

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI-BP
KELAS XI TKJ 1 DI SMKN 2 TELUK KUANTAN**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

**ELENA DOXIC
190307011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1445 H/2023 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elena Doxic
Tempat/Tanggal Lahir : Tl. Kuantan, 30 September 2000
NPM : 190307011
Alamat : RT/RW 002/001, Sinambek, Sungai Jering, Kec.
Kuantan Tengah, Kab. Kuantan Singingi
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 26 Juli 2023

Hormat Saya,



Elena Doxic
NPM.190307011

BUSTANUR, S. AG., M. US
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : Skripsi Elena Doxic

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap skripsi saudara:

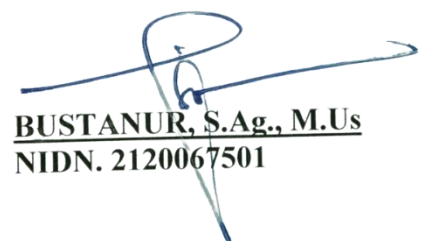
Nama : Elena Doxic
NPM : 190307011
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 Di SMKN 2 Teluk Kuantan**

Maka dengan ini dapat di setujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 12 Juni 2023

Pembimbing I,


BUSTANUR, S. Ag., M. Us
NIDN. 2120067501

ALHAIRI, S. Pd.I., M. Pd.I

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : Skripsi Elena Doxic

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap skripsi saudara:

Nama : Elena Doxic
NPM : 190307011
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 Di SMKN 2 Teluk Kuantan**

Maka dengan ini dapat di setujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 12 Juni 2023
Pembimbing II,



ALHAIRI, S. Pd.I., M. Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan” Yang ditulis oleh Elena Doxic, NPM. 190307011; telah diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 12 Juni 2023


Menyetujui

Pembimbing 1



Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Pembimbing 2



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

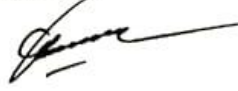
Skripsi dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan”** Yang ditulis oleh **Elena Doxic, NPM. 190307011**; telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 26 Juli 2023, skripsi ini sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 26 Juli 2023

Mengesahkan
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Moderator


Drs. H. Sarmidin, S.Pd.I
NIDN. 8910710021

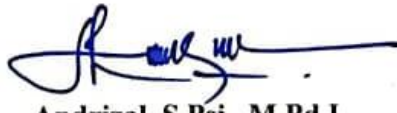
Sekretaris


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji I


Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Penguji II


Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501
★ DEKAN ★

MOTTO

“Hasbunallah Wanikmal Wakil Nikmal Maula Wanikman Nasir”

“Cukuplah bagi kami Allah SWT, sebaik-baiknya pelindung dan sebaik-baiknya penolong kami”

“Allahumma Ajirni Fi Mushibati Wa Akhlif Li Khairan Minha”

“Ya Allah, karuniakanlah padaku pahala dalam musibah yang menimpaku dan berilah aku ganti yang lebih baik daripadanya”

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Seiring do'a dan rasa puji syukur kehadiran Allah SWT kupersembahkan karya kecilku ini kepada yang tercinta.

My beloved family ^_^

“Ibunda tercinta Trima Paria, dan ayahanda Ali Usman”

Atas tetesan keringat, air mata, limpahan kasih dan sayang serta do'a yang tiada pernah putus demi keberhasilan ananda.

“Tak lupa berterimakasih kepada, saudara kandung tercinta Siska Bayka”

Atas dorongan moril dan materil demi kesuksesan ananda.

Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2019.

Almamaterku, Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

ABSTRAK

Elena Doxic : “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan pada mata pelajaran PAI-BP; mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media; dan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *atau Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap *development*, media pembelajaran interaktif *smart apps creator* dilakukan penilaian kelayakan oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media (dosen), 15 siswa uji coba kelompok kecil, 25 siswa uji coba lapangan, dan penilain guru PAI-BP. Pengukuran motivasi dilakukan di kelas XI TKJ 1 sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh rerata skor 0,9 dengan persentase skor dibulatkan 90%, yang termasuk dalam kategori Sangat Kuat/valid, 2) Ahli media diperoleh rerata skor 0,96 dengan persentase skor dibulatkan 96% yang termasuk kategori Sangat Kuat/valid. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh skor 92,46% yang termasuk dalam kategori Sangat Kuat/valid. Siswa uji coba lapangan diperoleh skor 91,04% yang termasuk kategori Sangat Kuat/valid, dan penilaian guru PAI-BP diperoleh skor 92% yang termasuk kategori Sangat Kuat/valid, dengan demikian media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 10,462 > t_{tabel} = 2,063$ dan $Sig. 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *smart apps creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif *smart apps creator* PAI-BP, Motivasi Belajar, ADDIE.

ABSTRACT

Elena Doxic : “The Development Of Interactive Learning Media Using Smart Apps Creator For Improving The Student’s Study Motivation in Class XI TKJ 1 PAI-BP at SMKN 2 Teluk Kuantan”

This research has a purpose to develop interactive learning media smart apps creator as media for improving the student’s study motivation in the class XI TKJ 1 at SMKN 2 Teluk Kuantan on subjects PAI-BP; knowing the proper feasibility of interactive learning media smart apps creator based on the evaluation from the subject matter expert and media expert; and knowing the improvement of study motivation in the class XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan after using interactive learning media smart apps creator.

This research is the kind of Research and Development (R&D) with the development model of ADDIE. In the level of Development, interactive learning media smart apps creator has evaluated by two subject expert that is material experts and media experts (lecturer), 15 small group testing students, 25 field testing students, and PAI-BP teacher assessment. Measurement of motivation was carried out in class XI TKJ 1 before and after using the smart apps creator interactive learning media. The technique of data collecting in this development research is using questionnaire. Data from the questionnaire has analyzed by qualitatif and quantitatif descriptions.

The result of this research show five steps in making of interactive learning media smart apps creator: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The Proper ratio of interactive learning media smart apps creator based on evaluation: 1) average score 0,9 with the percentage score rounded off 90% is from the subject matter expert which is include in the Very Strong/valid category, 2) average score 0,96 with the percentage score rounded off 96% is from the media expert which is include in the the Very Strong/valid category. The proper media evaluation by the small group testing students is getting the score of 92,46% which is include in the Very Strong/valid category. from the field testing students is getting the e score of 91,04% which is include in the Very Strong/valid category, and the PAI-BP teacher assessment obtained a score of 92% hich is include in the Very Strong/valid category. So, this interactive learning media smart apps creator is proper to be used as the learning media. Based on the analysis of the study motivation improvement with t-test, the $t_{count} = 10,462 > t_{tabel} = 2,063$ and $Sig. 0,000 < 0,05$. In conclusion, The development interactive learning media smart apps creator can increase student learning motivation in the subject of PAI-BP class XI TKJ 1 at SMKN 2 Teluk Kuantan.

Keyword: Interactive learning media smart apps creator PAI-BP, Study Motivation, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya yang tiada terkira kepada kita semua, khususnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Islam Kuantan Singingi.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw yang telah mengantarkan kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang yakni Agama Islam, yang kita nantikan syafaatnya kelak di hari kiamat.

Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari adanya bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan tulus ikhlas pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Nopriadi, S.KM., M.Kes selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Bapak Bustanur S.Ag., M.Us selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.

4. Kedua orang tua penulis, Ali Usman dan Trimaparia, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis.
5. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 yang selalu ada di saat senang maupun susah selama menempuh perkuliahan.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberika doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
7. Diri saya sendiri yang telah mau berproses untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Semoga Allah memberikan pahala yang setimpal untuk semua pihak yang membantu penulisan skripsi ini. Sesungguhnya hanya Allah yang maha penyempurna, oleh karena itu meskipun skripsi ini dibuat dengan segenap daya dan usaha tentu masih ada kekurangan yang menyertainya. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan umumnya bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Teluk Kuantan, 26 Juli 2023



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritis	7

1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	10
3. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	12
4. <i>Smart Apps Creator</i> 3.2.0.0	15
5. Cara Menginstal <i>Smart Apps Creator</i> 3.2.0.0.....	18
6. Motivasi Belajar	24
7. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	27
8. Model Pengembangan Media Pembelajaran	32
B. Penelitian Relevan.....	41
C. Kerangka Konseptual	44
D. Hipotesis.....	44
E. Definisi Operasional.....	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	47
C. Subjek dan objek penelitian.....	47
D. Populasi dan Sampel	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Analisis Data	51

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian	59
B. Penyajian Data	65
C. Analisis Data.....	98

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 109

B. Saran..... 110

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	41
Tabel 2.2 Definisi Operasional Penelitian	45
Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas XI SMKN 2 Teluk Kuantan.....	48
Tabel 3. 2 Kategori Penilaian Skala Likert	52
Tabel 3. 3 Kriteria Penskoran Pada Angket Motivasi Belajar	53
Tabel 3. 4 Kriteria Kevalidan Data Angket.....	54
Tabel 3. 5 Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar	56
Tabel 3. 6 Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar	57
Tabel 4.1 Jumlah Siswa Masing-Masing Jurusan	64
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4.3 Perbaikan Angket Validasi Ahli Media.....	85
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli	87
Tabel 4.5 Hasil penilaian Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	90
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa	93
Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Olah Data Program SPSS 20	97
Tabel 4.8 Rekapitulasi Rerata Skor Dan Hasil Penilaian Ahli Materi.....	99
Tabel 4.9 Rekapitulasi Rerata Skor Dan Hasil Penilaian Oleh Alih Media.....	101
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru PAI-BP Kelas XI	102
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Install SAC	18
Gambar 2.2 Proses Install SAC	19
Gambar 2.3 Proses Install SAC	19
Gambar 2.4 Cara mengoperasikan SAC	20
Gambar 2.5 Cara mengoperasikan SAC	20
Gambar 2.6 Cara mengoperasikan SAC	21
Gambar 2.7 Proses Pembuatan Media Pembelajaran	21
Gambar 2.8 Proses Pembuatan Media Pembelajaran	22
Gambar 2.9 Halaman Pembuka	22
Gambar 2.10 Halaman Menu Utama	23
Gambar 2.11 Halaman Materi	23
Gambar 2.12 Alur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator.....	36
Gambar 2.13 Kerangka Pikir Penerapan Media Pembelajaran	44
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	46
Gambar 4.1 Tampilan Awal	68
Gambar 4.2 Menu Utama	69
Gambar 4.3 Menu Materi	70
Gambar 4.4 Peta Konsep dan Gambar Materi.....	71
Gambar 4.5 Video dan Materi Masa Kejayaan Islam.....	71
Gambar 4.6 Peta Konsep dan Gambar	72

Gambar 4.7 Video dan Materi Pembaruan Islam	72
Gambar 4.8 Peta Konsep dan Materi Toleransi	73
Gambar 4.9 Video dan Materi Toleransi.....	73
Gambar 4.10 Rangkuman Materi	74
Gambar 4.11 Manfaat Materi	75
Gambar 4.12 Evaluasi dan Jawaban Benar	76
Gambar 4.13 Jawaban Salah dan Restart Soal	76
Gambar 4.14 Referensi	77
Gambar 4.15 Profil	79
Gambar 4.16 Panduan.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	
Lampiran 2. Instrumen Angket Validasi Ahli Media	
Lampiran 3. Instrumen Angket Validasi Ahli Media (Revisi).....	
Lampiran 4. Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Kecil	
Lampiran 5. Instrumen Angket Uji Coba Lapangan	
Lampiran 6. Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa	
Lampiran 7. Hasil Olah Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reliabilitas) dengan SPSS 20	
Lampiran 8. Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Belajar	
Lampiran 9. Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i>	
Lampiran 10. Instrumen Angket Penilaian Guru PAI-BP kelas XI.....	
Lampiran 11. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	
Lampiran 12. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan	
Lampiran 13. Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	
Lampiran 14. Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan	
Lampiran 15. Hasil Olah Data Uji Normalitas dengan Program SPSS 20	
Lampiran 16. Hasil Olah Data Uji <i>Paired Sample T-Test</i> dengan SPSS 20.....	
Lampiran 17. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Belajar.....	
Lampiran 18. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Pembelajaran Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i>	
Lampiran 19. Dokumentasi Wawancara Guru PAI-BP Kelas XI	

Lampiran 20. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 21. Dokumentasi Uji Coba Lapangan

Lampiran 22. Surat Izin Penelitian

Lampiran 23. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi, banyak sekali perubahan dalam kehidupan manusia, apalagi kita sudah memasuki era 5.0 sehingga diperlukan adaptasi agar tidak tertinggal dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media teknologi yang berkembang secara pesat dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, seperti halnya penggunaan teknologi untuk media pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, tentunya berpengaruh dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan ini turut berperan dalam perkembangan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin ringkas meskipun tidak mengurangi esensi dari materi.

Keberadaan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena dianggap dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *slide*, gambar, komputer dan sebagainya. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi pendidik untuk menyiapkan media yang akan digunakan di dalam kelas.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, media pembelajaran juga sangat penting digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan

peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadits.¹ Pendidikan Agama Islam berusaha untuk membentuk karakter religius dan menghasilkan siswa yang shaleh dan shalehah yang beriman kepada Allah Swt.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sikap dan tingkah laku peserta didik. Pendidikan Agama Islam bukan hanya disampaikan dengan lisan tetapi juga harus diamalkan. Materi-materi pelajaran Pendidikan Agama Islam juga selalu berkaitan dengan rukun iman, rukun islam dan ihsan. Sehingga, dengan demikian Pendidikan Agama Islam hendaknya juga perlu penyesuaian dengan perkembangan teknologi pada saat ini, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai sehingga pembelajaran lebih inovatif dan dapat memudahkan penanaman nilai-nilai religius kepada siswa.

Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat siswa.²

SMKN 2 Teluk Kuantan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Kuantan Singingi. SMKN 2 Teluk Kuantan beralamat di

¹ Mokh. Iman Firmansyah, “*Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi*”, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta’lim*, No. 2, 2019 (Bandung: Taklim Jurnal Pendidikan Islam, 2019), hlm. 84.

² Ilmawan Mustaqim dan Nanang Kurniawan, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*”, dalam *Jurnal Edukasi Elektro*, No. 1, Mei 2017 (Yogyakarta: Jurnal Edukasi Elektro, 2017), hlm.36.

Jl. Raja Ali Haji (Perumnas) Teluk Kuantan. Sekolah ini memiliki enam program keahlian yaitu: Program Akuntansi, Program Administrasi Perkantoran, Program Pemasaran, Program Akomodasi dan Perhotelan, Program Teknologi Komunikasi dan Jaringan, dan Desain Komunikasi Virtual.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SMKN 2 Teluk Kuantan khususnya pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan diperoleh informasi bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti guru sudah menggunakan LCD Proyektor ketika belajar, guru menggunakan *slide powerpoint* dan buku sebagai media pembelajaran ketika mengajar, guru terkadang menggunakan *slide powerpoint* namun lebih sering menggunakan buku sebagai media pembelajaran di kelas. Guru masih merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini dirasakan karena ketika guru mengajar di kelas masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru sedang menjelaskan materi dan siswa pasif ketika belajar.³

Melihat permasalahan tersebut, guru perlu mengadakan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif melalui pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat berbagai

³ Wawancara dengan Elsinta Darmawisa, tanggal 14 Oktober 2022 di SMKN 2 Teluk Kuantan.

aplikasi-aplikasi multimedia berbasis *mobile*, desktop, dan web.⁴ Media pembelajaran *Smart Apps Creator* dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran lain, yaitu (1) mudah menggunakan aplikasi, (2) membuat media pembelajaran berbasis android tanpa coding, (3) hasil media pembelajarannya interaktif, (4) bisa di kreasikan dengan leluasa sesuai kebutuhan, (5) ukuran file aplikasi ringan, (6) mudah dalam membuat animasi, (7) tampilan aplikasinya simpel dan nyaman, (8) bisa disimpan untuk perangkat android, ios, exe HTML5.⁵ Menggunakan media *Smart Apps Creator* guru sangat dimungkinkan untuk lebih kreatif dan aktif dalam mendesain media untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam, karena kemampuannya yang mudah dioperasikan dan keramahannya terhadap pemula namun dapat menghasilkan aplikasi yang dapat berfungsi optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti pun terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan”.

⁴ Muhammad Faqih, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning Berbasis Android*”, dalam *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, No. 2, 2020 (Makasar: Jurnal Konfiks, 2020), hlm. 28.

⁵ Neicy Tekno, “Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator (SAC) +Persiapan Pembuatan Media Pembelajaran*”, diakses dari <https://www.neicytekno.net/2020/11/smart-apps-creator.html>, pada tanggal 2 januari 2022, pukul 16:29.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih adanya siswa yang kurang termotivasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang sama dalam jangka waktu yang lama.
2. Siswa merasa jenuh dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti buku dan *slide powerpoint*.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran baru yang lebih interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Masa Kejayaan Islam, Pembaruan Islam dan Toleransi Sebagai Sebagai Alat Pemersatu Bangsa kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan. Penelitian ini juga membahas ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI TKJ 1 sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

D. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang menjadi fokus pembahasan adalah “Apakah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart*

Apps Creator dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan?''.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Untuk peneliti: Sebagai proses belajar dalam dunia pendidikan dan pengalaman dalam membuat suatu produk yang bermanfaat dan mengetahui kualitas produk tersebut dan masukan untuk terus mengembangkan produk tersebut.
2. Untuk sekolah: penelitian ini diharapkan mampu membantu pihak sekolah untuk melihat pentingnya peran penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Untuk guru: penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan guru terkait media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* dan dapat mengaplikasikan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.
4. Bagi Siswa: Dapat memudahkan siswa dalam belajar PAI-BP dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’, dan dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁶

Sedangkan secara istilah menurut Donald P. Ely dan Vermon S. Gerlach yang dikutip dalam buku Ali Mudlofir, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi, dan menurut arti luas, yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.⁷

Sedangkan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa, yang secara implisit dalam pengertian ini terdapat kegiatan memilih,

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 3.

⁷ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 122.

menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.⁸ Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Dalam pembelajaran yang ditekankan adalah proses belajar, maka usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa disebut pembelajaran.¹⁰

Adapun yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹¹

Beberapa definisi media pembelajaran sebagaimana yang dikutip dalam buku Ali Mudlofir sebagai berikut:¹²

- a. AECT (*Association for Education Communication and Technology*) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

⁸ Fakhurrrazi, "Hakikat Pembelajaran yang Efektif", dalam jurnal *At-Tafkir*, No. 1, May 2018 (Aceh: *At-Tafkir*, 2018), hlm. 85.

⁹ *Ibid*, hlm. 86.

¹⁰ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta, 2012), hlm. 4.

¹¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hlm. 29.

¹² Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif...* hlm. 121-122.

- b. NEA (*National Education Association*) memberikan definisi media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.
- c. Gagne mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.
- d. Briggs mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai.
- e. Schramm mendefinisikan media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat yakni alat yang bisa dilihat dan bisa divisualisasikan, alat yang bisa digunakan untuk memperdengarkan sesuatu, alat yang bisa digunakan untuk melihat atau memperdengarkan sesuatu dan dramatisasi atau bermain peran.¹³

Interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, namun makna interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media komunikasi

¹³ Hardianto, "*Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*", dalam *Jurnal Hikmah*, No.1, Juni 2011 (Riau: Hikmah Jurnal Pendidikan Islam, 2011), hlm. 6.

dengan pengguna, berawal dari data yang diinput oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi.¹⁴

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah di *input*-kan ke media tersebut.¹⁵

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan segala suatu alat perantara atau alat bantu baik *software* dan *hardware* yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik guna tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan, baik menggunakan media cetak, elektronik, sehingga merangsang pikiran, perasaan, minat peserta didik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan optimal.

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi

¹⁴ Saas Asela dkk, “*Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual*”, dalam Jurnal Inovasi Penelitian, No. 7, Desember 2020 (Mataran: Jurnal Inovasi Penelitian, 2020), hlm. 1299.

¹⁵ *Ibid.* 1299.

pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa, sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut:¹⁶

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa

b. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:¹⁷

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan

¹⁶ Aziz Permana, "*Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran*", diakses dari <https://sites.google.com/a/students.unnes.ac.id/pus/page-1/tujuan-penggunaan-media-pembelajaran>, pada tanggal 3 Januari 2023, pukul 16:23.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*hlm. 29-30.

kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia, dengan penjelasan sebagai berikut:¹⁸

- a. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal.
- b. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, cetak-grafis, dan media visual non cetak.
- c. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal

¹⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran...* hlm. 54-56.

yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio diatas.

- d. Multimedia, yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dari internet.

Macam-macam media pembelajaran lainnya sebagai berikut:¹⁹

- a. Media berbasis manusia, merupakan media tertentu yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi.
- b. Media berbasis cetakan, materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas.
- c. Media berbasis visual. Bentuk visual bisa berupa:
 - 1) Gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.
 - 2) Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
 - 3) Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur isi materi.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...* hlm. 80-93.

- 4) Grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.
- d. Media berbasis audio-visual, media visual yang menggabungkan penggunaan suara dan penglihatan/gambar.
- e. Media berbasis komputer, komputer sebagai pembantu tambahan dalam mengajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

Diantara banyak ragam media yang bisa dihasilkan komputer, berikut ini beberapa penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sebagai berikut:²⁰

- 1) Pembuatan media presentasi *powerpoint*, *powerpoint* dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif lebih murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.
- 2) Multimedia proyektor, multimedia proyektor adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi baik secara terpisah maupun gabungan.
- 3) Interaktif *whiteboard*, merupakan *whiteboard* elektronik berbasis teknologi yang berfungsi menggantikan pola sistem presentasi

²⁰ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif...*hlm. 157-168.

tradisional yang dulu nya menggunakan *whiteboard* biasa kini menjadi modern berbasis teknologi.

- 4) Jaringan (*network*), memungkinkan pengguna komputer untuk menghubungkan antar komputer satu sama lainnya dengan menggunakan protokol komunikasi melalui media transmisi.
- 5) Internet (*International network*), sebuah jaringan komputer yang menghubungkan jutaan jaringan-jaringan kecil di seluruh dunia.

Berdasarkan beberapa macam media pembelajaran diatas, maka media pembelajaran yang akan penulis teliti adalah media pembelajaran berbasis komputer, yakni dengan menggunakan *Smart Apps Creator* sebagai alat untuk menciptakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

4. *Smart Apps Creator (SAC)*

Smart Apps Creator adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat berbagai aplikasi-aplikasi multimedia berbasis *mobile*, desktop, dan web.²¹

Pemilihan pembelajaran berbasis dengan android teknologi *Smart Apps Creator* memungkinkan agar mudah dalam memasukan ataupun mendesain isi pembelajaran tanpa dengan proses pemrograman ataupun *HTML (Hyper Text Markup Language)* sehingga para pengguna

²¹ Muhammad Faqih, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android”, dalam *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, No. 2, 2020 (Makasar: Jurnal Konfiks, 2020), hlm. 28.

dimudahkan dalam membuat bahan pengajaran bisa digunakan dalam mode *offline* maupun *online* yang bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pengembang agar menghasilkan produk yang bisa digunakan dimanapun dan kapanpun.

Smart Apps Creator dapat diajarkan untuk para pelajar SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA untuk meningkatkan kreativitasnya dalam mengelola konten dan juga membuat aplikasi-aplikasi *mobile* yang menarik. Banyak perangkat lunak dapat digunakan untuk membuat media berbasis android berbayar dan tanpa berbayar, dan beberapa perangkat lunak ini sederhana dan beberapa rumit. Diantara banyak nya perangkat lunak yang tersedia, para peneliti memilih perangkat lunak *Smart Apps Creator (SAC)* sebagai media pembelajaran berbasis android untuk mendukung pembelajaran kelas.

Adapun kelebihan dan kekurangan *Smart Apps Creator* sebagai berikut:²²

a. Kelebihan *Smart Apps Creator*

- 1) Mudah dalam menggunakan aplikasi
- 2) Membuat media pembelajaran berbasis android tanpa *coding*, jadi hanya perlu memasukan materi dan gambar kemudian membuat tombol navigasinya

²² Neicy Tekno, “Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator (SAC)* +Persiapan Pembuatan Media Pembelajaran”, diakses dari <https://www.neicytekno.net/2020/11/smart-apps-creator.html>, pada tanggal 2 januari 2022, pukul 16:29.

- 3) Hasil media pembelajarannya interaktif, sehingga anak-anak (pengguna) tidak akan mudah bosan
- 4) Bisa di kreasikan dengan leluasa sesuai kebutuhan, hal ini memungkinkan pembuat untuk menuangkan semua imajinasi dan ide nya ke dalam rancangan media pembelajaran interaktif
- 5) Ukuran file aplikasi yang ringan dan tidak memakan banyak RAM
- 6) Fitur yang tersedia cukup banyak untuk membuat suatu media pembelajaran
- 7) Fitur yang ada mudah untuk digunakan, karena ada *icon* dan penjelasan yang jelas
- 8) Mudah dalam membuat animasi
- 9) Tampilan aplikasinya simpel dan nyaman
- 10) Bisa di simpan dengan hasil untuk perangkat android, *ios*, *exe* (*emulator style & desktop style*), *HTML5*.

b. Kekurangan *Smart Apps Creator*

- 1) Bersifat trial, jadi aplikasi ini hanya bisa digunakan selama 30 hari. kecuali kamu membeli lisensinya
- 2) Fitur yang tersedia terbatas (jika dibandingkan dengan aplikasi pembuat aplikasi android lainnya)
- 3) Bahasa Inggris, aplikasi *Smart Apps Creator* belum ada fitur untuk merubah bahasa menjadi Bahasa Indonesia. (mungkin di versi selanjutnya baru ada)

- 4) Hanya bisa merancang dan membangun aplikasi/media pembelajaran sederhana

5. Cara Menginstal *Smart Apps Creator 3.2.0.0*

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Smart Apps Creator 3.2.0.0*. Untuk memperjelas tentang cara menginstal *Smart Apps Creator*, berikut peneliti sertakan contoh *screenshot* cara menginstal *software Smart Apps Creator*.²³

- 1) Buka mentahan aplikasi *Smart Apps Creator* dan pilih *next*;



Gambar 2.1 Proses Install SAC

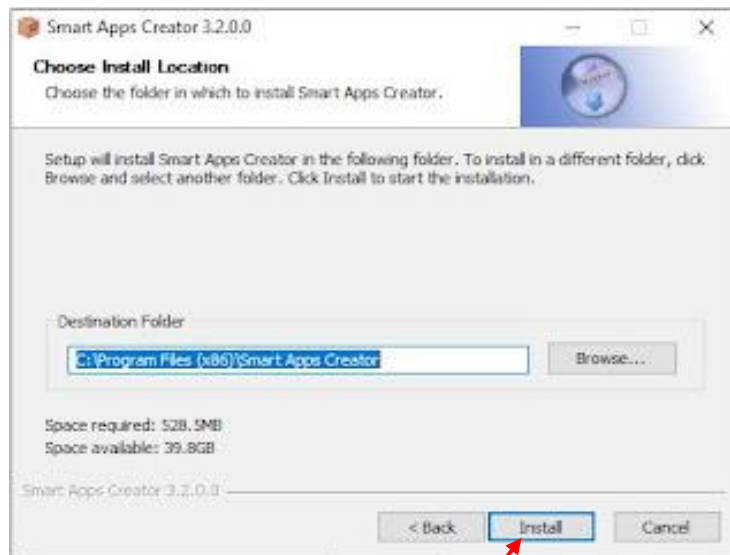
²³ Sumber gambar: dokumentasi pribadi.

- 2) Lalu pilih *I accept the terms of the license Agreement* dan pilih *next*;



Gambar 2.2 Proses Install SAC

- 3) Pilih tempat penyimpanan *Smart Apps Creator* dan pilih *next*;

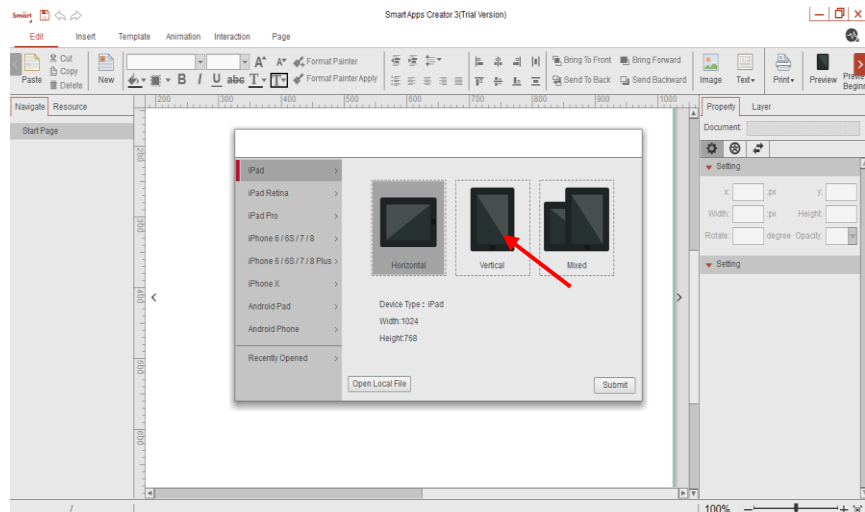


Gambar 2.3 Proses Install SAC

- 4) Tunggu hingga proses penginstalan selesai; Proses penginstalan selesai dan pilih *finish*.

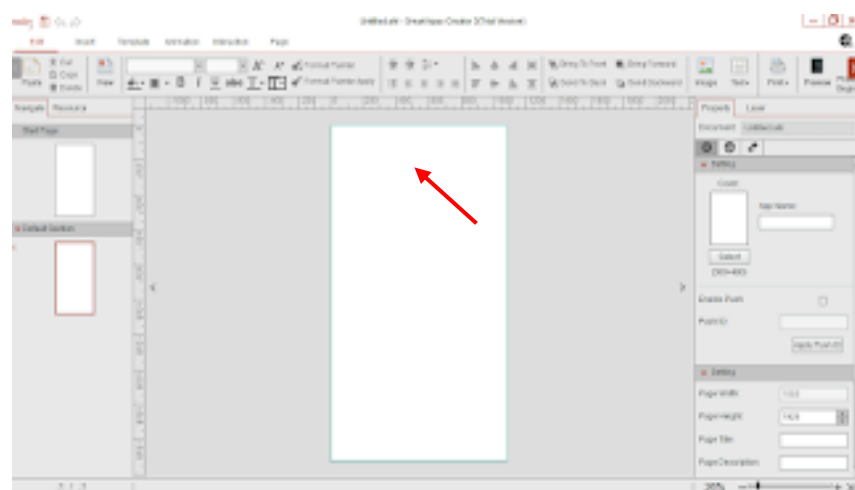
a. Cara menjalankan *Smart Apps Creator* sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *Smart Apps Creator* yang sudah terinstall dan akan muncul halaman awal, pemilihan perangkat berbasis android atau ios;



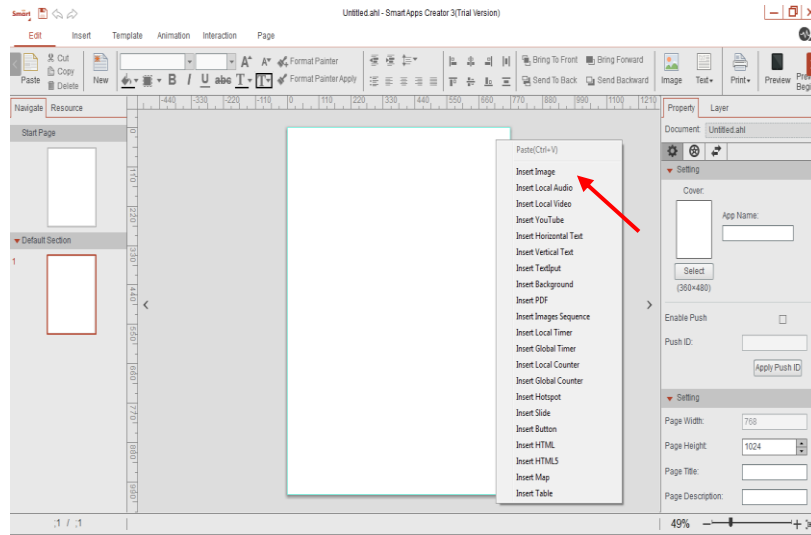
Gambar 2.4 Cara mengoperasikan SAC

- 2) Setelah memilih *Device* yang digunakan, klik *Submit*, maka akan muncul halaman kerjanya;



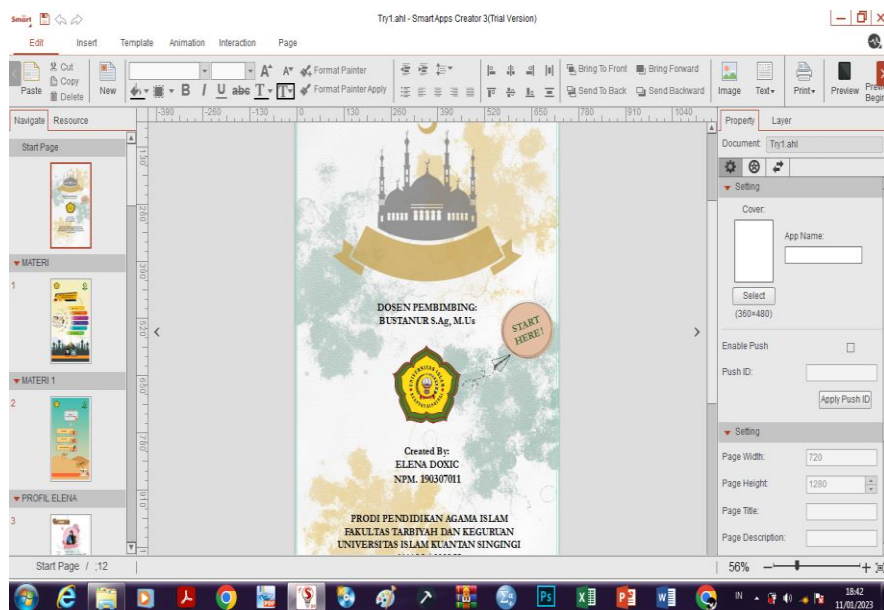
Gambar 2.5 Cara mengoperasikan SAC

- 3) *Slide* kosong telah tersedia lalu klik kanan pada *slide* dan pilih *insert image* untuk menambahkan gambar;



Gambar 2.6 Cara mengoperasikan SAC

- b. Tampilan proses pembuatan media pembelajaran PAI-BP menggunakan *Smart Apps Creator* sebagai berikut:



Gambar 2.7 Proses Pembuatan Media Pembelajaran

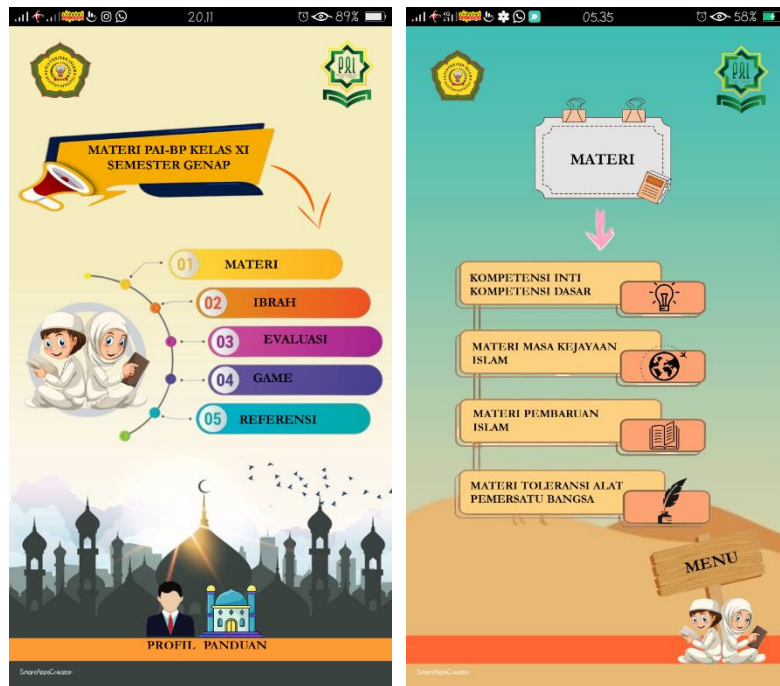


Gambar 2.8 Proses Pembuatan Media Pembelajaran

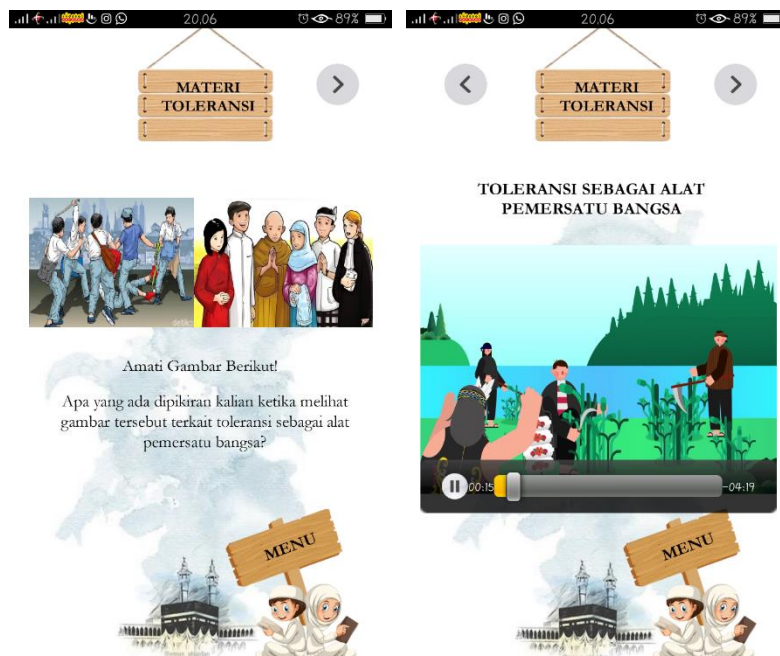
- c. Media Pembelajaran PAI-BP berisi halaman pembuka, halaman menu utama, halaman menu materi. Berikut paparannya:



Gambar 2.9 Halaman Pembuka



Gambar 2.10 Halaman Menu Utama



Gambar 2.11 Halaman Materi

6. Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata *motif* yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.²⁴

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, motivasi bisa juga dalam bentuk usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.²⁵

Motivasi juga diartikan sebagai perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan, dari pengertian ini mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut: ²⁶

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi.
- b. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosional.

²⁴ Hamzah, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), hlm. 3.

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 152.b

²⁶ Oemar Malik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 158-159.

- c. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons yang tertuju ke arah suatu tujuan.

Dari sudut sumber yang menimbulkannya, motif dibedakan dua macam, yaitu motif intrinsik dan ekstrinsik. Motif intrinsik, timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya, sedangkan motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.²⁷

Adapun motivasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah motivasi belajar. Pada hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator meliputi:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.²⁸

²⁷ Hamzah, *Teori Motivasi & Pengukurannya...* hlm. 4.

²⁸ *Ibid.* Hlm. 23.

Fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:²⁹

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan.

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar.

- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan.

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofik.

- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan.

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Berdasarkan teori motivasi yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan, motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang timbul pada diri peserta didik melalui perubahan energi dalam diri (pribadi) yang menimbulkan perasaan dan reaksi ketertarikan untuk mencapai tujuan kegiatan belajar. Perubahan tersebut muncul dari diri siswa itu sendiri atau melalui perangsangan dari luar.

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar...*hlm. 157.

7. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dibangun oleh dua makna esensial yakni “*pendidikan*” dan “*Agama Islam*”.³⁰ Adapun definisi Pendidikan Agama Islam menurut para ahli yang dikutip oleh Mokh. Iman Firmansyah dalam jurnalnya sebagai berikut:³¹

1) Rahman

PAI adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir, serta keserasian dan keseimbangan adalah karakteristik utamanya.

2) Nasional

PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadits.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebuah mata pelajaran yang terdapat pada satuan kurikulum pendidikan. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan

³⁰ Mokh. Iman Firmansyah, “*Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi*”... hlm. 82.

³¹ *Ibid*, hlm. 83-84.

Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan, “Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan dan mengamalkan ajaran agamanya”.³²

Dari beberapa definisi Pendidikan Agama Islam yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah usaha sadar dan terencana dalam mengajarkan kepada peserta didik bagaimana mengenal, memahami, menghayati, dan meyakini ajaran Islam.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti juga terdapat petunjuk bagaimana menghormati agama lain demi terwujudnya kesatuan dan persatuan antar umat beragama. Pendidikan Islam dalam hal ini adalah usaha sengaja untuk membantu manusia memahami dan menghayati prinsip-prinsip Islam, sekaligus dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain.

³² Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, pasal 1 dan 2. .

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pakar-pakar pendidikan Islam, seperti Al-Abrasy mengelompokkan tujuan umum pendidikan Islam menjadi lima bagian, yaitu:³³

- 1) Membentuk akhlak yang mulia. Tujuan ini telah disepakati oleh orang-orang Islam bahwa inti dari pendidikan Islam adalah mencapai akhlak yang mulia, sebagaimana misi kerasulan Muhammad SAW.
- 2) Mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan dunia dan akhirat.
- 3) Mempersiapkan peserta didik dalam dunia usaha (mencari rizki) yang profesional.
- 4) Menumbuhkan semangat ilmiah kepada peserta didik untuk selalu belajar dan mengkaji ilmu.
- 5) Mempersiapkan peserta didik yang profesional dalam bidang teknik dan pertukangan.

Tujuan khas/khusus dalam pendidikan Islam, yaitu: ³⁴

- 1) Memperkenalkan kepada peserta didik tentang aqidah Islam, dasar-dasar agama.

³³ Imam Syafe'i, "Tujuan Pendidikan Islam", dalam Jurnal Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, No. 2, November 2015 (Lampung: Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 2015), hlm. 156.

³⁴ *Ibid*, hlm.157.

- 2) Menumbuhkan kesadaran yang benar kepada peserta didik terhadap agama termasuk prinsip-prinsip dan dasar-dasar akhlak yang mulia.
- 3) Menanamkan keimanan kepada Allah pencipta Alam, malaikat, rasul, dan kitab-kitabnya.
- 4) Menumbuhkan minat peserta didik untuk menambah ilmu pengetahuan tentang adab, pengetahuan keagamaan, dan hukum-hukum Islam dan upaya untuk mengamalkan dengan penuh suka rela.
- 5) Menanamkan rasa cinta dan penghargaan kepada Al-Qur`an; membaca, memahami, dan mengamalkannya.
- 6) Menumbuhkan rasa bangga terhadap sejarah dan kebudayaan Islam.
- 7) Menumbuhkan rasa rela, optimis, percaya diri, dan bertanggung jawab.
- 8) Mendidik naluri, motivasi, dan keinginan generasi muda dan membentenginya dengan aqidah dan nilai-nilai kesopanan.

Adapun tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan siswa tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa,

dan bernegara serta untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.³⁵

Tujuan lainnya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah, yakni:

- a. Terwujudnya insan kamil, sebagai wakil-wakil Tuhan di muka bumi
- b. Terciptanya insan kaffah, yang memiliki tiga dimensi; religius, budaya, dan ilmiah
- c. Terwujudnya kesadaran fungsi manusia sebagai hamba, khalifah Allah, pewaris para nabi, dan memberikan bekal yang memadai untuk menjalankan fungsi tersebut.³⁶

c. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI terdiri dari beberapa Bab sebagai berikut:³⁷

- 1) Bab 1: Beriman kepada kitab-kitab Allah Swt
- 2) Bab 2: Berani hidup jujur
- 3) Bab 3: Melaksanakan pengurusan jenazah
- 4) Bab 4: Saling menghormati dalam islam
- 5) Bab 5: Masa kejayaan islam

³⁵ Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Islam Konsep dan Aplikasinya di Sekolah*, (Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2014), hlm.14.

³⁶ Mokh. Iman Firmansyah, "*Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi*"...hlm. 84.

³⁷ Mustahdi dan Mustakim, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm. iv.

- 6) Bab 6: Perilaku taat, kompetisi dalam kebaikan, dan etos kerja
- 7) Bab 7: Rasul-rasul itu kekasih Allah Swt
- 8) Bab 8: Menghormati dan menyayangi orang tua dan guru
- 9) Bab 9: Prinsip ekonomi Islam
- 10) Bab 10: Pembaruan Islam
- 11) Bab 11: Toleransi sebagai alat pemersatu bangsa

Dari beberapa materi yang telah dijabarkan di atas maka peneliti menggunakan materi pada Bab 5 tentang masa kejayaan Islam, Bab 10 tentang pembaruan Islam dan Bab 11 yaitu tentang toleransi sebagai alat pemersatu bangsa sebagai materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif dengan *Smart Apps Creator*.

8. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Ada beberapa model pengembangan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall

Borg dan Gall mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education Program at Far West Laboratory for Educational Research and Development* sebagai berikut:³⁸

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, cv, 2019), hlm. 762-764.

- 1) Potensi dan masalah, penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini.
- 2) Perencanaan, melakukan perencanaan, yang meliputi, pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil)
- 3) Mengembangkan bentuk awal suatu produk, mengembangkan produk awal yang meliputi, penyiapan materi pembelajaran, prosedur/ penyusunan buku pegangan, dan instrumen evaluasi.
- 4) Pengujian tahap awal, pengujian lapangan awal dilakukan pada 1 s.d 3 sekolah, menggunakan 6 s.d 12 subjek. Pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuesioner. Hasilnya selanjutnya dianalisis
- 5) Revisi produk awal, melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran uji coba.
- 6) Pengujian tahap kedua, melakukan pengujian 5 sampai 15 sekolah dengan menggunakan 30 sampai 100 subjek. Data kuantitatif pada mata pelajaran baik sebelum dan sesudah dikumpulkan.
- 7) Revisi produk operasional, melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan, berdasarkan saran-saran dari uji coba.

- 8) Dilakukan pengujian operasional, yaitu dilakukan pada 10 sampai 30 sekolah dengan melibatkan 40-200 subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner, kemudian data dikumpulkan dan dianalisis.
- 9) Revisi produk akhir, revisi produk akhir berdasarkan saran dari uji coba lapangan.
- 10) Diseminasi dan implementasi, yakni membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan pada jurnal.

b. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4 D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development and Dissemination*.³⁹ *Define* (Pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Design* (perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. *Dissemination* (diseminasi) berisi kegiatan

³⁹ *Ibid.* Hlm. 765.

menyebarkan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

c. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch

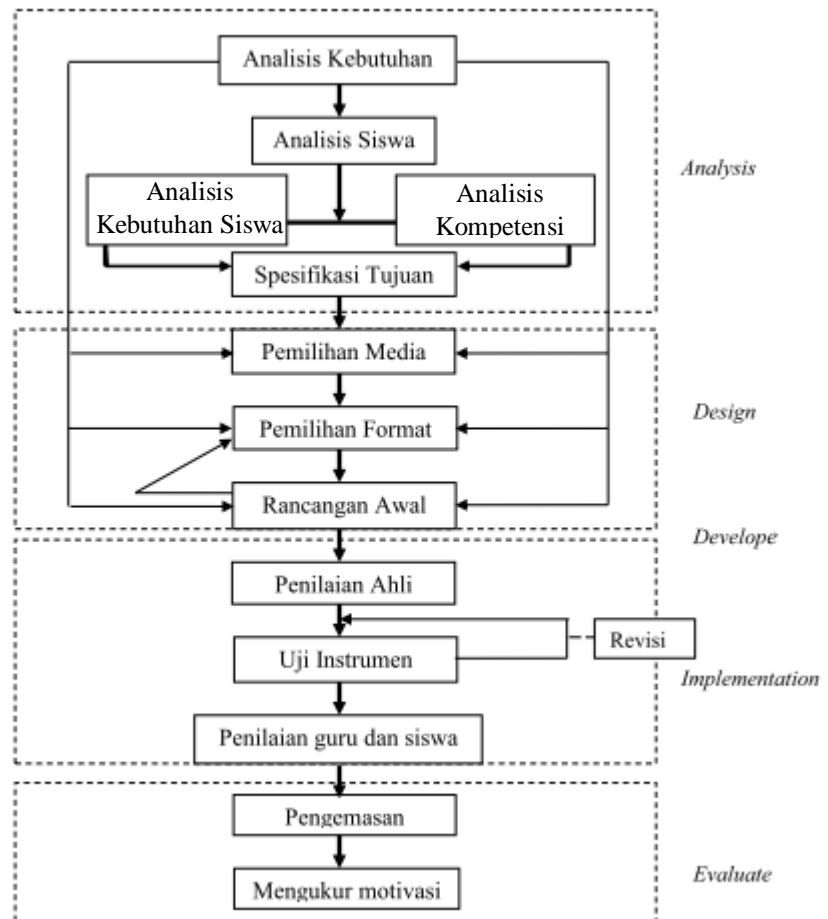
Robert Maribe Branch mengembangkan *Instructional Design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.⁴⁰

Analysis, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Berdasarkan beberapa prosedur pengembangan diatas maka peneliti menggunakan prosedur pengembangan Robert Maribe Branch dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini dipilih karena pada taraf pendidikan S1 langkah tersebut layak digunakan dan juga pertimbangan dari lamanya waktu penelitian.

⁴⁰ *Ibid.* Hlm. 765-766.

Untuk mempermudah proses penelitian disusunlah sebuah alur penelitian yang memuat tahapan-tahapan penelitian. Alur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.12 Alur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*

1. Tahap Analisis (Analysis)

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media.

b. Analisis Kompetensi

Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media pembelajaran interaktif *smart apps creator*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

b. Penyusunan Materi, Soal, dan Jawaban

Produk media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari materi pembelajaran. Masing-masing materi dijabarkan melalui peta konsep, gambar dan video yang terkait dengan materi. Materi dijabarkan dari kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam tahap analisis. Media yang dikembangkan juga dilengkapi dengan soal dan jawaban yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

c. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penelitian berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi dan ahli media (Dosen Prodi Pendidikan Agama

Islam, UNIKS), guru PAI-BP kelas XI SMKN 2 Teluk Kuantan dan siswa sebagai sasaran implementasi produk. Angket validasi menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik), penilaian guru PAI-BP dan angket motivasi belajar siswa menggunakan jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat setuju, setuju, cukup cukup setuju, kurang setuju, sangat tidak setuju).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk melalui *smart apps creator* untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran berbasisi android. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh.

b. Penilaian Ahli/ Validasi

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I Dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi) dan ahli media (Ikrima Mailani, S.Pd.I, M.Pd.I Dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi). Hasil validasi berupa

penilaian angket, komentar, saran atau masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi

Pada tahap ini dilakukan revisi produk berdasarkan komentar, saran atau masukan yang diberikan oleh validator yaitu ahli materi dan ahli media (Dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi). Tahap revisi dilakukan untuk memberikan perbaikan terhadap pengembangan produk, sehingga produk yang dikembangkan tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 15 siswa dikelas XI Akuntansi 1 SMKN 2 Teluk Kuantan. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian dengan menggunakan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.

b. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 25 siswa (satu kelas) dari kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan. Pada tahap ini

juga dilakukan penilaian menggunakan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.

c. Penilaian Guru PAI-BP

Pada tahap implementasi peneliti juga memberikan angket penilaian guru PAI-BP kelas XI untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan apakah layak digunakan diujicobakan didalam kelas. Penilaian guru PAI-BP menggunakan jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat setuju, setuju, cukup cukup setuju, kurang setuju, sangat tidak setuju).

4. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *smart apps creator*. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif menggunakan *smart apps creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap ini siswa diberi angket motivasi belajar sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*.

B. Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama, Judul, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	
			Persamaan	Perbedaan
1	Asykur : Pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 2 Lamongan, 2021.	Hasil penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran digunakan dengan menyesuaikan prosedur ADDIE. Produk media pembelajaran tersebut dikatakan menarik dan layak pakai seperti ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi masuk dalam kategori Baik dengan hasil konversi persentase 80%. Hasil validasi ahli media masuk dalam kategori Baik dengan hasil persentase 79%. Hasil analisis respon guru mapel masuk dalam kualifikasi Sangat baik dengan konversi persentase sebesar 83,2%. Dan hasil analisis respon siswa masuk dalam kategori Sangat Baik dengan konversi persentase 86%.	Persamaan penelitian ini adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) dan jenis media yang digunakan yaitu <i>Smart Apps Creator</i> .	Perbedaan penelitian ini yaitu pada mata pelajaran, perbedaan tingkat satuan pendidikan, subjek dan tempat penelitian serta variabel penelitian.

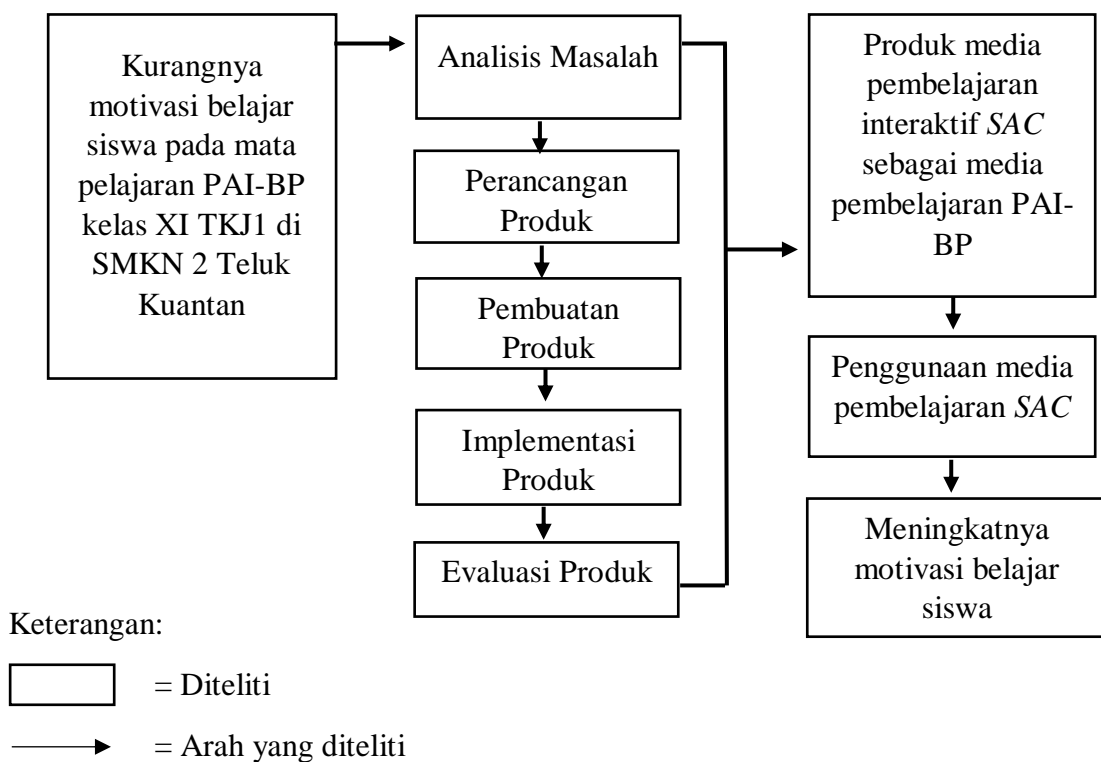
No	Nama, Judul, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	
			Persamaan	Perbedaan
2	M. Luthfan Nabila : Pengembangan media pembelajaran SKI berbasis Android dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa MTs 01 Singosari, 2019.	Hasil penelitian pengembangan media Pembelajaran SKI berbasis Android memenuhi kriteria valid dengan persentase hasil uji coba oleh ahli materi 72%, ahli desain 84%, serta ahli pembelajaran 80%. Dan hasil belajar siswa rata-rata dari nilai kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol dengan hasil posttest yaitu $91,53 > 73,84$. Sedangkan pada uji-t dari Kelas Kontrol dan Eksperimen dengan hasil $8,8059$ sedangkan $= 1,685$, karena $>$ maka memperoleh hipotesis ditolak dan diterima. Dengan demikian, media Pembelajaran SKI berbasis Android layak digunakan dalam pembelajaran.	Persamaan penelitian ini adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) dan jenis media yang digunakan yaitu <i>Smart Apps Creator</i> .	Perbedaan penelitian ini yaitu pada mata pelajaran, perbedaan tingkat satuan pendidikan, subjek dan tempat penelitian serta variabel penelitian.
3	Khairun Nissa : Meningkatkan Motivasi belajar PAI-BP Kelas VI SMPN 4 Gunung Timang Melalui Media berbasis Android Offline Smart Apps Creator, 2021	Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar berupa soal tes pengetahuan yang nilai rata-rata siklus I kelas VII belum memenuhi tuntas klasikal karena hanya 60% ketuntasan belajarnya dan	Persamaan penelitian ini adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan	Perbedaan penelitian ini yaitu pada mata pelajaran,

No	Nama, Judul, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	
			Persamaan	Perbedaan
		mengalami peningkatan pada siklus II nilai memenuhi tuntas klasikal 100%. Peserta didik dikatakan tuntas klasikal jika lebih dari atau sama dengan 70% peserta didik telah tuntas. Simpulan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Lebih Dekat dengan Allah Swt. yang Sangat Indah Nama-Nya kelas VII melalui media berbasis android <i>offline smart apps creator</i> pada masa pandemi covid-19 di SMPN 4 Gunung Timang	pengembangan (<i>Research and Development</i>) dan jenis media yang digunakan yaitu <i>Smart Apps Creator</i> .	perbedaan tingkat satuan pendidikan, subjek dan tempat penelitian serta variabel penelitian.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan diatas, terdapat perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu perbedaan pada jenjang pendidikan. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* baru dikembangkan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) sedangkan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK/MA) belum dilakukan penelitian, oleh sebab itu peneliti mencoba melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran PAI-BP dengan menggunakan *Smart Apps Creator* pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas.

C. Kerangka Konseptual

Penggunaan media *Smart Apps Creator* pada pembelajaran PAI-BP memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan media. Media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat di *install* secara langsung di *Android* siswa maupun guru. Kerangka pikir penerapan media pembelajaran *Smart Apps Creator* (*SAC*) untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.13 Kerangka Pikir Penerapan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.

Ho : Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.

E. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Definisi Operasional Penelitian

Variabel Penelitian	Indikator
Variabel Independen (X) (<i>Smart Apps Creator</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan produk media pembelajaran 2. Pengembang produk media pembelajaran 3. Menggunakan produk media pembelajaran 4. Penilaian hasil pengembangan produk media pembelajaran
Variabel Dependen (Y) (Motivasi belajar)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran 2. Siswa memahami materi yang diberikan oleh guru 3. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru

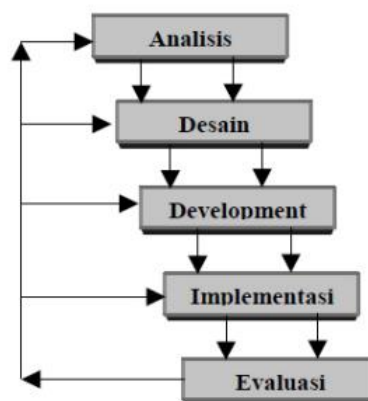
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴¹

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan. Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama lebih kurang tiga bulan setelah proposal di seminarkan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 terhitung sejak tanggal 1 Maret – 30 Mei 2023.

2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMKN 2 Teluk Kuantan yang Jl. Raja Ali Haji (Perumnas) Teluk Kuantan, Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi.

C. Subjek dan objek penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan, tahun ajaran 2022/2023.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *smart Apps Creator*.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴²

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D...*hlm. 80.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 2 Teluk Kuantan dan akan dipilih satu kelas yang akan dijadikan sampel dengan teknik *Nonprobability Sampling (Sampling Purposive)*.

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas XI SMKN 2 Teluk Kuantan

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL)	95
2	Otomatisasi Tata Kelola Dan Perkantoran (OTP)	103
3	Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP)	67
4	Akomodasi Perhotelan (AKP)	65
5	Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)	85
6	Desain Komunikasi Visual (DKV)	-
	Jumlah	415

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel yang diambil dari populasi itu.⁴³ *Nonprobability Sampling* yang digunakan adalah *Sampling Purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴⁴ Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan sebanyak 25 siswa.

⁴³ *Ibid*, hlm. 81.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*...hlm. 153.

E. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah:

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara peneliti lakukan melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, pertanyaan datang dari peneliti dan jawaban diberikan oleh guru PAI-BP kelas XI. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan 10 pertanyaan. Proses wawancara dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2022 di SMKN 2 Teluk Kuantan dengan ibu Elsinta Darmawisa, S.Pd.I selaku guru PAI-BP kelas XI.

2. Kuesioner/Angket

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran dan ketepatan isi media pembelajaran. Kuesioner juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Adapun kuesioner yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

a. Kuesioner validasi ahli materi

Kuesioner penilaian ini diberikan kepada ahli materi untuk memvalidasi media pembelajaran *smart apps creator* dari aspek isi dan aspek pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 20 Maret 2023 oleh bapak Alhairi S.Pd.I, M.Pd.I selaku Dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.

b. Kuesioner validasi ahli media

Kuesioner penilaian ini diberikan kepada ahli desain media pembelajaran untuk memvalidasi *smart apps creator* dari aspek tampilan media dan aspek penyajian produk media pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Ikrima Mailani S.Pd.I, M.Pd.I dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 27 Maret 2023 dan 5 April 2023.

c. Kuesioner untuk siswa

Angket untuk siswa terdiri dari dua buah angket yaitu angket uji coba lapangan untuk menilai kualitas media dan angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

d. Kuesioner Penilaian Guru PAI-BP

Kuesioner penilaian ini diberikan kepada guru PAI-BP kelas XI SMKN 2 Teluk Kuantan yaitu ibu Elsinta Darmawisa S.Pd.I. Angket ini diberikan untuk memberikan penilaian guru terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi peneliti ambil dari dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, dan video yang berkaitan dengan proses penelitian di SMKN 2 Teluk Kuantan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari teknik analisis ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi*) serta analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata dari hasil validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru, dan siswa. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket.

Aspek validasi yang dinilai oleh pakar atau praktisi dibuat dalam bentuk skala penilaian. Jenis skala yang digunakan adalah skala likert dengan skor 1-5. Dengan skala ini memudahkan validator untuk menilai media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator*.

1. Analisis kevalidan media

Validasi disini untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi. Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala *Likert*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

2. Analisis kevalidan ahli materi

Validasi disini untuk menguji kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi yaitu: kesesuaian dengan KD, relevansi dengan kemampuan peserta didik, kejelasan topik pembelajaran, cakupan materi, kemudahan memahami materi. Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala *Likert*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Skala likert yang digunakan terdiri dari lima kategori yang dijadikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Uji angket validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor keseluruhan (Σx) dengan jumlah skor ideal (Σxi). Adapun rumus adalah sebagai berikut:⁴⁵

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

Σx = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

Σxi = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstan

3. Analisis peningkatan motivasi belajar siswa

Untuk mengukur besarnya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen angket motivasi belajar dengan skala *Likert*. Angket motivasi belajar siswa diukur sebelum menggunakan media

⁴⁵ M. Rifqi Lutfi Alhafidz, Agung Haryono, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi", dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi, No. 2, 2018 (Malang: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 2018), hlm. 121

pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

Adapun untuk menganalisis data peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan *t test* jenis *paired sample t test* dengan bantuan program SPSS. Menurut wahyu widhiarso beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam pengujian *paired sample t test* dalam statistik parametrik, yaitu:

- a. Data berdistribusi normal (dilakukan uji normalitas), uji normalitas bisa dengan menggunakan jenis uji *Shapiro Wilk*. Kriteria yang digunakan adalah apabila hasil perhitungan Sig. > dari 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b. Data homogen (dilakukan uji homogenitas), data dapat dikatakan homogen jika nilai Sig. Levene Statistic > 0,05.

Analisis data peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan cara:

- a. Pengumpulan data hasil skor masing-masing siswa dari angket motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas XI TKJ 1. Kriteria penskoran item pada angket motivasi sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kriteria Penskoran Pada Angket Motivasi Belajar

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Cukup Setuju	3	3
Kurang Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiyono (2013:94)

b. Untuk membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} , terlebih dahulu harus ditentukan nilai Df (*degree of freedom*). Dari penentuan tersebut baru dilakukan perbandingan hasil t_{hitung} dengan t_{tabel} .

c. Interpretasi

1) Apabila $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, media interaktif *smart apps creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Apabila $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$ dan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, media interaktif *smart apps creator* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3) Data mengenai peningkatan motivasi belajar selanjutnya dihitung dengan persentase sebagai berikut:

$$\% \text{ skor motivasi belajar} = \frac{\text{skor motivasi belajar PAI-BP}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Kevalidan Data Angket

Skor	Keterangan
0-20%	Sangat lemah/tidak valid
21-40%	Lemah/Kurang valid
41-60%	Cukup/Cukup valid
61-80%	Kuat/Valid
81-100%	Sangat kuat/Kuat valid

Agar mendapatkan data yang kuat, alat yang digunakan harus memenuhi dua syarat yaitu valid (sahih) dan reliable (dapat dipercaya).⁴⁶ Maka harus dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada instrumen yang digunakan agar data yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan.

1) Uji Validitas

Rumus yang dipakai dalam menguji tingkat validitas adalah rumus korelasi *product moment* sebagai berikut.⁴⁷

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N : Jumlah Responden

$\sum X$: Jumlah Skor Butir Item

$\sum Y$: Jumlah Skor Total Item

$\sum X^2$: Jumlah Skor Kuadrat Butir Item

$\sum Y^2$: Jumlah Skor Total Kuadrat Butir Item

Nilai r_{hitung} dicocokkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tidak valid.

⁴⁶ S. Nasution, *Metode Reserch, Cetakan ke-12* (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011). hlm 74.

⁴⁷ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan, Cetakan ke-1*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), hlm 239.

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 15 siswa diluar sampel (siswa kelas XI TKJ 2 SMKN 2 Teluk Kuantan). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba untuk setiap butir sebagai berikut (hasil pengolahan data menggunakan IBM SPSS 20 Statistic)⁴⁸.

Tabel 3. 5 Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar

No. Butir	r_{hitung}	r_{tabel} (Sugiyono, 2013:455)	Interpretasi
1	0,384	0,514	Tidak Valid
2	0,443	0,514	Tidak Valid
3	0,586	0,514	Valid
4	0,504	0,514	Tidak Valid
5	0,691	0,514	Valid
6	0,445	0,514	Tidak Valid
7	0,537	0,514	Valid
8	0,581	0,514	Valid
9	0,635	0,514	Valid
10	0,778	0,514	Valid
11	0,532	0,514	Valid
12	0,554	0,514	Valid
13	0,809	0,514	Valid
14	0,258	0,514	Tidak Valid
15	0,619	0,514	Valid
16	0,054	0,514	Tidak Valid
17	0,050	0,514	Tidak Valid
18	0,662	0,514	Valid
19	0,554	0,514	Valid
20	0,655	0,514	Valid
21	0,554	0,514	Valid
22	0,655	0,514	Valid

Sumber: Hasil olah data menggunakan SPSS 20

⁴⁸ Lampiran 7. Hasil Olah Instrumen Uji Coba Angket motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reliabilitas) dengan SPSS 20.

Berdasarkan tabel tersebut terdapat 15 butir pernyataan yang dinyatakan valid.

Tabel 3. 6 Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar

No	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah
1	Valid	3,5,7,8,9,10,11,12,13,15,18,19,20,21,22	15
2	Tidak Valid	1,2,4,6,14,16,17	7

Sumber: Hasil uji validitas instrumen

2) Reliabilitas

Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas angket motivasi belajar menggunakan rumus Alpha, sebagai berikut:⁴⁹

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left[1 - \left[\frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right] \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = banyaknya butir item

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians total

Uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 5%. Berdasarkan hasil olah data uji coba angket menggunakan SPSS 20. Uji reliabilitas angket menunjukkan skor 0,863 > r_{tabel} 0,514.⁵⁰

⁴⁹ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan...* hlm 145.

⁵⁰ Lampiran 7. Hasil Olah Instrumen Uji Coba Angket motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reliabilitas) dengan SPSS 20.

Instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien (*Cronbach's Alpha*) $\geq 0,600$. Hasil uji reabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas yang tinggi.

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Sekolah

SMK Negeri 2 Teluk Kuantan berdiri pada tanggal 16 Juli 1991 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0426/0/1991 tanggal 15 Juli 1991. SMK Negeri 2 Teluk Kuantan merupakan sekolah alih fungsi dari SPG Negeri Teluk Kuantan yang telah dibubarkan (likuidasi) sebagaimana juga SPG lainnya di seluruh Indonesia.

Dalam mewujudkan alih fungsi tersebut telah dilakukan pengalihan sarana dan fasilitas SPG Negeri Teluk Kuantan menjadi fasilitas SMK Negeri 2 Teluk Kuantan. Tenaga pengajar SPG Negeri Teluk Kuantan pada umumnya dialih tugaskan kecuali Kepala Sekolah dan beberapa guru bidang studi Matematika dan Bahasa Indonesia serta PMP.

Setelah sekolah ini beralih fungsi menjadi SMK Negeri 2 Teluk Kuantan, maka secara bertahap Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mulai melakukan pengadaan guru terutama guru kejuruan, pembangunan, ruang belajar dan fasilitas pendanaan tiap tahun ditambah melalui proyek di lingkungan Pendidikan Menengah Kejuruan.

Pada bulan Juli 1992 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan mulai menerima kelas I sebanyak 160 orang (empat kelas), namun berdasarkan permohonan masyarakat dan Yayasan Pendidikan Kuantan Tengah pada waktu itu

mengajukan permohonan kepada Bapak Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Riau, agar SMK Negeri 2 Teluk Kuantan yang baru saja berdiri tersebut dapat menerima siswa SMEA Swasta Yayasan Pendidik (YPKT) sebanyak 232 orang terdiri dari 103 kelas III dan 129 kelas II. Semua siswa direkrut dari SMEA Yayasan tersebut pada tahun 1992 dan 1993 sudah merupakan lulusan SMK Negeri 2 Teluk Kuantan.

Sekolah ini beralokasikan di Kelurahan Koto Taluk Kuantan tepatnya di Jalan Raja Ali Haji, Perumnas. Luas lahan keseluruhan 30.000 m² yang terdiri dari lahan bangunan 1.613 m², taman 500 m², lapangan olahraga 1.700 m², lahan kebun 800 m², dan lain-lain 25.387 m². Sejak berdirinya sekolah ini terus menunjukkan peningkatan prestasi dan jumlah murid terus meningkat dari tahun ketahun. Jumlah siswa yang ada sekarang 1.268 orang.

Sejak berdirinya SMK Negeri 2 Teluk Kuantan sampai tahun 2020 program studi yang dibuka adalah program studi Otomatisasi dan tata kelola Perkantoran (OTP), Akuntansi dan keuangan Lembaga (AKL), dan Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP), Akomodasi Perhotelan (AKP) dan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Pada tahun 2021 program studi di SMK Negeri 2 Teluk Kuantan ditambah yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV). Program studi yang masih baru ini masih menampung kelas 10.⁵¹

⁵¹ Dokumen *Soft File* SMKN 2 Teluk Kuantan, diambil pada tanggal 19 Mei 2023.

Usaha pendidikan yang telah dilakukan dalam mengkompensasi sekolah kejuruan adalah:

- a. Menyelenggarakan program pendidikan ganda mulai tahun ajaran 1994/1995 hingga sekarang.
- b. Membuat program kerja sama dengan dunia usaha berupa studi kerjasama secara tertulis dalam , dokumen.
- c. Memasarkan barang
- d. Menyelenggarakan unit produksi berupa penyelenggaraan kursus *computer*, mengetik manual, akuntansi dan bahasa inggris.
- e. SMK Negeri 2 Teluk Kuantan merupakan salah satu sekolah Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) yang di mulai tahun 2008.
- f. SMK Negeri 2 Teluk Kuantan merupakan salah satu sekolah Adiwiyata Nasional.
- g. SMK Negeri 2 Teluk Kuantan merupakan salah satu sekolah Adiwiyata Mandiri.
- h. SMK Negeri 2 Teluk Kuantan merupakan salah satu sekolah rujukan

2. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : **SMKN 2 Teluk Kuantan**
- b. Alamat / Desa / Kelurahan : Jl. Raja Ali Haji (Perumnas) Teluk Kuantan
- c. Kecamatan : Kuantan Tengah
- d. Kabupaten : Kuantan Singingi

- e. Propinsi : Riau
- f. No Telepon/Fax : (0760) 20231
- g. Email : smkn2telukkuantan@yahoo.com
- h. Ketua Komite : H. Yusfar Salam
- i. Status Sekolah : Negeri
- j. SK Penegerian : No. 0426/0/1991 Tanggal 15 Juli
1991
- k. NSS : 341090405001
- l. Tipe Sekolah : -
- m. Tahun didirikan / beroperasi : 1991
- n. Status tanah : Hibah
- o. Luas tanah : 30.000 M2
- p. Nama Kepala Sekolah : Drs. Arman Yulis, MM
- q. No. SK Kepala Sekolah : SK.824/BKD-02/201⁵²

3. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi

Menghasilkan tamatan berkualitas yang dapat diterima di dunia kerja, di perguruan tinggi, berbudaya lingkungan yang berlandaskan iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan paket

⁵² *Ibid.* Dokumen *Soft File* SMKN 2 Teluk Kuantan.

keahlian masing-masing mengacu pada kebutuhan dunia kerja atau tuntutan pasar kerja

- 2) Memperbanyak melaksanakan praktek atau latihan keterampilan sesuai dengan paket keahlian
- 3) Membekali siswa dengan berbagai disiplin ilmu
- 4) Menanamkan jiwa peduli lingkungan
- 5) Menanamkan nilai-nilai karakter dan kepercayaan kepada Tuhan Yang maha Esa sesuai dengan agama yang dianut.

c. Tujuan:

- 1) Mempersiapkan tamatan yang memiliki kepribadian dan berakhlak mulia sebagai tenaga kerja tingkat menengah yang kompeten sesuai program keahlian pilihannya.
- 2) Mempersiapkan tamatan yang kompeten dan mempunyai kemampuan berwirausaha
- 3) Membekali peserta didik untuk mampu beradaptasi di lingkungan kerja sesuai bidangnya dan mampu menghadapi perubahan yang terjadi di masyarakat
- 4) Membekali peserta didik sikap profesional untuk mengembangkan diri dan mampu berkompetensi di tingkat nasional, regional, dan internasional
- 5) Membekali tamatan dengan sikap jujur, disiplin, bertanggung jawab dan menyenangkan kolega-koleganya
- 6) Untuk memahami manfaat lingkungan yang sehat, mengendalikan

terjadinya pencemaran lingkungan dan melestarikan lingkungan.⁵³

4. Keadaan Peserta Didik

Berikut keadaan peserta didik di SMKN 2 Teluk Kuantan tahun ajaran 2022/2023. Dapat dijelaskan dalam tabel berikut ini:⁵⁴

**Tabel 4.1 Jumlah Siswa Masing-Masing Jurusan
di SMKN 2 Teluk Kuantan**

No	Kompetensi Keahlian	Jumlah Murid									Total Semua		
		X			XI			XII					
		L	P	Jlh	L	P	Jlh	L	P	Jlh	L	P	Jlh
1	Akuntansi dan Keuangan Lembaga	19	72	91	12	83	95	16	82	98	47	237	284
2	Otomatisasi Tata Kelola Dan Perkantoran	18	85	103	11	92	103	18	86	104	47	263	310
3	Bisnis Daring dan Pemasaran	25	43	68	24	43	67	20	49	69	69	135	204
4	Akomodasi Perhotelan	24	46	70	16	49	65	20	42	62	60	137	197
5	Teknik Komputer dan Jaringan	47	24	71	47	38	85	40	47	87	134	109	243
6	Desain Komunikasi Visual	18	12	30							18	12	30
JUMLAH		151	283	434	110	305	415	114	306	420	375	893	1.268

Jumlah Peserta Didik di SMKN 2 Teluk Kuantan

⁵³ *Ibid*, Dokumen *Soft File* SMKN 2 Teluk Kuantan.

⁵⁴ *Ibid*.

B. Penyajian Data

1. Pengembangan Produk Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*

Pengembangan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini dibuat dalam bentuk *android* yang berisi beberapa materi PAI-BP kelas XI semester genap yang membahas tentang “Masa Kejayaan Islam, Pembaruan Islam, dan Toleransi Sebagai Alat Pemersatu Bangsa”. Maksud dan tujuan dari pengembangan media ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi PAI-BP kelas XI karena dapat digunakan dengan mudah dalam bentuk aplikasi *android*.

Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*analysis*)

Pada tahap analisis ini terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara ke SMKN 2 Teluk Kuantan. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI, berdasarkan hasil wawancara di temukan beberapa hal yaitu pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) pada saat

belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti guru sudah menggunakan LCD Proyektor, guru terkadang menggunakan *slide powerpoint* dan buku sebagai media pembelajaran, namun lebih sering menggunakan buku sebagai media pembelajaran di kelas.

Guru masih merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dirasakan karena ketika guru mengajar di kelas masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru sedang menjelaskan materi dan siswa pasif ketika belajar.⁵⁵

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa diperoleh hasil bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ketika belajar di kelas. Seorang guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik yaitu melalui pengembangan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*.

⁵⁵ Lampiran 19. Dokumentasi wawancara dengan guru PAI-BP kelas XI (Elsinta Darmawisa, tanggal 14 Oktober 2022 di SMKN 2 Teluk Kuantan).

b. Tahap Desain (*Design*)

Desain produk awal media pembelajaran interaktif *smart apps creator* pada dasarnya sama seperti aplikasi media pada umumnya yaitu terdiri dari halaman pembuka, halaman menu utama, halaman daftar isi. Media pembelajaran interaktif *smart apps creator* dibuat dalam bentuk *soft file* berupa aplikasi media pembelajaran dan *web HTML5* aplikasi media pembelajaran. Aplikasi media pembelajaran digunakan bagi siswa yang menggunakan *handphone android* dan *web HTML5* aplikasi media pembelajaran digunakan bagi siswa yang menggunakan *handphone iPhone*.

Media pembelajaran ini dikemas dengan menarik seperti penambahan video dan gambar yang terkait dengan materi pembelajaran. Adapun materi dan evaluasi yang dibuat dalam media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini disesuaikan dengan materi yang terdapat di RPP mata pelajaran PAI-BP yang berlaku di sekolah yaitu tentang “Masa Kejayaan Islam, Pembaruan Islam, dan Toleransi Sebagai Alat Pemersatu Bangsa”. Bentuk evaluasi terdiri dari soal pilihan objektif, masing-masing materi terdiri dari 20 butir soal. Siswa dapat langsung memilih jawaban yang benar dan akan keluar skor hasil evaluasi. Jika jawaban benar maka akan muncul notifikasi benar dan skor nilai bertambah secara otomatis, jika jawaban salah akan muncul notifikasi salah dan skor nilai tidak berubah dan siswa tetap harus melanjutkan ke-soal berikutnya hingga selesai.

Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan siswa.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Produk

Pembuatan produk ini diawali dengan mendesain produk di aplikasi *smart apps creator*. Media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini berisi halaman pembuka, halaman menu utama, halaman menu materi, halaman menu rangkuman, halaman menu manfaat materi, halaman menu evaluasi, dan halaman menu referensi sebagai berikut:

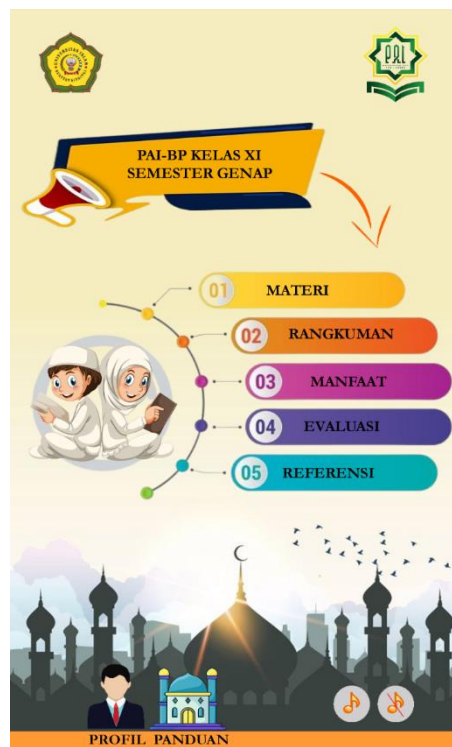
a) Tampilan Awal



Gambar 4.1 Tampilan Awal

Tampilan awal ini merupakan halaman awal ketika aplikasi media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini mulai dijalankan. Peneliti mendesain semenarik mungkin agar siswa tertarik ketika menggunakannya. Pada halaman pembuka ini peneliti menggunakan gambar yang bervariasi dengan nuansa yang kental Agama Islam, terdapat logo instansi serta nama peneliti yang merupakan pengembang media tersebut.

b) Halaman Utama

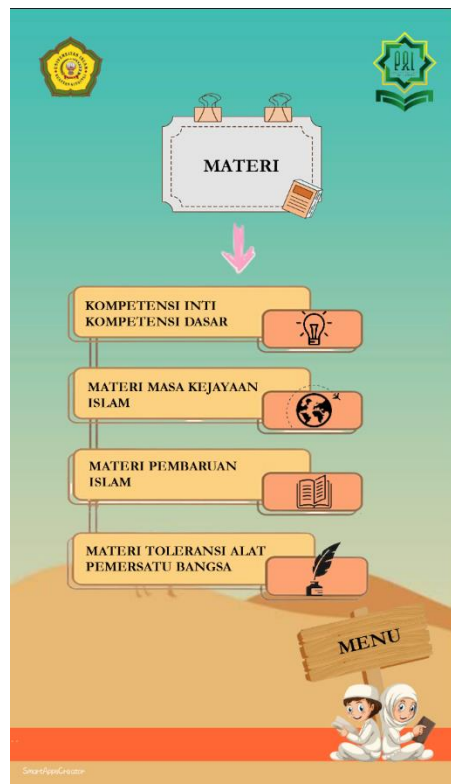


Gambar 4.2 Menu Utama

Pada halaman menu utama ini berisikan beberapa pilihan yaitu materi PAI-BP kelas XI semester genap, rangkuman materi, manfaat materi, evaluasi, dan referensi. Di bagian bawah menu utama terdapat profil peneliti, panduan, *icon* musik (*on*) dan *icon*

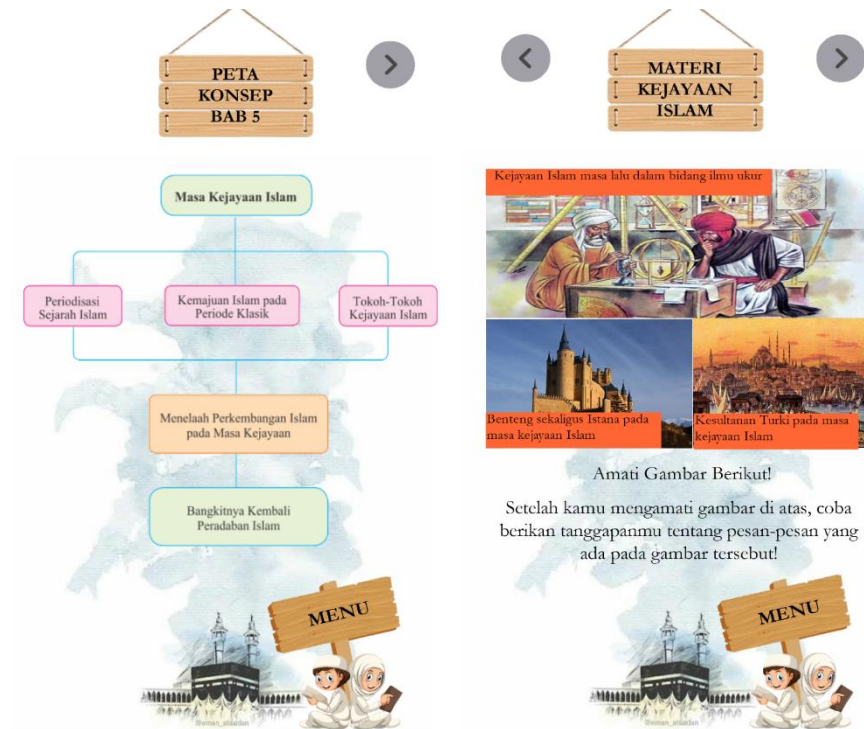
musik silang (*off*). Ketika aplikasi dibuka maka musik (*background*) dari aplikasi media pembelajaran ini akan otomatis menyala, jika siswa lebih suka belajar tanpa menggunakan musik maka siswa dapat mematikan musik dengan menekan *icon* musik silang, jika ingin menghidupkan musiknya kembali tekan *icon* musik tanpa silang.

c) Halaman Menu Materi



Gambar 4.3 Menu Materi

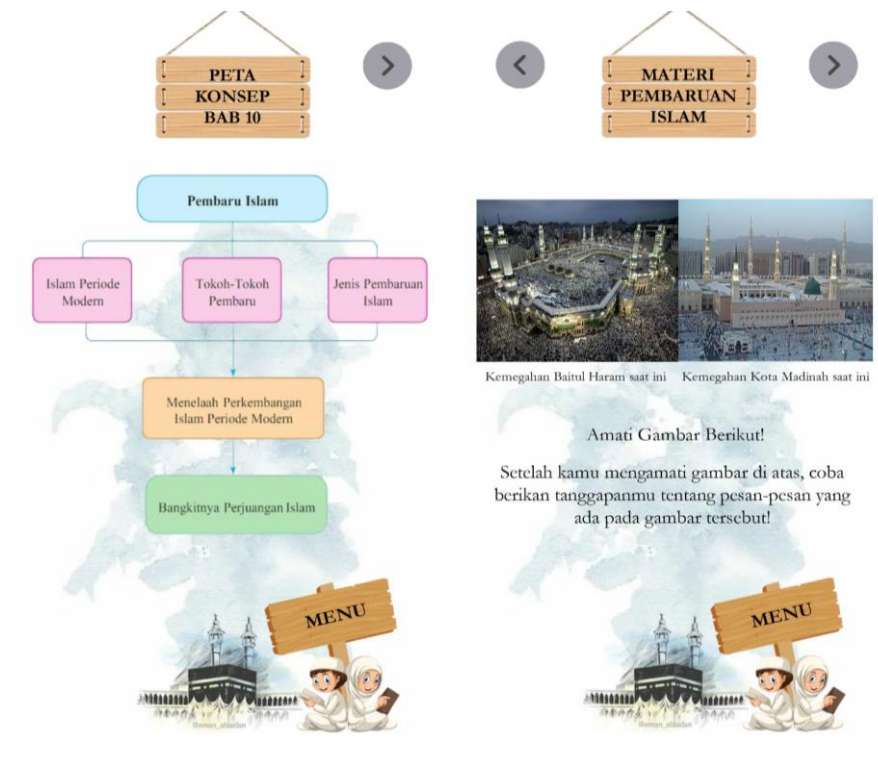
Halaman menu materi yang diklasifikasikan lagi menjadi beberapa menu yakni menu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI&KD), Materi Masa Kejayaan Islam, Materi Pembaruan Islam dan Materi Toleransi Sebagai Alat Pemersatu Bangsa. Adapun gambarannya sebagai berikut:



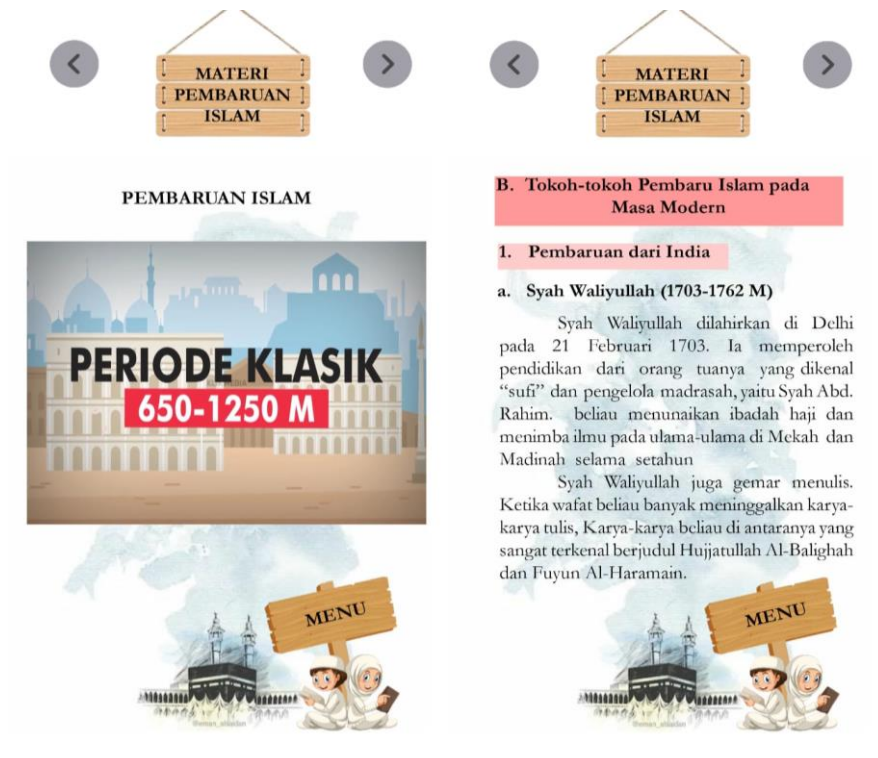
Gambar 4.4 Peta Konsep dan Gambar Materi Masa Kejayaan Islam



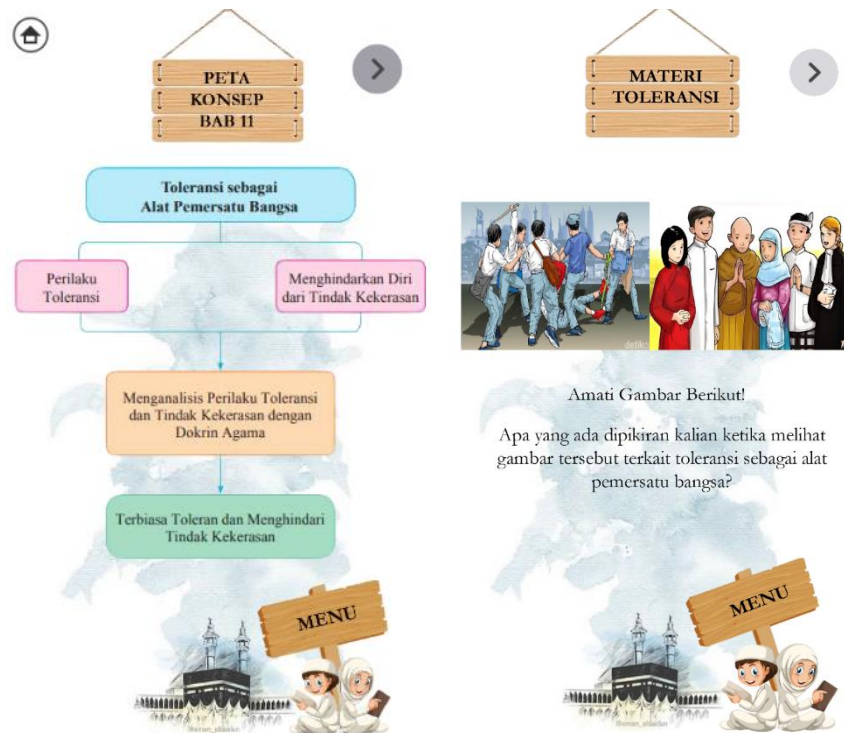
Gambar 4.5 Video dan Materi Masa Kejayaan Islam



Gambar 4.6 Peta Konsep dan Gambar Materi Pembaruan Islam



Gambar 4.7 Video dan Materi Pembaruan Islam



Gambar 4.8 Peta Konsep dan Materi Toleransi

MATERI TOLERANSI

TOLERANSI SEBAGAI ALAT PEMERSATU BANGSA

A. Pentingnya Perilaku Toleransi

1. Pengertian Toleransi

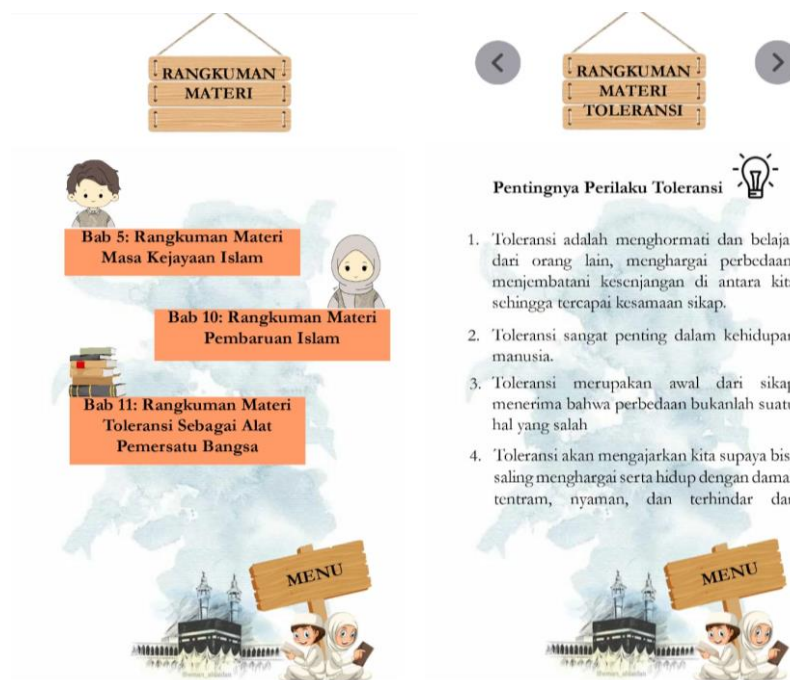
Toleransi merupakan sikap atau perilaku manusia yang tidak menyimpang dari aturan, dimana seseorang saling menghormati dan menghargai perbedaan, menjembatani kesenjangan sehingga tercapai kesamaan sikap. Toleransi merupakan awal dari sikap menerima setiap perbedaan.

Perilaku toleransi akan mengajarkan kita supaya bisa saling menghargai serta hidup dengan damai, tentram, nyaman, dan terhindar dari perpecahan. Indonesia memiliki banyak perbedaan seperti, ras, suku, agama, adat istiadat, perilaku dan cara pandang.

Gambar 4.9 Video dan Materi Toleransi

Pada bagian materi terdapat tiga bab pembahasan yang dibahas satu persatu. Pada awal materi akan dibuka dengan peta konsep, kemudian terdapat gambar yang berkaitan dengan materi untuk mengajak siswa mengamati setiap gambar dan memberikan komentar terkait gambar tersebut, gambar ini bertujuan untuk melatih siswa berpikir kritis. Pada halaman selanjutnya terdapat video yang berkaitan dengan materi, siswa diminta untuk mengamati video selama lebih kurang 4 menit sebelum melanjutkan pembelajaran kebagian pembahasan. Setelah itu barulah siswa membahas materi bersama guru dengan membaca *slide* materi di aplikasi media pembelajaran interaktif *smart apps creator*.

d) Halaman Rangkuman Materi



Gambar 4.10 Rangkuman Materi

Pada halaman rangkuman materi, terdapat tiga rangkuman setiap judul materi yang sudah dibahas. Siswa dapat membuka dengan cara klik pada bagian kotak rangkuman yang akan dibaca. Rangkuman ini bertujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami setiap materi pembahasan yang sudah dipelajari dengan merangkum setiap materi.

e) Halaman Manfaat Materi

MANFAAT MATERI

MANFAAT MATERI PEMBARUAN ISLAM

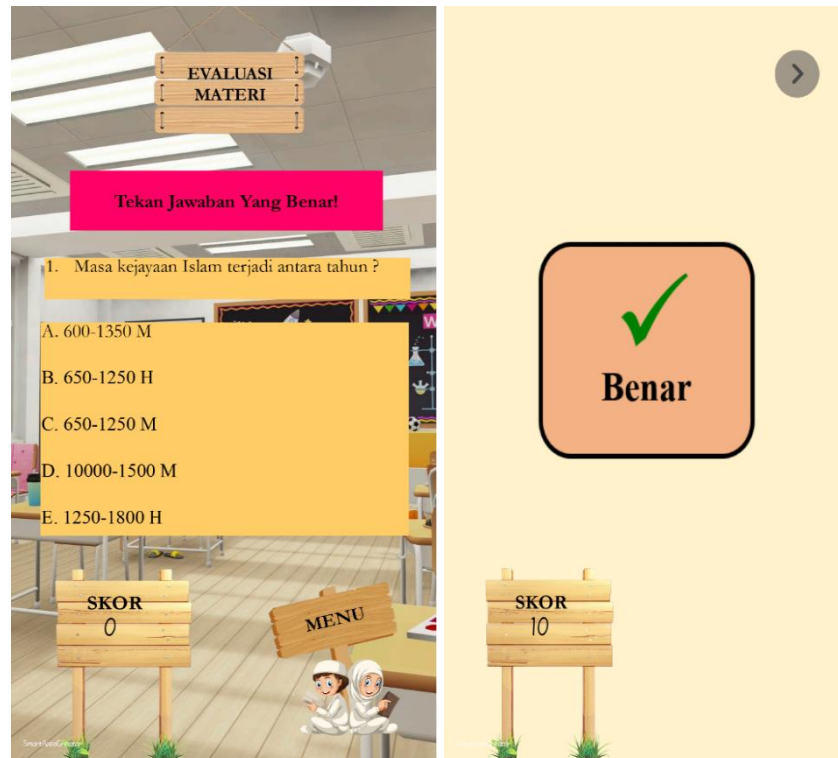
Hikmah yang bisa kita peroleh dari mempelajari perkembangan islam pada masa modern adalah sebagai berikut:

1. Mendorong semangat umat Islam untuk berjuang menyebarkan agama Islam..
2. Mendorong umat Islam untuk bisa meraih kemajuan Islam yang hakiki.
3. Mendorong umat Islam untuk tetap memiliki prinsip hidup yang kuat..
4. Mendorong umat Islam agar memahami hakikat hidup dan kehidupan.
5. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya ilmu pengetahuan.

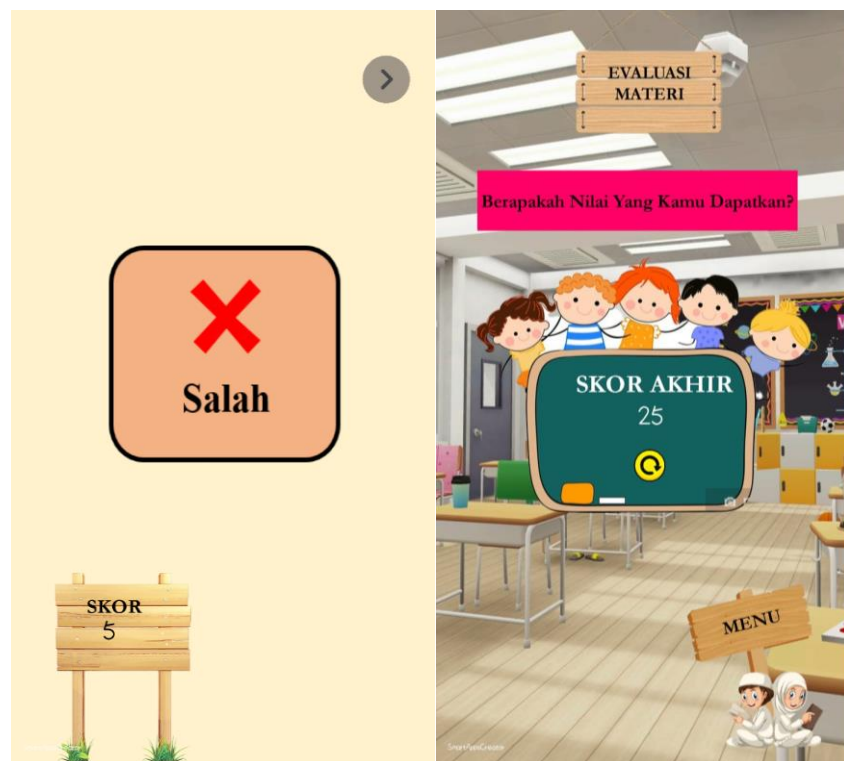
Gambar 4.11 Manfaat Materi

Pada halaman ini dijelaskan tentang beberapa manfaat yang diperoleh jika membahas materi tentang masa kejayaan Islam, Materi pembaruan islam, dan Materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa. Pada menu manfaat materi ini juga disertai dengan video sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pembahasan tersebut.

f) Halaman Evaluasi Materi



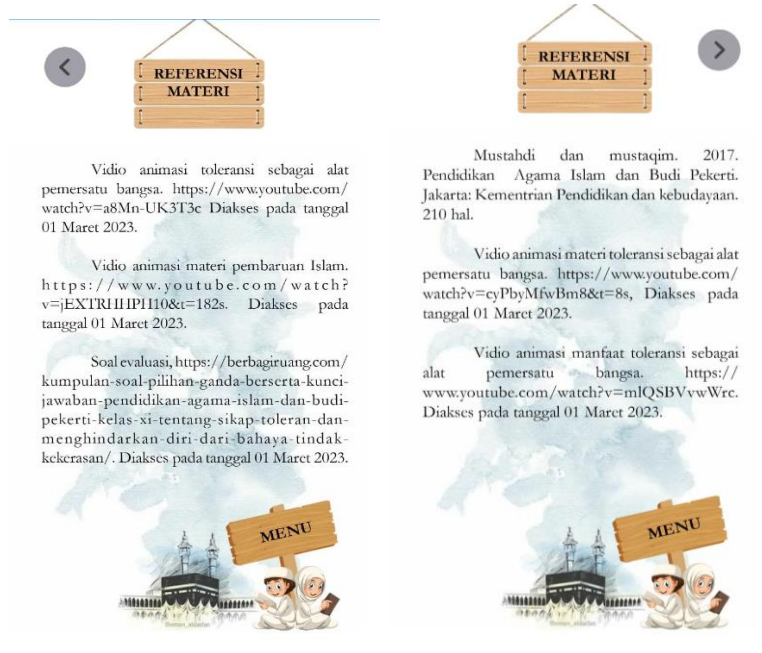
Gambar 4.12 Evaluasi dan Jawaban Benar



Gambar 4.13 Jawaban Salah dan Restart Soal

Pada menu evaluasi, terdapat 20 butir soal objektif untuk setiap materi yang sudah dibahas. Siswa dapat melakukan evaluasi dengan cara klik pada opsi a-e pada bagian jawaban. Jika jawaban benar maka akan muncul notifikasi benar dan skor nilai otomatis bertambah, jika jawaban salah maka akan muncul notifikasi salah dan nilai tidak akan bertambah, dan siswa tetap diharuskan untuk melanjutkan evaluasi hingga selesai. Pada bagian akhir pertanyaan, terdapat skor akhir yang berhasil siswa dapatkan, jika siswa ingin mengulang kembali menjawab soal dapat dilakukan dengan menekan tombol *restart*, maka otomatis nilai yang sudah didapatkan akan hilang dan mengulangi soal dari awal.

g) Halaman Referensi



Gambar 4.14 Referensi

Referensi pada media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini merupakan sumber acuan atau buku penunjang pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa di SMKN 2 Teluk Kuantan untuk dijadikan sebagai bahan pembuatan materi media. Video dan Gambar materi diperoleh dari sumber internet melalui *youtube* dan *google*. Tujuan dari adanya referensi ini adalah untuk membuktikan bahwa sumber data yang diambil untuk pengembangan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini benar-benar valid.

h) Profil





Gambar 4.15 Profil Dosen Pembimbing dan Profil Pengembang

Berisi tentang biodata dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II dan data pribadi pengembang media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini. Tujuannya agar pemakai aplikasi ini lebih sedikit kenal dengan pengembang dan bisa menghubunginya apabila ada hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini.

i) Panduan



Gambar 4.16 Panduan

Panduan yang tersedia berisi tentang sedikit tujuan dari adanya pengembangan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* dan cara penggunaan media secara lengkap, serta pengenalan tombol-tombol yang berfungsi untuk mengaplikasikannya. Tujuannya agar mengurangi kebingungan siswa dalam mengoperasikan media tersebut agar dalam proses pembelajaran tidak kebingungan dan proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar dan efektif.

2) Validasi

Validasi media pembelajaran interaktif *smart apps creator* yang dilakukan oleh para validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2023 sampai tanggal 05 April 2023. Data

penilaian terhadap produk perkembangan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan. Pada tahap ini validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi/isi pembelajaran.

a) Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diuji di validasikan kepada ahli materi adalah berupa isi materi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif *smart apps creator*. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 20 Maret 2023 oleh bapak Alhairi S.Pd.I, M.Pd.I selaku Dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi pembelajaran. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli materi, peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik). Angket untuk ahli materi berisikan 20 indikator penilaian.

Berikut merupakan rekapitulasi penilaian aspek pembelajaran oleh ahli materi:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi		
No. Pernyataan	Nilai	Keterangan
1	4	Baik
2	4	Baik
3	4	Baik
4	5	Sangat Baik
5	3	Cukup Baik
6	3	Cukup Baik
7	3	Cukup Baik
8	5	Sangat Baik
9	5	Sangat Baik
10	5	Sangat Baik
11	4	Baik
12	5	Sangat Baik
13	5	Sangat Baik
14	5	Sangat Baik
15	5	Sangat Baik
16	5	Sangat Baik
17	5	Sangat Baik
18	5	Sangat Baik
19	5	Sangat Baik
20	5	Sangat Baik
Jumlah	90	Sangat Kuat/Valid
Rerata	0,9	
Persentase Skor dibulatkan	90%	

Sumber: Instrumen angket validasi ahli materi yang diolah

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa total skor penilaian dari ahli materi diperoleh skor 90, sedangkan rata-rata skor diperoleh 0,9 jika dibulatkan yaitu 90 maka skor jika di % kan yaitu 90% dengan rentang 81-100%, dinyatakan materi pada media pembelajaran interaktif *smart apps creator* **Sangat Kuat/Valid.**

Keterangan Pernyataan Angket:

1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran
3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
4. Interaktivitas siswa dengan media
5. Penumbuhan motivasi belajar
6. Aktualisasi materi yang disajikan
7. Pemilihan kosa kata sesuai dengan materi
8. Kejelasan teks dalam media pembelajaran
9. Penyajian materi mudah untuk dipahami siswa
10. Kecukupan jumlah soal
11. Kedalaman soal sesuai dengan materi
12. Bahasa soal yang mudah dipahami
13. Ketepatan kunci jawaban dengan soal
14. Video pembelajaran sesuai dengan materi
15. Ilustrasi gambar yang digunakan sesuai dengan materi
16. Keruntutan alur pikir
17. Kejelasan uraian materi
18. Kejelasan petunjuk ajar
19. Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan
20. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan saran. Saran tersebut dijadikan dasar untuk

memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. Saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu menambahkan definisi secara bahasa dan istilah pada pengertian materi serta menambahkan ayat tentang keragaman (Qs. Al-Hujurat:13) pada materi bab 10 : toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.

Hasil validasi ahli materi dari dosen menunjukkan “Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran”.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Ikrima Mailani S.Pd.I, M.Pd.I dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 27 Maret 2023 dan 5 April 2023. Validasi yang dilakukan oleh ahli media ini ditinjau dari aspek kualitas media pembelajaran interaktif *smart apps creator*. Untuk memperoleh data validasi ahli media, peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (Sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik).

Pada tahap validasi ahli media ini, peneliti melakukan revisi angket validasi ahli media. Revisi angket ini dilakukan karena terdapat beberapa butir pernyataan yang kurang sesuai dan kurang spesifik terkait media, sehingga beberapa butir pernyataan dilakukan perbaikan maupun dihilangkan.

Berdasarkan saran ahli media perbaikan butir pernyataan angket validasi untuk ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perbaikan Angket Validasi Ahli Media

No	Butir Pernyataan	Perbaikan
1	Kemudahan bahan	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efektif
2	Mudah disimpan	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efisien
3	Mudah digunakan	Kemudahan sistem pengoperasian media pembelajaran Smart Apps Creator
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator
5	Pengemasan media	Pengemasan media pembelajaran Smart Apps Creator menarik
6	Tingkat keawetan media	Tingkat keawetan media pembelajaran Smart Apps Creator
7	Kemenarikan desain media	Kemenarikan desain media pembelajaran Smart Apps Creator
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	Media pembelajaran Smart Apps Creator bersifat komunikatif
9	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	Kesesuain pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran Smart Apps Creator
10	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	Ketepatan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) dalam media pembelajaran Smart Apps Creator

11	Keterbacaan teks	Keterbacaan teks dalam media pembelajaran Smart Apps Creator
12	Tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi
13	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	Video animasi yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi
14	Kesesuaian video animasi yang disajikan	Ketepatan tata letak tombol media pembelajaran Smart Apps Creator
15	Ketepatan tata letak tombol media	Media pembelajaran Smart Apps Creator yang dikembangkan tepat sasaran
16	Komposisi warna	Komposisi warna media pembelajaran Smart Apps Creator menarik
17	Keserasian pemilihan warna	Keserasian pemilihan warna dalam media pembelajaran Smart Apps Creator
18	Kerapihan desain media	Kerapihan desain media pembelajaran Smart Apps Creator
19	Kemenarikan efek media	Kemenarikan efek media pembelajaran Smart Apps Creator
20	Kemudahan sistem pengoperasian	Musik pengiring dalam media pembelajaran Smart Apps Creator menarik

Sumber: Instrumen angket validasi ahli media

Berdasarkan angket validasi ahli media yang sudah direvisi, angket untuk ahli media memiliki 20 indikator penilaian. Hasil penilaian tersebut sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli
Media Pembelajaran**

Validasi Ahli Media		
No. Pernyataan	Nilai	Keterangan
1	4	Baik
2	5	Baik
3	5	Baik
4	5	Sangat Baik
5	5	Sangat Baik
6	5	Sangat Baik
7	4	Baik
8	5	Sangat Baik
9	5	Sangat Baik
10	5	Sangat Baik
11	5	Sangat Baik
12	5	Sangat Baik
13	5	Sangat Baik
14	5	Sangat Baik
15	5	Sangat Baik
16	5	Sangat Baik
17	5	Sangat Baik
18	5	Sangat Baik
19	4	Baik
20	4	Baik
Jumlah	96	Sangat Kuat/Valid
Rerata	0,96	
Persentase Skor dibulatkan	96	

Sumber: Instrumen angket validasi ahli media yang diolah

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa total skor penilaian dari ahli media diperoleh skor 96, sedangkan rata-rata skor diperoleh 0,96 jika dibulatkan yaitu 96 maka skor jika

di % kan yaitu 96% dengan rentang 81-100%, dinyatakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* **Sangat Kuat/Valid.**

Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan saran. Saran tersebut dijadikan dasar untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada tahap revisi. Komentar atau saran yang diberikan oleh ahli media yaitu untuk peneliti lebih mempelajari konsep penelitian R&D dan memperbaiki validitas angket penilaian.

Hasil validasi ahli media dari dosen menunjukkan “Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran”.

3) Revisi

Media yang telah divalidasi selanjutnya melalui tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media yang diberikan pada tahap validasi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Produk awal yang telah direvisi pada tahap revisi selanjutnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba produk yang ditujukan untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang dikembangkan sebelum diuji coba pada kelompok yang lebih besar (uji coba lapangan). Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan menentukan kelas uji coba, guru mata pelajaran PAI-BP memilih kelas XI secara acak untuk dijadikan sebagai kelas uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 1 SMKN 2 Teluk Kuantan pada hari Jum'at, 5 Mei 2023 (13:30-16:00 WIB).

Pada uji coba ini, siswa diminta untuk menginstal aplikasi media pembelajaran interaktif *smart apps creator* sebelum melanjutkan proses pembelajaran. Setelah aplikasi terinstal masing-masing siswa mengamati materi yang ada pada aplikasi tersebut dan mengamati video dan gambar terkait materi.

Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian media pembelajaran *smart apps creator* kepada siswa. Angket ini disebar ke-15 orang siswa di kelas tersebut. Untuk memperoleh data uji coba kelompok kecil, peneliti menggunakan angket jenis skala *likert* dengan lima alternatif jawaban (Sangat setuju, setuju, cukup setuju, kurang setuju, dan sangat tidak setuju).

Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:⁵⁶

Tabel 4.5 Hasil penilaian Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	69
2	Penumbuhan motivasi belajar	67
3	Kelengkapan cakupan soal	68
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	73
5	Kejelasan uraian materi	66
6	Ketepatan soal sesuai dengan materi	67
7	Kemudahan sistem pengoperasian media pembelajaran Smart Apps Creator	69
8	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efisien	70
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator	69
10	Pengemasan media pembelajaran Smart Apps Creator menarik	70
11	Media pembelajaran Smart Apps Creator bersifat Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar)	73
12	Ketepatan tata letak tombol media pembelajaran Smart Apps Creator	70
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	70
14	Ketepatan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	72
15	Keterbacaan teks dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	69
16	Tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi	70
17	Tampilan video yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi	71

⁵⁶ Lampiran 13. Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

18	Keserasian pemilihan warna dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	66
19	Kerapian desain media pembelajaran Smart Apps Creator	69
20	Kemenarikan desain media pembelajaran Smart Apps Creator	69
Jumlah		1387
Rerata Skor		92,4667
Persentase dibulatkan		92,47%

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa total skor penilaian siswa 1.387, sedangkan rata-rata skor diperoleh 92,46 jika dibulatkan yaitu 92,47%, dengan rentang 81-100% maka media pembelajaran interaktif *smart apps creator* pada uji coba kelompok kecil ini **Sangat Kuat/Valid** dan layak diuji cobakan pada kelompok besar (uji coba lapangan).

Selain memberikan penilaian, siswa pada uji coba kelompok kecil juga memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran revisi dari siswa sebagai berikut:

- a) Aplikasi ini sangat bagus, menarik dan instan.
- b) Aplikasi yang sangat bagus dan bermanfaat serta bisa memotivasi siswa/i untuk belajar memahami materi melalui video.
- c) Materi sudah lengkap, namun ada kekurangan tentang jarak/spasi di kompetensi dasar yang cukup jauh di beberapa kalimat, tapi selain itu bagus.
- d) Dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Berdasarkan komentar dan saran revisi dari siswa pada uji coba kelompok kecil, peneliti tidak melakukan revisi dikarenakan:

- a) Media maupun materi sudah mendapat persetujuan dari ahli media dan ahli materi.
- b) Komentar siswa bersifat personal, sehingga tidak mewakili komentar keseluruhan siswa.

2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan pada hari Senin, 08 Mei 2023 (10:00-12:30 WIB). Kelas XI TKJ 1 terdiri dari 28 siswa, dengan siswa muslim 25 orang dan non-muslim 3 orang siswa. Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan 25 orang siswa.

Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan selama 4 minggu dengan 4 kali pertemuan. Dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2023, 15 Mei 2023, 22 Mei 2023, dan 29 Mei 2023. Pada pelaksanaan uji coba lapangan, setiap siswa menginstal aplikasi media pembelajaran interaktif *smart apps creator* di *handphone* nya masing-masing. Untuk pengguna *handphone android*, siswa dapat langsung menginstal aplikasi media pembelajaran dari *link* yang sudah di *share* sebelum pembelajaran dimulai, sedangkan pengguna *handphone iphone* dapat menggunakan *web HTML5* dari media pembelajaran yang dapat diakses melalui *browser* tanpa

harus menginstal aplikasi, karena aplikasi ini hanya dapat di *install* di *handphone android*.

Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian media pembelajaran interaktif *smart apps creator* kepada siswa. Untuk memperoleh data uji coba lapangan, peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (Sangat setuju, setuju, cukup setuju, kurang setuju, dan sangat tidak setuju). Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:⁵⁷

**Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa
Pada Uji Coba Lapangan**

No	Aspek Penilaian	Jumlah
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	115
2	Penumbuhan motivasi belajar	113
3	Kelengkapan cakupan soal	111
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	112
5	Kejelasan uraian materi	110
6	Ketepatan soal sesuai dengan materi	113
7	Kemudahan sistem pengoperasian media pembelajaran Smart Apps Creator	114
8	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efisien	115
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator	112
10	Pengemasan media pembelajaran Smart Apps Creator menarik	115
11	Media pembelajaran Smart Apps Creator bersifat Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar)	111

⁵⁷ Lampiran 14. Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

12	Ketepatan tata letak tombol media pembelajaran Smart Apps Creator	115
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	115
14	Ketepatan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	115
15	Keterbacaan teks dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	119
16	Tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi	115
17	Tampilan video yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi	116
18	Keserasian pemilihan warna dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	112
19	Kerapian desain media pembelajaran Smart Apps Creator	111
20	Kemenarikan desain media pembelajaran Smart Apps Creator	117
Jumlah		2276
Rerata Skor		91,04
Persentase dibulatkan		91%

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa total skor penilaian siswa 2276, sedangkan rata-rata skor diperoleh 91,06 jika dibulatkan yaitu 91%, dengan rentang 81-100% maka media pembelajaran interaktif *smart apps creator* pada uji coba lapangan ini **Sangat Kuat/Valid**.

Selain memberikan penilaian, siswa pada uji coba lapangan juga memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran revisi dari siswa adalah sebagai berikut:

- a) Belajar PAI dengan media *smart apps creator* sangat menyenangkan karena dapat belajar sambil melihat video dan gambar.
- b) Media *smart apps creator* sangat kreatif dan memberi motivasi belajar.
- c) Belajar dengan media *smart apps creator* tidak membosankan.
- d) Media *smart apps creator* menjadikan siswa tertantang untuk menjawab soal dan lebih semangat belajar.
- e) Jarak tulisan di media kurang rapi karena ada jarak yang terlalu jauh.
- f) Jika ada *games* belajar di media ini pasti semakin menarik.

Berdasarkan komentar dan saran revisi dari siswa pada uji coba lapangan, peneliti tidak melakukan revisi dikarenakan komentar jarak tulisan di media kurang rapi merupakan komentar dari 2 orang siswa sehingga tidak mewakili sebagian besar komentar siswa uji coba lapangan.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya dievaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terkait apakah pengembangan media pembelajaran SAC dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari pengukuran motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket skala *likert*, angket berisi 20 butir pernyataan.

Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,863 dengan kriteria reliabilitas instrumen $\geq 0,600$.⁵⁸

Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis uji t untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran SAC dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hipotesis yang diajukan pada uji penelitian ini terdiri dari hipotesis alternatif (H_a) yaitu “Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.” dan hipotesis nol (H_0) berbunyi “Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan”. Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti menggunakan uji *paired sample t-test* dengan program *IBM SPSS 20 Statistic*. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat analisis.

Uji prasyarat ini dilakukan untuk mengetahui data yang dikumpulkan memenuhi syarat untuk dianalisis dengan teknik statistik. Uji prasyarat analisis ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

⁵⁸ Lampiran 7. Hasil Olah Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa (validitas dan realibilitas) dengan SPSS 20.

Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Berdasarkan hasil olahan data dengan *IBM SPSS 20 Statistic* tentang uji normalitas dengan *Shapiro Wilk* diperoleh perhitungan Sig. Sebelum belajar (0,347) > 0,05 dan Sig. Sesudah belajar (0,161) > 0,05. Karena Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal.⁵⁹

2) Uji Homogenitas

Berdasarkan data hasil uji anova dengan menggunakan program *IBM SPSS 20 Statistic* pada *Levene Statistic* tampak bahwa nilai Sig. 0,149, karena Sig > 0,05 maka data berdistribusi homogen.⁶⁰

3) Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil olah data *paired sample t-test* dengan menggunakan *IBM SPSS 20 Statistic* diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut.⁶¹

Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Olah Data Program SPSS 20

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

⁵⁹ Lampiran 15. Hasil Olah Data Uji Normalitas dan Homogenitas dengan Program SPSS 20.

⁶⁰ *Ibid.*

⁶¹ Lampiran 16. Hasil Olah Data Uji *Paired Sample T Test* dengan SPSS 20.

				Lower	Upper			
Pair 1	Motivasi Sebelum Belajar - Motivasi Sesudah Belajar	- 11,240 00	5,3718 4	1,0743 7	-13,45739	-9,02261	-10,462	24 ,000

Sumber: Hasil olah data program SPSS 20

Berdasarkan olah data program SPSS 20 di atas, diketahui $t_{hitung} = 10,462$ dengan $Sig = 0,000$. Berdasarkan perhitungan t_{hitung} maka diperoleh nilai t_{hitung} dengan $Df = 24$, sehingga nilai t_{tabel} ($0,025/24$) = 2,063. Karena $t_{hitung} = 10,462 > t_{tabel} = 2,063$ dan $Sig. 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *smart apps creator* yang dikembangkan dapat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.

C. Analisis Data

1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*

Kelayakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi (dosen Pendidikan Agama Islam, UNIKS), penilaian ahli media (dosen Pendidikan Agama Islam,

UNIKS) dan penilaian guru mata pelajaran PAI-BP kelas XI. Penjelasan nya sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek materi pembelajaran. Penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari 20 butir pernyataan, terdapat 14 butir yang memperoleh skor tertinggi dengan kategori Sangat Baik, yaitu interaktivitas siswa dengan media, kejelasan teks dalam media pembelajaran, penyajian materi mudah untuk dipahami siswa, kecukupan jumlah soal, bahasa soal mudah dipahami, ketepatan kunci jawaban dengan soal, video pembelajaran sesuai dengan materi, ilustrasi gambar yang digunakan sesuai dengan materi, keruntutan alur pikir, kejelasan uraian materi, kejelasan petunjuk ajar, ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan, pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Rerata Skor Dan Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Rerata Skor	Persentase dibulatkan	Kategori
1	Aspek materi pembelajaran	90	0,9	90%	Sangat Kuat/valid

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif *smart apps creator* yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi pembelajaran oleh ahli materi secara keseluruhan diperoleh skor hasil 90%. Berdasarkan tabel 3.4 mengenai kriteria

kevalidan data terletak pada rentang 81-100% dengan kategori “Sangat Kuat/valid”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* yang dikembangkan. Dengan demikian media pembelajaran interaktif *smart apps creator* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMKN 2 Teluk Kuantan.

b. Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media ditinjau dari desain pengembangan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*. Penilaian kelayakan aspek media pembelajaran terdiri dari 20 butir pernyataan, terdapat 14 butir yang memperoleh skor tertinggi dengan kategori Sangat Baik, yaitu tentang kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran *smart apps creator*, pengemasan media pembelajaran *smart apps creator*, tingkat keawetan media pembelajaran *smart apps creator*, media pembelajaran *smart apps creator* bersifat komunikatif, kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran *smart apps creator*, ketepatan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) dalam media pembelajaran *smart apps creator*, keterbacaan teks dalam media pembelajaran *smart apps creator*, tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran *smart apps creator*, video animasi yang disajikan dalam media pembelajaran *smart apps creator*, ketepatan tata letak tombol

media pembelajaran *smart apps creator*, media pembelajaran *smart apps creator* yang dikembangkan tepat sasaran, komposisi warna media pembelajaran *smart apps creator*, keserasian pemilihan warna dalam media pembelajaran *smart apps creator*, kerapihan desain media pembelajaran *smart apps creator*.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Rerata Skor Dan Hasil Penilaian Oleh Alih Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Rerata Skor	Persentase dibulatkan	Kategori
1	Aspek media pembelajaran	96	0,96	96%	Sangat Kuat/valid

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif *smart apps creator* yang dikembangkan ditinjau dari aspek media pembelajaran oleh ahli materi secara keseluruhan diperoleh skor hasil 96%. Berdasarkan tabel 3.4 mengenai kriteria kevalidan data terletak pada rentang 81-100% dengan kategori “Sangat Kuat/valid”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* yang dikembangkan. Dengan demikian media pembelajaran interaktif *smart apps creator* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMKN 2 Teluk Kuantan.

c. Penilaian Guru Mata pelajaran PAI-BP Kelas XI

Pada penelitian ini, media pembelajaran interaktif *smart apps creator* juga diberikan penilaian oleh guru bidang studi mata pelajaran

PAI-BP kelas XI. Penilaian media pembelajaran terdiri dari 20 butir pernyataan, terdapat 12 butir pernyataan yang mendapatkan skor tertinggi dengan kategori Sangat Baik, diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru PAI-BP Kelas XI

No	Aspek Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
2	Penumbuhan motivasi belajar	5	Sangat Baik
3	Kelengkapan cakupan soal	4	Baik
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Baik
5	Kejelasan uraian materi	4	Baik
6	Ketepatan soal sesuai dengan materi	5	Sangat Baik
7	Kemudahan sistem pengoperasian media pembelajaran Smart Apps Creator	5	Sangat Baik
8	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efisien	5	Sangat Baik
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator	4	Baik
10	Pengemasan media pembelajaran Smart Apps Creator menarik	5	Sangat Baik
11	Media pembelajaran Smart Apps Creator bersifat Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar)	4	Baik
12	Ketepatan tata letak tombol media pembelajaran Smart Apps Creator	4	Baik
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	4	Baik

14	Ketepatan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	4	Baik
15	Keterbacaan teks dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	5	Sangat Baik
16	Tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi	5	Sangat Baik
17	Tampilan video yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi	5	Sangat Baik
18	Keserasian pemilihan warna dalam media pembelajaran Smart Apps Creator	5	Sangat Baik
19	Kerapian desain media pembelajaran Smart Apps Creator	5	Sangat Baik
20	Kemenarikan desain media pembelajaran Smart Apps Creator	5	Sangat Baik
Jumlah		92	Sangat Kuat/Valid
Rerata Skor		0,92	
Persentase dibulatkan		92%	

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa total skor penilaian guru PAI-BP yaitu 92, sedangkan rata-rata skor diperoleh 0,92 jika dibulatkan % yaitu 92%. Berdasarkan tabel 3.4 mengenai kriteria kevalidan data terletak pada rentang 81-100% dinyatakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* **Sangat Kuat/Valid**.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*. Oleh karena itu, untuk mengukur besarnya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen angket motivasi belajar dengan skala *Likert* yang memiliki lima alternatif jawaban. Angket motivasi tersebut diberikan kepada siswa kelas XI TKJ 1 sebelum dan sesudah pembelajaran.

Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t menggunakan *IBM SPSS 20 Statistic* pada tabel 4.7, media pembelajaran interaktif *smart apps creator* yang dikembangkan dapat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan data lampiran 16 diketahui bahwa jumlah selisih Mean setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* (68,6000) lebih tinggi dibandingkan sebelum belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* (57,3600), hal ini menandakan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*.

Berdasarkan data angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar diketahui hasil peningkatan motivasi belajar siswa sebagai berikut.⁶²

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No. Pernyataan Angket	Motivasi Belajar				Peningkatan
	Sebelum		Sesudah		
	Jumlah	%	Jumlah	%	
1	105	84	115	92	8 %
2	66	53	114	91	38 %
3	66	53	112	90	37 %
4	75	60	117	94	34 %
5	98	78	116	93	15 %
6	109	87	115	92	5 %
7	107	86	108	86,4	0,4 %
8	76	61	112	89,6	28,6 %
9	115	92	117	93,6	1,6 %
10	110	88	115	92	4 %
11	94	75	112	89,6	14,6 %
12	113	90	114	91	1 %
13	76	61	115	92	31 %
14	111	89	117	93,6	4,6 %
15	113	90	116	93	3 %
Jumlah	1434	76,48	1715	91,47	14,99 %

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa motivasi belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 14,99% dari 76,48% (sebelum belajar menggunakan media) dan meningkat menjadi 91,47% (sesudah belajar menggunakan media).

⁶² Lampiran 17 dan Lampiran 18. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

3. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Pengembangan Produk Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE, sesuai dengan teori pengembangan Robert Maribe Branch yaitu mengembangkan *Instructional Design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

b. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*

Penelitian pengembangan lebih diarahkan kepada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata dilapangan.

Pada penelitian ini, media pembelajaran interaktif *smart apps creator* dinilai kelayakannya oleh ahli materi (Bapak Alhairi S.Pd.I, M.Pd.I) dan ahli media (Ibu Ikrima Mailani S.Pd.I, M.Pd.I). Berdasarkan rekapitulasi penilaian, diperoleh hasil penilaian ahli materi rata-rata skor diperoleh 0,9 jika dibulatkan yaitu 90 dan skor jika di % kan yaitu 90% .

Hasil penilaian ahli media rata-rata skor diperoleh 0,96 jika dibulatkan yaitu 96 dan skor jika di % kan yaitu 96%. Berdasarkan

kriteria kevalidan, maka penilaian ahli materi dan ahli media terletak pada rentang 81-100% dengan kategori Sangat Valid/Sangat Layak.

Adapun hasil penilaian oleh guru PAI-BP kelas XI, media pembelajaran interaktif *smart apps creator* memperoleh rata-rata skor 0,92 jika dibulatkan yaitu 92 dan skor jika di %kan yaitu 92%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI layak digunakan sebagai media pembelajaran SMK.

c. Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*

Berdasarkan penilaian siswa pada tahap implementasi media pembelajaran interaktif *smart apps creator* dinilai:

- 1) Media sangat bagus, menarik dan instan.
- 2) Media yang sangat bagus dan bermanfaat serta bisa memotivasi siswa/i untuk belajar memahami materi melalui video.
- 3) Media dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- 4) Media sangat menarik, kreatif, penuh tantangan dan tidak membosankan.

d. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Smart apps creator*

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*. Berdasarkan hasil dari

penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *smart apps creator* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 14,99% dari 76,48% (sebelum belajar menggunakan media) dan meningkat menjadi 91,47% (sesudah belajar menggunakan media).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh rerata skor 0,9 dengan persentase skor dibulatkan 90%, yang termasuk dalam kategori Sangat Kuat/valid, 2) Ahli media diperoleh rerata skor 0,96 dengan persentase skor dibulatkan 96% yang termasuk kategori Sangat Kuat/valid. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh skor 92,46% yang termasuk dalam kategori Sangat Kuat/valid. Siswa uji coba lapangan diperoleh skor 91,04% yang termasuk kategori Sangat Kuat/valid, dan penilaian guru PAI-BP diperoleh skor 92% yang termasuk kategori Sangat Kuat/valid, dengan demikian media pembelajaran interaktif *smart apps creator* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 10,462 > t_{tabel} = 2,063$ dan $Sig.0,000 < 0,05$, dengan demikian hasil penilaian siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* yaitu adanya peningkatan motivasi sebesar 14,99% dari 76,48% (sebelum belajar menggunakan media) dan meningkat menjadi 91,47% (sesudah belajar menggunakan media). Berdasarkan hasil penelitian dan

pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *smart apps creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dijelaskan, media pembelajaran interaktif *smart apps creator* masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembang produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.
 - b. Pihak sekolah diharapkan memfasilitasi para pendidik dengan mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran.
2. Guru
 - a. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran PAI-BP yang menarik dan bervariasi agar motivasi belajar siswa meningkat.
 - b. Guru sebaiknya menggunakan jenis media pembelajaran yang bervariasi untuk mengurangi rasa jenuh siswa ketika belajar.
3. Siswa
 - a. Siswa sebaiknya lebih ulet, dan lebih berusaha untuk menjawab soal-soal PAI-BP yang sulit.
 - b. Siswa sebaiknya lebih rajin dalam mengerjakan tugas-tugas rutin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Syaiful. 2014. *Desain Pendidikan Islam Konsep dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta. 234 hal.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 242 hal.
- Asela, Saas, dkk. 2020. *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1 No. 7: 1297-1304, <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/242/236>. [diakses 1 Januari 2023].
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 259 hal.
- Fakhrurrazi. 2018. *Hakikat Pembelajaran yang Efektif*. *At-Tafkir*. Vol. 11 No. 1: 85-99, <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/at/article/view/529>. [diakses 1 Januari 2023].
- Faqih, Muhammad. 2020. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi*. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*. Vol 7 No. 2: 27-34, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/4556>. [diakses 1 Januari 2023].
- Hamzah. 2019. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 127 hal.

- Hardianto. 2011. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*. Hikmah Jurnal Pendidikan Islam. Vol 3 No.1: 1-20, <https://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/1/1>. [diakses 1 Januari 2023].
- Iman Firmansyah, Mokh. 2019. *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi*. Taklim Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 17 No. 2: 79-90, <https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/view/43562>. [diakses 1 Januari 2023].
- Malik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 242 hal.
- Mudlofir, Ali. dan Evi Fatimatur. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 273 hal.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta. 222 hal.
- Muri Yusuf, A.2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan, Cetakan ke-1*. Jakarta: Prenamedia Group. 432 Hal.
- Mustahdi dan Mustakim. 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 210 hal..
- Mustaqim, Ilmawan. dan Nanang Kurniawan. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Edukasi Elektro, Vol. 1 No. 1: 36-48, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267>. [diakses 1 Januari 2023].
- Nasution, S. 2011. *Metode Reserch, Cetakan ke-12*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 321 Hal.

- Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301.
- Permana, Aziz. 2023. *Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran*, <https://sites.google.com/a/students.unnes.ac.id/pus/page-1/tujuan-penggunaan-media-pembelajaran>, [diakses 3 Januari 2023, pukul 16:23].
- Rifqi Lutfi Alhafidz, M. dan Agung Haryono. *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol.11 No. 2: 112-124, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/3450>. [diakses 5 Januari 2023].
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 334 hal.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta,cv. 908 hal.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani. 255 hal.
- Syafe'i, Imam. 2015. Tujuan Pendidikan Islam. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol 6 No. 2: 1-16, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1876>. [diakses tanggal 2 januari 2022, pukul 16:29].

Tekno, Neicy. *Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator (SAC) +Persiapan Pembuatan Media Pembelajaran,*
<https://www.neicytekno.net/2020/11/smart-apps-creator.html>. [diakses tanggal 1 Januari 2022, pukul 16:29].

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian	:	Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan
Sasaran Program	:	Siswa SMKN 2 Teluk Kuantan Kelas XI TKJ 1
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Peneliti	:	Elena Doxic
Ahli Materi	:	Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk siswa kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu untuk peningkatkan kualitas media.
3. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek Pembelajaran	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Interaktivitas siswa dengan media					
5	Penumbuhan motivasi belajar					
6	Aktualisasi materi yang disajikan					
7	Pemilihan kosa kata sesuai dengan materi					
8	Kejelasan teks dalam media pembelajaran					
9	Penyajian materi mudah untuk dipahami siswa					
10	Kecukupan jumlah soal					
11	Kedalaman soal sesuai materi					
12	Bahasa soal yang mudah dipahami					
13	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
14	Video pembelajaran sesuai dengan materi					
15	Ilustrasi gambar yang digunakan sesuai dengan materi					
16	Keruntutan alur pikir					
17	Kejelasan uraian materi					
18	Kejelasan petunjuk ajar					
19	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan					
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					
Jumlah						

C. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	(a) Jenis Kesalahan	(b) Saran Perbaikan

D. Komentor/Saran

--

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Teluk Kuantan,2023

Ahli Materi

Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Lampiran 2. Instrumen Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan

Sasaran Program : Siswa SMKN 2 Teluk Kuantan Kelas XI TKJ 1

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Peneliti : Elena Doxic

Ahli Media : Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk siswa kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu untuk peningkatakan kualitas media.
3. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan Bahan					
2	Mudah disimpan					
3	Mudah digunakan					
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
5	Pengemasan media					
6	Tingkat keawetan media					
7	Kemenarikan desain media					
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, bena dan efektif)					
9	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
10	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
11	Keterbacaan teks					
12	Tampilan gambar yang disajikan					
13	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
14	Kesesuaian video animasi yang disajikan					
15	Ketepatan tata letak tombol media					
16	Komposisi warna					
17	Keserasian pemilihan warna					
18	Kerapihan desain media					
19	Kemenarikan efek media					
20	Kemudahan sistem pengoperasian					
Jumlah						

C. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	(a) Jenis Kesalahan	(b) Saran Perbaikan

D. Komentar/Saran

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Teluk Kuantan,2023

Ahli Media

Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Lampiran 3. Instrumen Angket Validasi Ahli Media (Revisi)

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan

Sasaran Program : Siswa SMKN 2 Teluk Kuantan Kelas XI TKJ 1

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Peneliti : Elena Doxic

Ahli Media : Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk siswa kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu untuk peningkatakan kualitas media.
3. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efektif					
2	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efisien					
3	Kemudahan sistem pengoperasian media pembelajaran Smart Apps Creator					
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator					
5	Pengemasan media pembelajaran Smart Apps Creator menarik					
6	Tingkat keawetan media media pembelajaran Smart Apps Creator					
7	Kemenarikan desain media pembelajaran Smart Apps Creator					
8	Media pembelajaran Smart Apps Creator bersifat komunikatif					
9	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
10	Ketepatan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
11	Keterbacaan teks dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
12	Tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi					
13	Video animasi yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi					

14	Ketepatan tata letak tombol media pembelajaran Smart Apps Creator					
15	Media pembelajaran Smart Apps Creator yang dikembangkan tepat sasaran					
16	Komposisi warna media pembelajaran Smart Apps Creator menarik					
17	Keserasian pemilihan warna dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
18	Kerapihan desain media pembelajaran Smart Apps Creator					
19	Kemenarikan efek media pembelajaran Smart Apps Creator					
20	Musik pengiring dalam media pembelajaran Smart Apps Creator menarik					
Jumlah						

C. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	(a) Jenis Kesalahan	(b) Saran Perbaikan

D. Komentor/Saran

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Teluk Kuantan,2023

Ahli Media

Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Lampiran 4. Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Kecil

LEMBAR ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama :
Kelas :
Alamat :
Jenis Kelamin :
No. Hp :

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan
Sasaran Program : Siswa SMKN 2 Teluk Kuantan Kelas XI TKJ 1
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Peneliti : Elena Doxic

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* yang dikembangkan.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran anda.
3. Adapun keterangan jawaban yaitu
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Cukup Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.

6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta dijaga kerahasiaannya.
8. Komentar atau saran dimohon untuk dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesedian saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Penumbuhan motivasi belajar					
3	Kelengkapan cakupan soal					
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
5	Kejelasan uraian materi					
6	Ketepatan soal sesuai dengan materi					
7	Kemudahan sistem pengoperasian media pembelajaran Smart Apps Creator					
8	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efisien					
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator					
10	Pengemasan media pembelajaran Smart Apps Creator menarik					
11	Media pembelajaran Smart Apps Creator bersifat Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar)					
12	Ketepatan tata letak tombol media pembelajaran Smart Apps Creator					
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					

14	Ketepatan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
15	Keterbacaan teks dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
16	Tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi					
17	Tampilan video yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi					
18	Keserasian pemilihan warna dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
19	Kerapian desain media pembelajaran Smart Apps Creator					
20	Kemenarikan desain media pembelajaran Smart Apps Creator					
Jumlah						

C. Komentor/Saran

Teluk Kuantan,2023

Siswa

.....

Lampiran 5. Instrumen Angket Uji Coba Lapangan

LEMBAR ANGKET UJI COBA LAPANGAN

Nama :
Kelas :
Alamat :
Jenis Kelamin :
No. Hp :

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan

Sasaran Program : Siswa SMKN 2 Teluk Kuantan Kelas XI TKJ 1

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Peneliti : Elena Doxic

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* yang dikembangkan.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran anda.
3. Adapun keterangan jawaban yaitu
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.

5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta dijaga kerahasiaannya.
8. Komentar atau saran dimohon untuk dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesedian saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Penumbuhan motivasi belajar					
3	Kelengkapan cakupan soal					
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
5	Kejelasan uraian materi					
6	Ketepatan soal sesuai dengan materi					
7	Kemudahan sistem pengoperasian media pembelajaran Smart Apps Creator					
8	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efisien					
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator					
10	Pengemasan media pembelajaran Smart Apps Creator menarik					
11	Media pembelajaran Smart Apps Creator bersifat Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)					
12	Ketepatan tata letak tombol media pembelajaran Smart Apps Creator					
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					

14	Ketepatan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
15	Keterbacaan teks dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
16	Tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi					
17	Tampilan video yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi					
18	Keserasian pemilihan warna dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
19	Kerapian desain media pembelajaran Smart Apps Creator					
20	Kemenarikan desain media pembelajaran Smart Apps Creator					
Jumlah						

C. Komentor/Saran

Teluk Kuantan,2023

Siswa

.....

Lampiran 6. Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa

**UJI COBA INSTRUMEN
ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran anda.
3. Adapun keterangan jawaban yaitu
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta dijaga kerahasiaannya.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru.					
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.					
3	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					

4	Bagi saya belajar PAI-BP dengan menggunakan media buku dan <i>slide powerpoint</i> sangat menarik.					
5	Pembelajaran menyenangkan menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> .					
6	Saya lebih mudah mengingat materi PAI-BP jika pembelajaran menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> .					
7	Pembelajaran menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> merangsang rasa ingin tahu saya.					
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri.					
9	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.					
10	Saya senang belajar PAI-BP karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.					
11	Saya senang belajar PAI-BP karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.					
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi PAI-BP dengan berceramah saja.					
13	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.					
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman.					
16	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri.					
17.	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dalam menjawab soal.					
18	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					

19	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi.					
20	Saya yakin bahwa belajar PAI-BP dengan menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> membuat pengetahuan saya bertambah.					
21	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal di <i>slide powerpoint</i> .					
22	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang diberikan guru.					
Jumlah						

Teluk Kuantan,2023

Siswa

.....

Lampiran 7. Hasil Olah Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reliabilitas) dengan SPSS 20

A. Hasil Olah Data Validitas Menggunakan Korelasi Product Moment

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	Total Item
Total Item	Pearson Correlation	,387	,443	,586	,504	,691	,445	,537	,581	,635	,778	,532	,554	,809	,258	,619	,054	,050	,662	,554	,655	,554	,655	1
	Sig. (2-tailed)	,158	,098	,002	,055	,004	,097	,039	,023	,011	,001	,041	,032	,000	,354	,014	,849	,849	,007	,032	,008	,032	,008	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

B. Hasil Olah Data Reliabilitas Menggunakan Alpha Cronbach's

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,863	22

Lampiran 8. Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Belajar

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM PEMBELAJARAN**

Nama :
Kelas :
Alamat :
Jenis Kelamin :
No. Hp :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran anda.
3. Adapun keterangan jawaban yaitu
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta dijaga kerahasiaannya.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
2	Pembelajaran menyenangkan menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> .					

3	Pembelajaran menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> merangsang rasa ingin tahu saya.					
4	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri.					
5	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.					
6	Saya senang belajar PAI-BP karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.					
7	Saya senang belajar PAI-BP karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.					
8	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi PAI-BP dengan berceramah saja.					
9	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
10	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman.					
11	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					
12	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi.					
13	Saya yakin bahwa belajar PAI-BP dengan menggunakan buku dan <i>slide powerpoint</i> membuat pengetahuan saya bertambah.					
14	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal di <i>slide powerpoint</i> .					
15	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang diberikan guru.					
Jumlah						

Teluk Kuantan,2023

Siswa

.....

Lampiran 9. Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Belajar

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART APPS CREATOR***

Nama :
Kelas :
Alamat :
Jenis Kelamin :
No. Hp :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran anda.
3. Adapun keterangan jawaban yaitu
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta dijaga kerahasiaannya.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	KS	STS
1	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya berusaha untuk tetap menjawab.					

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	KS	STS
2	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> .					
3	Pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> merangsang rasa ingin tahu saya.					
4	Saya lebih senang mengerjakan soal yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> secara mandiri.					
5	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.					
6	Saya senang belajar PAI karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok					
7	Saya senang belajar PAI karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi					
8	Saya tidak merasa bosan jika belajar PAI dengan menggunakan media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i>					
9	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
10	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman.					
11	Saya tidak malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					
12	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal PAI dengan menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> membuat saya lebih memahami materi.					
13	Saya yakin bahwa belajar PAI dengan menggunakan media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> membuat pengetahuan saya bertambah.					

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	KS	STS
14	Saya merasa tertantang untuk dapat menjawab soal dalam media pembelajaran <i>Smart Apps Creator</i> .					
15	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang disajikan dalam media <i>Smart Apps Creator</i> .					
Jumlah						

Teluk Kuantan,2023

Siswa

.....

Lampiran 10. Instrumen Angket Penilaian Guru PAI-BP kelas XI

LEMBAR ANGKET PENILAIAN GURU PAI-BP KELAS XI

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan

Sasaran Program : Siswa SMKN 2 Teluk Kuantan Kelas XI TKJ 1

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Peneliti : Elena Doxic

Nama :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru PAI-BP terhadap kelayakan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk siswa kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu selaku guru PAI-BP akan sangat membantu untuk peningkatkan kualitas media.
3. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Penumbuhan motivasi belajar					
3	Kelengkapan cakupan soal					
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
5	Kejelasan uraian materi					
6	Ketepatan soal sesuai dengan materi					
7	Kemudahan sistem pengoperasian media pembelajaran Smart Apps Creator					
8	Media pembelajaran Smart Apps Creator dapat digunakan secara efisien					
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Smart Apps Creator					
10	Pengemasan media pembelajaran Smart Apps Creator menarik					
11	Media pembelajaran Smart Apps Creator bersifat Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar)					
12	Ketepatan tata letak tombol media pembelajaran Smart Apps Creator					
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
14	Ketepatan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
15	Keterbacaan teks dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
16	Tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi					

17	Tampilan video yang disajikan dalam media pembelajaran Smart Apps Creator sesuai dengan materi					
18	Keserasian pemilihan warna dalam media pembelajaran Smart Apps Creator					
19	Kerapian desain media pembelajaran Smart Apps Creator					
20	Kemenarikan desain media pembelajaran Smart Apps Creator					
Jumlah						

C. Komentor/Saran

Teluk Kuantan,2023

Guru PAI-BP

.....

Lampiran 11. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*
Di Kelas XI Akuntansi 1 SMKN 2 Teluk Kuantan

No	Nama Responden
1	Vinia Tarisia
2	Sophia Aprillia Zahra
3	Nurva Nadia Ardianti
4	Dewi Puji Lestari
5	Intan Fibriani
6	Nurma Sari
7	Intan Tri Septiana
8	Parinda
9	Fachrur Rozi
10	Sintia
11	Sulis Tiya
12	Alifa Islami Pasha
13	Sherly dwi Natania
14	Ida nur rohmah
15	Fitri

Lampiran 12. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan
Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*
Di Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan

No	Nama Responden
1	Airin Aulia
2	Alwiga Julsyifa Azumi
3	Alya Dwi Sesa
4	Andika Putra Pratama
5	Aril Permana
6	Dewi Mutia Nana Wulandari
7	Dewi Tri Ariani
8	Dwi Restya Ningsih
9	Gita Ramadhani Nasrun
10	Indri Yulianti
11	Intan Nia Putri
12	Karirin Darwis
13	Lasmianti Rahma
14	Lela Weliana
15	Lira Kumala Putri
16	Maiyolis Karinda
17	Meisya Finanti
18	Nelza Aprilani
19	Nur Ismi
20	Raudhatul Jannah
21	Risa Yulisman
22	Rossa Junia Ningsih
23	Sri Rahma Welli
24	Thansyah Wigati
25	Windy Dwiariyanti

Lampiran 13. Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Tanggal 05 Mei 2023

No	Nama Responden	No. Pernyataan																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Vinia Tarisia	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	91
2	Sophia Aprillia Zahra	4	5	5	5	4	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	90
3	Nurva Nadia Ardianti	5	4	5	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	77
4	Dewi Puji Lestari	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	97
5	Intan Fibriani	4	4	3	5	4	3	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	79
6	Nurma Sari	4	3	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	88
7	Intan Tri Septiana	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	4	93
8	Parinda	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	91
9	Fachrur Rozi	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
10	Sintia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
11	Sulis Tiya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	99
12	Alifa Islami Pasha	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
13	Sherly dwi Natania	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
14	Ida nur rohmah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
15	Fitri	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	5	83
Jumlah		69	67	68	73	66	67	69	70	69	70	73	70	70	72	69	70	71	66	69	69	1387
Persentase Tiap Pernyataan (%)		92	89,3	91	97	88	89	92	93	92	93	97	93	93	96	92	93	95	88	92	92	92,47
Kategori																				Sangat Kuat/Valid		

16	Maiyolis Karinda	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97	
17	Meisya Finanti	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	92
18	Nelza Aprilani	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	84	
19	Nur Ismi	5	5	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	75	
20	Raudhatul Jannah	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	92
21	Risa Yulisman	5	4	3	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	94
22	Rossa Junia Ningsih	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
23	Sri Rahma Welli	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	3	5	86	
24	Thansyah Wigati	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	3	3	4	5	82	
25	Windy Dwiariyanti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	
Jumlah		115	113	111	112	110	113	114	115	112	115	111	115	115	115	119	115	116	112	111	117	2276	
Persentase Tiap Pernyataan (%)		92	90,4	88,8	90	88	90	91	92	90	92	89	92	92	92	95,2	92	93	90	88,8	93,6	91,04%	
Kategori																					Sangat Kuat/Valid		

Lampiran 15. Hasil Olah Data Uji Normalitas dan Homogenitas dengan Program SPSS 20

A. Hasil Olah Data Normalitas menggunakan Shapiro Wilk

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Sebelum_Belajar	25	100,0%	0	0,0%	25	100,0%
Sesudah_Belajar	25	100,0%	0	0,0%	25	100,0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Sebelum_Belajar	,129	25	,200*	,956	25	,347
Sesudah_Belajar	,150	25	,149	,942	25	,161

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

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai Signifikansi > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal
2. Jika nilai Signifikansi < 0,05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal

Berdasarkan olah data dengan Program SPSS tersebut, di dapati hasil Sig. 0,347 dan 0,161 > 0,05. Maka data penelitian tersebut berdistribusi normal.

B. Hasil Olah Data Homogenitas menggunakan Levene Statistic

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,156	1	48	,149

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai Signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi homogen
2. Jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak homogen

Berdasarkan olah data dengan Program SPSS tersebut, di dapati hasil Sig. $0,149 > 0,05$. Maka data penelitian tersebut berdistribusi homogen.

Lampiran 16. Hasil Olah Data Uji *Paired Sample T Test* dengan SPSS 20

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Motivasi Sebelum Belajar	57,3600	25	3,54589	,70918
	Motivasi Sesudah Belajar	68,6000	25	4,21307	,84261

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Motivasi Sebelum Belajar & Motivasi Sesudah Belajar	25	,049	,816

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Motivasi Sebelum Belajar - Motivasi Sesudah Belajar	-11,24000	5,37184	1,07437	-13,45739	-9,02261	-10,462	24	,000

24	Thansyah Wigati	4	2	3	3	4	4	4	5	5	4	3	4	3	4	4	56
25	Windy Dwiariyanti	4	2	2	3	5	4	4	2	5	4	4	5	4	4	4	56
Jumlah		105	66	66	75	98	109	107	76	115	110	94	113	76	111	113	1434
Persentase Tiap Pernyataan		84	53	52,8	60	78	87	86	61	92	88	75	90	61	89	90	76,48

Skor motivasi sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* = $\frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$

$$= \frac{1.434}{(25 \times 5 \times 15)} \times 100\% = 76,48\%$$

Lampiran 18. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator*

**Data Hasil Angket Motivasi Belajar Sesudah Pembelajaran
Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan Tahun Ajaran 2022/2023
Tanggal 29 Mei 2023**

No	Nama Responden	No Pernyataan															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Airin Aulia	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	65
2	Alwiga Julsyifa Azumi	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	70
3	Alya Dwi Sesa	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	72
4	Andika Putra Pratama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
5	Aril Permana	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
6	Dewi Mutia Nana Wulandari	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71
7	Dewi Tri Ariani	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	70
8	Dwi Restya Ningsih	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	64
9	Gita Ramadhani Nasrun	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66
10	Indri Yulianti	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	68
11	Intan Nia Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	74
12	Karirin Darwis	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	67
13	Lasmianti Rahma	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
14	Lela Weliana	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	69
15	Lira Kumala Putri	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72
16	Maiyolis Karinda	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	61
17	Meisya Finanti	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	63
18	Nelza Aprilani	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	71
19	Nur Ismi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	74

20	Raudhatul Jannah	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	71
21	Risa Yulisman	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	70
22	Rossa Junia Ningsih	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
23	Sri Rahma Welli	5	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	64
24	Thansyah Wigati	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	65
25	Windy Dwiariyanti	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
Jumlah		115	114	112	117	116	115	108	112	117	115	112	114	115	117	116	1715	
Persentase Tiap Pernyataan		92	91	90	94	93	92	86,4	89,6	93,6	92	89,6	91	92	93,6	93	91,466	

Skor motivasi setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* = $\frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$

$$= \frac{1.715}{(25 \times 5 \times 15)} \times 100\% = \mathbf{91,47\%}$$

Lampiran 19. Dokumentasi Wawancara Dengan Guru PAI-BP Kelas XI

**Wawancara dengan Ibu Elsinta Darmawisa
Tanggal 14 Oktober 2022 di SMKN 2 Teluk Kuantan**



Lampiran 20. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil

**Uji Coba Kelompok Kecil
Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMKN 2 Teluk Kuantan
Tanggal 05 Mei 2023**



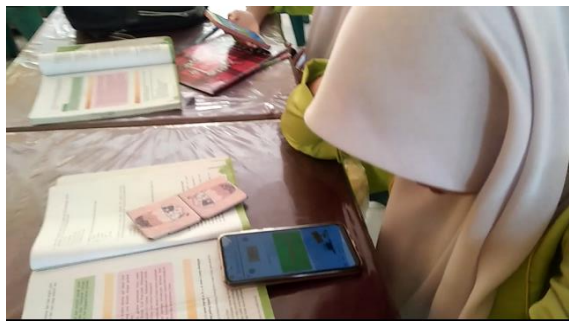
Siswa Menginstall Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*



Siswa mengawati video dan materi pembelajaran di Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*



Siswa Belajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*



Siswa Belajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator*



Siswa Mengisi Angket Uji Coba Kelompok Kecil



Siswa Mengisi Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 21. Dokumentasi Uji Coba Lapangan

**Uji Coba Lapangan
Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan
Tanggal 08 Mei 2023 - 29 Mei 2023**



Peneliti Ketika Sedang Menjelaskan Cara Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif SAC



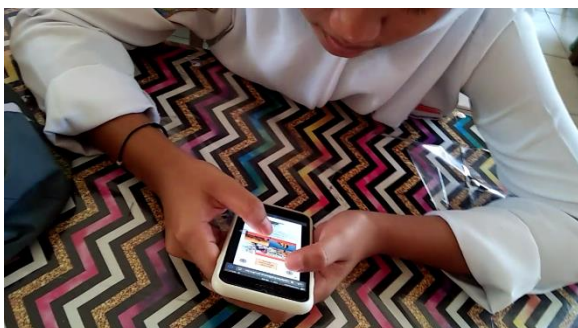
Peneliti Membantu Siswa Menginstall Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif SAC



Siswa Belajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif SAC



Siswa Belajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif SAC



Siswa Mengamati Video dan Meteri Pembelajaran di Media Pembelajaran Interaktif SAC



Guru Melakukan Diskusi Bersama Siswa Terkait Materi Pembelajaran



Kegiatan Pembelajaran PAI-BP menggunakan Media Pembelajaran Interaktif SAC



Diskusi kelompok menggunakan Media Pembelajaran Interaktif SAC



Siswa aktif ketika belajar PAI-BP menggunakan media pembelajaran interaktif SAC



Siswa dan guru menggunakan media pembelajaran interaktif SAC



Siswa bertanya kepada guru terkait materi di media pembelajaran interaktif SAC



Peneliti Sedang Menjelaskan Cara Pengisian Angket Uji Coba Lapangan



Siswa Mengisi Angket Uji Coba Lapangan



Siswa sedang mengisi instrumen uji coba angket motivasi belajar di kelas XI TKJ 2



Siswa XI TKJ 2 sedang mengisi instrumen uji coba angket motivasi belajar



Peneliti Membagikan Angket Motivasi Belajar Kepada Siswa XI TKJ 1



Siswa XI TKJ 1 Mengisi Angket Motivasi Belajar



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/55345
T E N T A N G



1.04.02.01

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi, Nomor : 130/FTK/UNIKS/III/2023 Tanggal 30 Maret 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

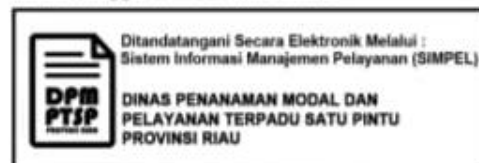
- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | ELENA DOXIC |
| 2. NIM / KTP | : | 1409027009000002 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | JL.PROKLAMASI LK.III SINAMBEK |
| 6. Judul Penelitian | : | PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI-BP KELAS XI TKJ 1 DI SMKN 2 TELUK KUANTAN |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SMKN 2 TELUK KUANTAN |

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian Rekomendasi ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini dan terima kasih.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 31 Maret 2023



Tembusan :
Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi di Teluk Kuantan
4. Yang Bersangkutan

Lampiran 23. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 2 TELUK KUANTAN

Alamat : Jl. Raja Ali Haji (Perumnas) Teluk Kuantan, Riau Kode Pos 29562 Telp/Fax (0760) 20231
E-mail : smknegeri2_telukkuantan@yahoo.com NSS : 341090405001 NIS : 173891 NPSN : 10403679



AKREDITASI : A

SURAT KETERANGAN RISET

Nomor : 420/SMKN2-TLK/6.4/VI/2023/316

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Negeri 2 Teluk Kuantan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ELENA DOXIC
NIM : 1409027009000002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1

Bahwa benar nama yang tersebut di atas telah melakukan Pengambilan data penelitian penulisan skripsi di SMKN 2 Teluk Kuantan dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan**" pada bulan April 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Teluk Kuantan, 19 Juni 2023

Kepala Sekolah,



Drs. Arman Yulis, MM

NIP. 19640524 199103 1 002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Elena Doxic
Tempat/Tanggal Lahir : Tl. Kuantan, 30 September 2000
Alamat : Sinambek, Kecamatan Kuantan Tengah
Agama : Islam
No Hp : 0822 8885 9349
Email : Elenadoxix2018@gmail.com

PENDIDIKAN

1. SDN 018 Koto Taluk Tahun 2012
2. SMPN 1 Teluk Kuantan Tahun 2015
3. SMKN 2 Teluk Kuantan Tahun 2018

DATA KELUARGA

Nama Ayah : Ali Usman
Nama Ibu : Trimaparia
Nama Kakak : Siska Bayka, Aiput Diana
Nama Abang : Paretodi Iasesoen, Boyki Irawan
Nama Adik : Raditya Valen Tino