PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IX MTS NEGERI BATANG

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

MAVADA PRAMUDYANI
NIM. 2120158

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN

TAHUN 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IX MTS NEGERI BATANG

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

MAVADA PRAMUDYANI
NIM. 2120158

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Mavada Pramudyani
NIM	:	2120158
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IX MTS NEGERI BATANG" ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini ditemukan pelanggaran terhadap etika kelimuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 26 Juni 2025

Yang Menyatakan

Mavada Pramudyani

NIM. 2120158

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdri Mavada Pramudyani

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Agama
Islam di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari (*pilih salah satu)*:

Nama	: Mavada Pramudyani
NIM	: 2120158
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX MTs Negeri Batang

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 19 Juni 2025

Pembimbing,

Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom
NIP. 19930306 202203 1 001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website : ftik.uingusdur.ac.id Email : ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : **MAVADA PRAMUDYANI**

NIM : **2120158**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IX MTS NEGERI BATANG**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Kamis, tanggal 10 Juli 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I	Penguji II
Dr. Mochamad Iskarim, S.Pd.I., M.S.I.	**Mokh. Imron Rosyadi, M.Pd.**
NIP. 198401222015031004	**NIP. 198106012023211010**

Pekalongan, 15 Juli 2025
Disahkan oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Mukhlisin, M.Ag.
NIP. 197007061998031001

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan) tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”

Q.S. Al- Insyirah: 5-7

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah yang telah diberikan untuk hamba-Nya dalam perjuangan meraih cita-cita dan mewujudkan harapan keluarga, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Namun, semua itu dapat berjalan dengan baik berkat dukungan dan doa yang telah diberikan oleh keluarga saya. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, saya persembahkan karya ini kepada:

1. Pintu surgaku, Ibu Susana. Tanpa doa yang selalu beliau panjatkan di sepertiga malam dan tanpa kerja kerasnya, saya tidak akan pernah mencapai tahap ini. Terima kasih atas segala kebaikan yang telah diberikan tanpa mengenal lelah dan pamrih. Bukan penulis yang hebat namun doa beliau yang kuat.
2. Cinta pertamaku dan panutanku, Bapak Pramono. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, memotivasi, dan memberikan dukungan penuh hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Teruntuk adik-adik tersayang Sabrina Izza Pramudya, Kafka Ibnu Pramudya, dan Muhammad Hamzah Pramudya. Terima kasih atas segala doa, motivasi, semangat, dan dukungan yang kalian berikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. “Tumbuh lebih baik cari panggilanmu, Jadi lebih baik dibanding diriku”.
4. Teruntuk Bude Is, Pakde Joko, kakak sepupu saya Mbak Ridya, Mbak Risna, dan Mas Radit. Terima kasih untuk dukungan dan kekuatan yang telah

diberikan ketika penulis ingin menyerah selama proses pembuatan skripsi, namun pada akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang tak ternilai selama proses penyusunan skripsi, keberhasilan ini tidak lepas atas dedikasi dan kesabaran bapak dalam membimbing saya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Teruntuk sahabat saya Husni Aidia Aini, Fatma Zuhrotun Nisa, Wika Aprilia, Nur Kurnia Sari. Terima kasih atas setiap tawa yang menghibur di saat lelah, Dukungan yang tak pernah pudar dikala hampir menyerah, serta semua apresiasi saat semua orang hanya bisa menghakimi.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Almamaterku Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
9. Yang terakhir kepada diri saya sendiri, Mavada Pramudyani. Terima kasih sudah bertahan serta menyelesaikan apa yang sudah dimulai, terima kasih sudah berani mencoba hal-hal baru dan berani mengambil risikonya. Walaupun dalam perjalanannya sering kali mengeluh, ingin menyerah atas beberapa usaha yang tidak sesuai harapan. Meskipun engkau tumbuh dengan semua hinaan dan keraguan, terima kasih sudah membuktikan bahwa kamu lebih baik dari apa yang mereka katakan. Semoga hidup kalian selalu diliputi kebahagiaan.

ABSTRAK

Pramudyani. Mavada. 2120158. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX MTs Negeri Batang" Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Android, Akidah Akhlak, Pemahaman Siswa.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android guna meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IX MTs Negeri Batang. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di MTs Negeri Batang masih bersifat konvensional, minim penggunaan media interaktif, dan menyebabkan rendahnya minat serta pemahaman siswa terhadap materi.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android yang memuat materi Akidah Akhlak, khususnya topik adab kepada saudara, teman, dan tetangga, dilengkapi dengan animasi, video, dan kuis interaktif. Aplikasi ini dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint, kemudian diekstrak ke format HTML dengan iSpring Suite, dan dikonversi menjadi file APK menggunakan *Website2 APK Builder*, sehingga dapat diakses secara luring.

Proses pengembangan mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap. Pertama, pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan pemanfaatan sarana prasarana. Selanjutnya, pada tahap desain, dibuat *storyboard* aplikasi yang menarik serta mudah digunakan. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dirancang dengan fitur-fitur seperti materi dan kuis game, untuk meningkatkan interaksi siswa. Setelah media dikembangkan, tahap implementasi dilakukan dengan menguji aplikasi pada siswa kelas IX dan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru untuk perbaikan. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan analisis efektivitas media melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan media yang efektif untuk mendukung pembelajaran Akidah Akhlak.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Android ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IX MTs Negeri Batang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional dan memberikan kontribusi positif dalam praktik pendidikan agama Islam.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil alamin, Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan. Semoga sholawat dan salam selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Dengan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX MTs Negeri Batang".**

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima berbagai bimbingan, arahan, bantuan, serta saran dari banyak pihak, yang memungkinkan skripsi ini untuk diselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu serta dedikasinya secara penuh dalam membimbing dan mengarahkan saya selama proses penyusunan skripsi.
5. Segenap Dosen dan Staf Tata Usaha serta Karyawan yang telah memberikan

bimbingan dan arahan selama menempuh pendidikan di UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.

6. Bapak Wasimin, S.Pd., M.Si selaku Kepala MTs Negeri Batang periode 2022-2025 yang telah memberikan izin penelitian.
7. Bapak Siswanto S.Ag. selaku guru Akidah Akhlak kelas IX bersedia membantu peneliti dalam menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada seluruh guru dan staf di MTs Negeri Batang yang telah dengan sukarela memberikan bantuan dan arahan kepada peneliti dalam pengumpulan data, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Siswa-siswi kelas IX B MTs Negeri Batang yang telah bersedia untuk bekerja sama dengan peneliti dalam menyediakan data hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Tidak ada ungkapan yang lebih bermakna yang dapat penulis sampaikan selain doa. Semoga segala amal baik dan dukungan yang diberikan kepada penulis memperoleh pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif untuk meningkatkan kualitas penulis di masa mendatang.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya ini, dengan harapan semoga kehadirannya dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ii
NOTA PEMBIMBING iii
MOTTO v
PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Pembatasan Masalah 5
1.4 Rumusan Masalah 6
1.5 Tujuan Penelitian 6
1.6 Manfaat Penelitian 6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 8
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 9
BAB II LANDASAN TEORI 11
2.1 Deskripsi Teoritik 11
2.1.1 Definisi Pengembangan 11
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif 11
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 14
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran 16
2.1.5 Definisi Mata Pelajaran Akidah Akhlak 17
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan 19
2.3 Kerangka Berpikir 23
2.4 Hipotesis 27
BAB II METODE PENELITIAN 28
3.1 Desain Penelitian 28

3.2 Prosedur Penelitian 31
3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian 33
3.4 Populasi dan Sampel 34
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 36
3.6 Teknik Analisa Data 41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 45
4.1 Hasil Penelitian 45
4.1.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran 45
4.1.2 Hasil Uji Coba Produk 60
4.1.3 Hasil Revisi Produk 67
4.1.4 Desain akhir produk pengembangan 67
4.2 Pembahasan 70
4.2.1 Kajian Produk yang Dikembangkan 70
4.2.2 Analisis Validasi Produk 73
BAB V PENUTUP 76
5.1 Kesimpulan 76
5.2 Saran 77
DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN 83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Materi 38
Tabel 3. 2 Kisi-kisi validasi ahli media pembelajaran 38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Pembelajaran..... 39
Tabel 3. 4 Kualifikasi tingkat validasi berdasarkan presentase..... 43
Tabel 3. 5 Kriteria N-Gain Ternormalisasi 44
Tabel 3. 6 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan 44
Tabel 4. 1 Sumber Material Pendukung Media.....50
Tabel 4. 2 Analisis Uji Efektivitas 65
Tabel 4. 3 Tampilan produk sebelum dan sesudah revisi..... 57
Tabel 4. 4 Desain Akhir Produk Pengembangan 67
Tabel 4. 5 Angket respon siswa..... 100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE 29
Gambar 4. 1 Tanggapan Siswa Mengenai Proses Pembelajaran 47
Gambar 4. 2 Kumpulan icon, font, background aplikasi 51
Gambar 4. 3 Tampilan Desain Awal Pembuatan Aplikasi 51
Gambar 4. 4 Tampilan Desain Pembuka Media Interaktif 52
Gambar 4. 5 Tampilan Desain Menu Materi 52
Gambar 4. 6 Tampilan Desain TP dan Kriteria Ketercapaian TP 53
Gambar 4. 7 Tampilan Desain Materi Pembelajaran 53
Gambar 4. 8 Tampilan Desain Sampul Quiz Game Make A Match 53
Gambar 4. 9 Tampilan Desain Kuis Make A Match 54
Gambar 4. 10 Tampilan Desain Penutup Aplikasi 54
Gambar 4. 11 Tampilan I-Spring Suit 55
Gambar 4. 12 Tampilan APK 2 Builder 55
Gambar 4. 13 Persiapan Uji Coba Media berbasis Android 56
Gambar 4. 14 Pelaksanaan Pre-Test dan Post-Test 62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Validasi Ahli 83
Lampiran 2: Hasil angket tanggapan peserta didik 96
Lampiran 3: angket respon siswa 101
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian 102
Lampiran 5: Surat Bukti Penelitian 103
Lampiran 6: Data Detail Sekolah 104
Lampiran 7: Uji Validitas Angket Tanggapan Siswa 113
Lampiran 8: Perancangan storyboard 115
Lampiran 9: Bukti validasi ahli materi pembelajaran 116
Lampiran 10: Gambar Struktur Organisasi MTs Negeri Batang 117
Lampiran 11: Dokumentasi Pembagian Angket Respon Siswa 118
Lampiran 12: Surat penunjukan pembimbing 119
Lampiran 13: Blangko Bimbingan Skripsi 120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang maksimal, maka diperlukan sinkronisasi antara tiga elemen utama dalam proses pembelajaran yaitu guru, siswa, dan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Prawesti, 2024) Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, media juga berperan dalam memotivasi peserta didik, menyajikan materi dengan cara yang menarik, serta memfasilitasi interaksi antara pengajar dan siswa.

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Di sisi lain, media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dalam proses pembelajaran yang mengarah pada terjadinya pembelajaran (harahap, olivia feby mon, 2022). Sedangkan, media pembelajaran menurut Sugiyono yang dikutip oleh (Mahmud, 2023) adalah segala hal yang dapat digunakan untuk mendukung dan memperkaya proses pembelajaran, termasuk alat, bahan, sumber, dan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta materi pembelajaran kepada siswa.

Saat ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan tidak dapat dihindari. Tuntutan akan kualitas pendidikan menjadi alasan bagi suatu

negara untuk melakukan perbaikan dalam mutu pendidikan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Hilda Rafika Waty, 2023). Tingkat penggunaan handphone di kalangan pelajar cukup tinggi, mencapai 90%. Beberapa faktor yang mendorong tingginya penggunaan smartphone meliputi faktor pribadi, psikologis, dan sosial. Dengan tingkat penggunaan yang tinggi di antara pelajar, seharusnya mereka memiliki akses ke smartphone sebagai media pendukung pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi pengembangan yang dapat menciptakan media pembelajaran. (Noris Utami & Hadiprayitno, 2024).

Hasil pengamatan ketika kegiatan belajar mengajar di MTs Negeri Batang menunjukkan proses pembelajaran berlangsung secara konvensional dengan metode klasik serta tanpa adanya penggunaan media. Dalam proses penerimaan materi, siswa hanya mencatat informasi dari papan tulis, kemudian mendengarkan penjelasan dari guru sebelum diberikan latihan soal. Tingkat keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tes masih tergolong rendah, dengan jawaban yang cenderung monoton.

Metode pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa menjadi tidak aktif, sehingga mereka tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat dikatakan jarang dilakukan, karena proses pembelajaran yang umum terjadi hanya mengandalkan buku paket. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android.

Penggunaan Android sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dibandingkan dengan media komputer, yaitu lebih mudah dioperasikan dan bersifat portabel. (Handayani & Rahayu, 2020). Secara umum, pembuatan media pembelajaran berbasis Android memerlukan keahlian khusus, seperti pemahaman tentang bahasa pemrograman. Namun, dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan metode yang lebih sederhana. Media pembelajaran dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan Microsoft PowerPoint, kemudian diubah ke dalam format HTML dengan bantuan aplikasi I-Spring.

Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan. Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa, mengingat penelitian ini berbasis Android yang sebagian besar siswa pasti memilikinya. Selain itu, keuntungan dari penggunaan aplikasi berbasis Android adalah kemampuannya untuk digunakan baik di sekolah maupun secara mandiri di luar kelas, serta dapat diakses tanpa memerlukan koneksi internet. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memilih judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX MTs Negeri Batang".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang bersifat konvensional atau klasik, di mana pendidik jarang memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Kesulitan dalam Memahami Materi, siswa kelas IX MTs Negeri Batang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya Variasi dalam Pembelajaran, Pembelajaran yang monoton dan terbatas pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) menghambat kreativitas dan minat siswa dalam belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal.
4. Keterbatasan Pengetahuan Pengajar, mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android karena keterbatasan pengetahuan teknis mengenai perangkat lunak yang diperlukan.
5. Ketidakpastian Efektivitas Media, Terdapat ketidakpastian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dibatasi pada masalah pembelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTs Negeri Batang masih menggunakan metode *konvensional* seperti ceramah, penugasan, diskusi. Penelitian ini membatasi perbandingan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan metode konvensional yang telah digunakan sebelumnya. Fokus perbandingan dalam penelitian ini adalah pada peningkatan pemahaman siswa dan keterlibatan aktif dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi Adab Kepada Saudara, Teman, dan Tetangga.

Media yang dikembangkan berbasis Android dengan fitur interaktif seperti video, animasi, dan *quiz game.* Media ini dirancang untuk digunakan secara mandiri oleh siswa di luar jam pelajaran atau sebagai pendukung pembelajaran di kelas, menggantikan atau melengkapi metode konvensional yang sebelumnya digunakan. Penelitian ini terbatas pada tahap pengembangan media pembelajaran, yaitu perancangan, pembuatan, dan uji coba produk. Uji coba dilakukan dalam skala terbatas untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian maslah di atas maka peneliti menyusun suatu rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas IX di MTs Negeri Batang?
2. Sejauh mana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTs Negeri Batang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTs Negeri Batang.
2. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTs Negeri Batang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan praktik pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran berbasis digital.
b. Hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi pengembangan media

pembelajaran interaktif berbasis Android terutama yang memerlukan pendekatan inovatif dalam penyampaian materi.

c. Penelitian ini menambah khazanah literatur tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan agama Islam, khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber motivasi bagi para guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, untuk meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia demi mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan memudahkan siswa dalam menerima materi yang disajikan guru, serta dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik pada siswa.

d. Bagi Peneliti, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan sebagai referensi bagi mahasiswa yang berminat untuk melakukan penelitian atau menyusun karya ilmiah terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IX di MTs Negeri Batang, kesimpulan dapat disampaikan sebagai berikut:

Pertama, Media pembelajaran interaktif berbasis Android telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan Microsoft PowerPoint yang kemudian diubah menjadi format HTML dan dikonversi menjadi aplikasi Android. Proses pengembangan ini melibatkan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (model ADDIE). Media ini dilengkapi dengan fitur interaktif seperti animasi, gambar, dan kuis yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Materi yang disajikan mencakup adab kepada saudara, teman, dan tetangga, yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Keunggulan produk yang dapat diakses secara *offline*, memungkinkan pembelajaran kapan saja dan di mana saja, Desain antarmuka yang *user-friendly* memudahkan navigasi, Umpan balik siswa menunjukkan 90% merasa media ini menarik dan membantu pemahaman. Adapun kekurangan atau tantangannya adalah Batasan masa berlaku iSpring (sekitar satu minggu) yang

berarti aplikasi hanya bisa digunakan untuk satu pertemuan, sehingga pendidik harus melakukan ekstraksi konten secara berkala agar dapat diunduh ulang.

Kedua, Efektivitas pengembangan media diperoleh dari hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Nilai N-Gain yang diperoleh mencapai 0,74, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut. Validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media ini layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan persentase kelayakan media mencapai 75% dan kelayakan materi mencapai 88%. Tingkat keefektifan metode yang diterapkan juga mencapai 89%, menandakan bahwa media ini sangat sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap praktik pendidikan di MTs Negeri Batang. Diharapkan media ini dapat diintegrasikan lebih lanjut ke dalam kurikulum pendidikan agama Islam untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IX di MTs Negeri Batang, berikut ini adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1) Penerapan Media Pembelajaran

Disarankan agar media pembelajaran interaktif berbasis Android ini diimplementasikan secara konsisten dalam proses pembelajaran di kelas. Penerapan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.

2) Pelatihan untuk Guru

Diperlukan pelatihan bagi guru-guru di MTs Negeri Batang mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan efektivitas penggunaan media tersebut.

3) Pengembangan Konten

Disarankan untuk terus mengembangkan dan memperbarui konten media pembelajaran agar tetap relevan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Penambahan materi baru, kuis, dan fitur interaktif lainnya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

4) Uji Coba yang Lebih Luas

Penelitian ini sebaiknya dilanjutkan dengan uji coba yang lebih luas di kelas-kelas lain untuk mengukur efektivitas media pembelajaran ini dalam konteks yang berbeda. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak media pembelajaran terhadap pemahaman siswa.

5) Evaluasi dan Revisi

Penting untuk melakukan evaluasi secara berkala terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Umpan balik dari siswa dan guru dapat digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan, sehingga media pembelajaran dapat terus ditingkatkan kualitasnya.

Dengan mengikuti saran-saran tersebut, diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat memberikan manfaat yang lebih besar dalam meningkatkan pemahaman siswa dan kualitas pembelajaran di MTs Negeri Batang.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rappana (ed.)). CV. syakir Media Press.

Arikunto, S. (2010). *prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*. PT. Bina Aksara.

B. Gainau, M. (2021). *Pengantar Metode Penelitian* (C. Subagya (ed.)). PT KANISIUS.

Fadilla, N., Yunita Sari, I., Arafah, F., & Nur Azmi, N. (2023). Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 1–17. https://doi.org/10.51700/almutaliyah.v3i1.402

Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *5*(1), 14. https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126

harahap, olivia feby mon, D. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. AZKA PUSTAKA.

Hari Rayanto, rudi dan S. (2020). *penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: teori & praktek* (T. Rokhmawan (ed.); cetakan 1). Llembaga Academic & Research Institute.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, *1*(1), 33.

Hilda Rafika Waty. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint. *Journal of Management in Islamic Education*, *4*(1), 1–10. https://doi.org/10.32832/idarah.v4i1.4583

Husti, I., Studi, P., Pendidikan, D., Islam, A., Universitas, P., Negeri, I., Syarif, S., Riau, K., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2022). *Jurnal An-Nur*. *11*, 61–70.

Jevri, D. (2022). *media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi* (R. Okra (ed.); cetakan pe). ruang karya.

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, *3*(2), 11. https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417

Kustandi, C. dan daddy darmawan. (2020). *pengembangan media pembelajaran konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat* (edisi pert). kencana. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/cCTyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+digital&printsec=frontcover

Mahmud, syahruddin. D. (2023). *media pembelajaran* (A. Rahmawati (ed.); cetakan pe). penerbit lovrins publishing.

Mulia, H. R. (2020). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, *15*(1), 118–129. https://doi.org/10.19105/tjpi.v15i1.3092

Muta'allimah. (2020). *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas IX* (F. Hidayatullah (ed.); Cetakan ke). Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

Najuah, pristi suhendro lukitoyo, dan winna wiriani. (2020). *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya* (J. Simarmata (ed.); cetakan 1). Yayasan Kita Menulis.

Nizar Rangkuti, A. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (M. Samin Lubis (ed.); Cetakan pe). Citapustaka Media.

Noor, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI* (M. Aulia (ed.)). PT.MULTI KREASI SATUDELAPAN.

Noris Utami, C., & Hadiprayitno, G. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, *6*(2), 408. http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index_____

Prawesti, larasati nur indah. (2024). *media pembelajaran* (Andriyanto (ed.); cetak I). Penerbit Lakeisha.

Qur'ani, B. dkk. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN KEJURUAN* (V. Lisarani (ed.); cetakan pe). Rizmedia Pustaka Indonesia.

Rahman Attamimi, Has'ad, D. (2023). *METODE PENELITIAN* (cetakan I). PT. Literasi Nusantara Abadi Griup.

Rika Widianita, D. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT DAN VIDEO DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS X IPS PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 NGORO KABUPATEN MOJOKERTO. In *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam: Vol. VIII* (Issue I).

Shubhie, M. (2023). *pendidikan akidah akhlak* (cetakan pe). uwais inspirasi indonesia.

Siyoto, S. dan M. A. S. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN* (Ayup (ed.); p. 68). literasi media.

Sudaryono. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (edisi pert). KENCANA.

Sudikan, setya yuwana. dk. (2023). *metode penelitian dan pengembangan (research&development)dalam pendidikan dan pembelajaran* (cetakan pe). Universitas Muhammadiyah Malang.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking* (cetakan pe). suryacahya.

Sumiharsono, R. dan H. H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (D. Ariyanto (ed.); cetakan pe, pp. 9–10). Pustaka Abadi.

Untung, M. slamet. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN* (A. Ta'rifin (ed.); cetakan ke). litera yogyakarta.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1228. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, *19*(1), 78–79. https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409