan

Dunia saat ini terus berkembang. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi hal yang penting di era digital yang berkembang pesat. Untuk menunjang efektivitas proses pembelajaran. Salah satu terobosan yang sangat relevan dalam konteks ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Android sebagai mobile platform yang banyak digunakan memberikan akses mudah dan cepat terhadap berbagai informasi, termasuk dalam ranah pendidikan. Pendidikan di era sosial modern Untuk memberikan pengalaman pembelajaran berbasis TI yang menarik dan dinamis, pendidik harus menggunakan kreativitas dan inovasi yang lebih besar di 5.0. Kebutuhan ini muncul sebagai respons terhadap tuntutan kemajuan modern serta kenyataan bahwa banyak media pembelajaran yang masih membosankan, monoton, dan tidak mampu menyampaikan isi secara efektif. Oleh karena itu, modernisasi pendidikan harus dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi

yang mudah diakses, terjangkau, dan menarik. Sebuah platform atau software bernama Smart Apps Creator (SAC) dapat digunakan untuk membuat bahan ajar untuk digunakan pada perangkat PC, laptop, iOS, atau Android.[1].

Pada pembelajaran biasanya, pendidik menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dilakukan di MI Muhammadiyah Taraman Sukoharjo Sragen. Metode ceramah, sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang umum di sekolah-sekolah, menonjolkan peran sentral pendidik sebagai penyampai informasi, sedangkan peserta didik ikut serta sebagai penerima. Kelebihan metode ini mencakup efisiensi informasi dan pengembangan keterampilan berbicara pada pendidik. Meski demikian, keterbatasan muncul karena keterbatasan interaksi, tidak sesuai dengan gaya belajar individu, dan potensi kebosanan yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, disarankan untuk mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran, memungkinkan peserta

didik melalui elemen interaktif, dan memanfaatkan teknologi pendidikan. Dengan pendekatan yang holistik, lingkungan pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik, memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam mengatasi tantangan yang muncul dari penggunaan metode ceramah yang dapat membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan monoton, beberapa solusi praktis dapat diimplementasikan. Pendidik dapat memanfaatkan pendekatan yang lebih interaktif, seperti diskusi kelompok atau tanya jawab, untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat merangsang keterlibatan aktif, mendorong pertanyaan, dan memperkuat pemahaman konsep. Penggunaan berbagai media dan teknologi pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif. Pendidik dapat memanfaatkan presentasi multimedia, simulasi, atau platform pembelajaran online untuk menyajikan materi secara menarik dan relevan. Teknologi ini tidak hanya dapat memecah kebosanan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui berbagai saluran, sesuai dengan gaya pembelajaran individu mereka. media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan Smart Apps Creator (SAC) dapat menjadi solusi yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memecahkan beberapa tantangan yang muncul dari metode ceramah.

Smart Apps Creator (SAC) merupakan alat pembelajaran multimedia yang memiliki banyak fitur menarik, seperti audio, video, dan gambar. dapat digunakan secara dinamis, artinya dapat diterapkan dimana saja dan kapan saja. PC atau laptop dapat digunakan untuk menggunakan program Smart Apps Creator yang kompatibel dengan iOS dan Android. [2].

Platform ini berguna untuk mengembangkan program multimedia pendidikan yang dijalankan di PC, laptop, smartphone Android, dan HTML. Selain itu, program ini menawarkan banyak kemampuan menarik yang dapat dimanfaatkan pengembang untuk menghasilkan program pendidikan yang imajinatif dan menarik [3].

Sumber belajar berdasarkan Smart Apps Creator dihubungkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk memfasilitasi pembelajaran semaksimal mungkin. Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa mempresentasikan konsep di depan kelas kemudian melakukan permainan dan kegiatan kelompok yang berkaitan dengan tahapan pembelajaran yang diikutinya, meliputi permainan, perlombaan, dan hadiah yang sesuai. berdasarkan

model ini. memberikan keuntungan proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menyenangkan. [4].

Untuk mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan tersebut, guru harus bisa menggunakan teknologi. Hal ini guru bisa menggunakan teknologi yang begitu dekat dengan siswa, yaitu smartphone. Penggunaan ponsel sebagai alat pembelajaran di kelas mempunyai dampak yang signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Oleh karena itu, pengajar dianggap berperan penting dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai perancang dan fasilitator. Pembuatan dan fungsi aplikasi ponsel cerdas Smart Apps Creator telah mengubahnya menjadi alat pengajaran multimedia canggih yang mendukung dan menumbuhkan sikap siswa terhadap komunikasi, kreativitas, inovasi, dan pemikiran kritis di Era Masyarakat. 5.0 [2]

Karena aplikasinya yang lebih berguna dibandingkan PC atau laptop, smartphone menjadi salah satu alat belajar yang paling banyak dicari. Alasan tingginya permintaan smartphone di Indonesia adalah mobilitasnya yang tinggi dan kemudahan penggunaannya[5].

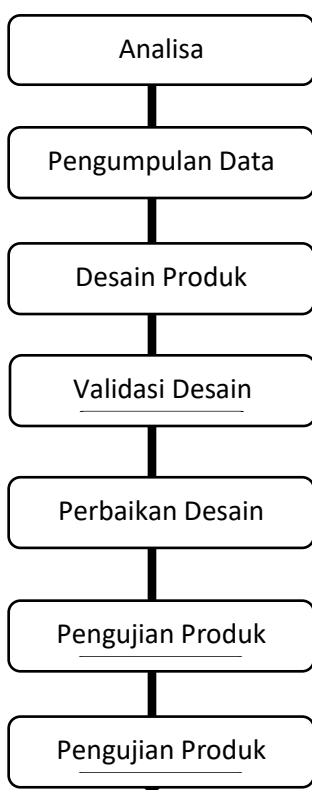
Jadi peneliti akan mengkombinasikan antara smartphone dan smart apps creator untuk pembelajaran siswa pada mata pelajaran Fiqih. Setelah peneliti mengobservasi dimana penelitian akan dilakukan, peneliti menemukan salah satu sekolah yang memiliki potensial untuk melakukan pembelajaran berbasis smartphone dan menggunakan Smart Apps Creator. Pembelajaran yang akan dilakukan peneliti adalah pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih di bab zakat.

Perkembangan penelitian terdahulu seperti terciptanya Tgt Integrated Media Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA memunculkan penelitian saat ini. bermaksud untuk mendefinisikan pengembangan media dan mengevaluasi kelayakan dan kemandirian media pembelajaran yang dibangun berdasarkan penciptaan aplikasi pintar yang dikombinasikan dengan model turnamen permainan tim. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dan tergolong dalam penelitian R&D [6].

Penelitian dilakukan di MI Muhammadiyah Taraman Sukoharjo Sragen pada tanggal 3-9 November 2023 dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pembelajaran mata Pelajaran fiqih dengan menggunakan media berbasis android smart apps creator dan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator dalam pembelajaran Fiqih.

METODE

Penelitian pengembangan, yang sering disebut R&D, digunakan dalam penelitian ini. Menciptakan produk pengembangan adalah tujuan pengembangan[7]. Produk akhir dari penelitian ini adalah bahan ajar yang berkaitan dengan Fiqih. Para peneliti profesional telah menciptakan sejumlah model penelitian pengembangan dengan memanfaatkan model Borg dan Gall (2003). Namun karena sejumlah kendala, peneliti mengubah fase perkembangannya. Analisis potensi dan masalah merupakan langkah pertama, dilanjutkan dengan pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, pengujian produk, dan revisi produk. [8]. Untuk uji keefektifan media peneliti menggunakan Uji Paired Sample Test.



1. Analisis

Analisis potensi dan masalah dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran di sekolah saat ini, serta untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan antara lain tentang karakteristik peserta didik, kebutuhan pendidik, dan materi pembelajaran.

3. Desain Produk

Desain produk dilakukan untuk menghasilkan desain produk media pembelajaran yang berkualitas dan mudah digunakan oleh para pendidik. Desain produk meliputi konsep, fitur, dan alur pembelajaran.

4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan untuk mendapatkan masukan dan saran dari ahli untuk menyempurnakan desain produk.

5. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan sesuai dengan masukan dan saran dari ahli.

6. Pengujian Produk

Pengujian produk dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh peserta didik.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sesuai dengan masukan dan saran dari ahli dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Menggunakan Smart Apps Creator, Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk mata pelajaran Fiqh

Tahapan desain ini peneliti mengumpulkan berbagai data untuk menunjang dalam pembuatan media pembelajarannya. Dimana menyiapkan layout untuk cover dan desain lainnya perihal tampilan visual media pembelajaran tersebut.

Selain mengumpulkan data mengenai visualisasinya, peneliti juga mengumpulkan data mengenai data atau materi yang akan di masukkan kedalam media tersebut. dalam hal ini yaitu materi pelajaran fiqh kelas 5 Bab Zakat.

Gambar 1. Tampilan Cover



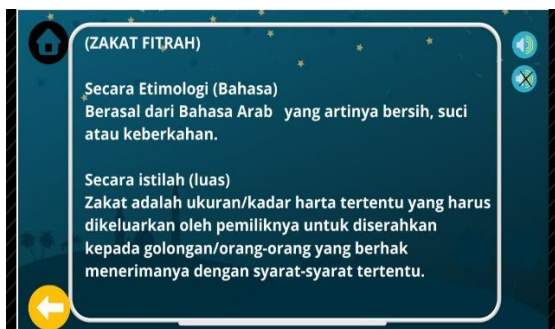
Gambar 1 menunjukkan tampilan cover dari Media smart Apps Creator sebelum masuk kedalam halaman utama atau menu media tersebut. Halaman cover berisikan mengenai judul mata Pelajaran yaitu Fiqih dan Materi pembelajaran yaitu bab zakat.

Gambar 2. Tampilan Halaman Utama



Gambar 2 menunjukkan halaman utama yang berisikan berbagai menu menuju laman yang ingin dituju, seperti menu pengertian zakat, manfaat zakat dan menu kuis dari materi pembelajaran tersebut.

Gambar 3. Tampilan Materi



Gambar 3 menunjukkan salah satu tampilan materi dalam media Smart Apps Creator. Ada banyak tampilan materi dalam media tersebut. Gambar 3 hanya sebagian contoh dalam penampilan media.

Kelayakan pembuatan media pembelajaran smart apps pelajaran fiqh di MI Muhammadiyah Taraman.

Penyesuaian materi dan desain visual dilakukan setelah media selesai dibuat. Para ahli di bidang media dan materi memvalidasi media. Spesialis media untuk menilai kelayakan desain dan visual. Spesialis material untuk memastikan kesesuaian material

Tabel 1. Tabel Ahli Media

Validator	Aspek penilaian	Total Persentase	kriteria
Ahli Media	Materi	86%	Layak
	Tampilan		
	Pemakaian media		
	Keunggulan media		
	Navigasi		

Dari uji Ahli Media tabel 1 dari hasil total hasil angket mengenai kelayakan media total keseluruhan adalah 86%, maka media dikatakan layak untuk dilaksanakan pembelajaran.

Selain uji ahli media, peneliti juga menggunakan uji ahli materi untuk menilai kelayakan materi.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Validator	Aspek Penilaian	Total Persentase	Kriteria
Ahli Materi	Kesesuaian KI KD	84%	Layak
	Kelayakan Penyajian		
	Penggunaan Bahasa		
	Contoh materi Relavan		
	Kesusaian gambar dengan materi		

Dari Tabel ahli materi pada tabel 2 dari total persentase semua aspek adalah 84%, maka media tersebut dikatakan layak.

Tabel 3. Tabel Penerimaan Aplikasi Smart Apps Oleh Siswa

Indikator penilaian	Total Persentase	kriteria
Performa Smarts Apps Creator	82%	Layak
Penerapan Sarana Belajar Smarts Apps Creator		

Kualitas Pembelajaran Melalui Smarts Apps Creator		
Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Sarana Smarts Apps Creator		

Dari tabel 3 penerimaan siswa terhadap media Smart Apps Creator diatas, dari pernyataan skala likert yang dibagikan kepada siswa mengenai media tersebut yang berjumlah 43 siswa perolehan total persentasi adalah 82%, maka dari itu media tersebut dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran Fiqih di MI Muhammadiyah Taraman.

Efektifitas Penggunaan Smart Apps Creator Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih MI Muhammadiyah Taraman.

Peneliti menggunakan analisis pretest dan posttest dengan analisis Paired Sample Test untuk mengetahui keefektifan media yang diuji. Namun terlebih dahulu peneliti melakukan Uji Normalitas sebagai Uji Prasyarat sebelum melakukan Uji T.

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Posttest	.121	43	.117
Pretest	.098	43	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas pada tabel 4, data berdistribusi normal jika nilai signya lebih besar dari 0,05. Mengingat nilai pretest sebesar 0,200 yang menunjukkan >0,05, dan nilai posttest sebesar 0,117 yang menunjukkan >0,05, maka kedua data tersebut dianggap berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke pengujian berikutnya..

Uji sampel berpasangan, yang mengasumsikan bahwa data mempunyai distribusi normal, membandingkan perbedaan antara rata-rata dua sampel berpasangan. Pokok bahasan sampel berpasangan adalah sama. Setiap variabel dikumpulkan

dalam berbagai kondisi dan skenario. Terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan masing-masing variabel berbeda-beda secara signifikan satu sama lain. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir, hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan perlakuan pada masing-masing variabel tidak berpengaruh signifikan.

Tabel 5. Tabel Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test				
		T	n	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST & POSTEST	11.667	43	.000

Tabel uji T Test menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel tersebut, dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Secara spesifik, hasil belajar setelah pemanfaatan media mengalami keefektifan..

Kesimpulan

Pembuat media untuk smart apps dinilai layak karena berdasarkan hasil validasi ahli media, persentase keseluruhannya adalah 86%; hasil validasi ahli materi sebesar 84%; dan 82% siswa menerima media tersebut. Oleh karena itu, media pembuat smart apps MI Muhammadiyah Taraman layak digunakan dalam pembelajaran Fiqih.

Uji Paired Sample Test menunjukkan adanya pengaruh dari penawaran media ini, khususnya pembelajaran dengan Smart Apps Creator pada mata pelajaran Fiqih efektif, dengan nilai sig 2-tailed sebesar 0,00 mengenai keefektifan penggunaan media ini dalam pembelajaran fikh.

Dalam inovasi media pembelajaran smart apps creator memiliki pengaruh yang baik dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di MIM Taraman Sukoharjo Sragen. Inovasi pembelajaran tersebut dapat di modifikasi dan ditiru oleh pihak atau guru lain dalam melakukan pembelajaran.

[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta., 2014.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. R. Saputra, R. Raharjo, and I. Hadjar, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Smarts Apps Creator (SAC) pada Materi Haji dan Umrah," *J. Ilmu Manaj. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 89–100, 2023, doi: 10.30872/jimpian.v3i2.2272.
- [2] J. Puspitasari, J. Juhadi, S. Suyahmo, P. A. Wijayanto, and N. Saadah, "Smartphone Learning Media Prototype Model Based on SAC (Smart Apps Creator) For 4.0 Learning," *Int. J. Soc. Learn.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–47, 2022, doi: 10.47134/ijsl.v3i1.75.
- [3] M. Ilman Abi and B. Sujatmiko, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk N 1 Jabon," *J. IT-EDI*, vol. 7, pp. 84–91, 2022, [Online]. Available: <https://apjii.or.id/>
- [4] I. W. Sugiata, "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *J. Pendidik. Kim. Indones.*, vol. 2, no. 2, p. 78, 2019, doi: 10.23887/jpk.v2i2.16618.
- [5] E. Ismanto, M. Novalia, and P. B. Herlandy, "Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru," *J. Pengabd. UntukMu NegeRI*, vol. 1, no. 1, pp. 42–47, 2017, doi: 10.37859/jpumri.v1i1.33.
- [6] D. N. T. Nur Dewi Hidayah, "PENGEMBANGAN MEDIA SMART APPS CREATOR TERINTEGRASI TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS," *Joyf. Learn. J.*, vol. 7, no. 3, pp. 29–38, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/llj/article/view/23230>
- [7] Gd Tuning Somara Putra and Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, p. 128, 2013.