

**PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA KELAS IX PADA MATA PELAJARAN  
PAI DI SMP N 3 BOJONG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**SULISTIANA**  
**NIM. 2119121**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

**PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA KELAS IX PADA MATA PELAJARAN  
PAI DI SMP N 3 BOJONG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**SULISTIANA**  
**NIM. 2119121**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SULISTIANA

NIM : 2119121

Judul : Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP N 3 Bojong

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kesuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 3 Maret 2022

Yang Menyatakan



**SULISTIANA**  
**NIM. 2119121**

**Aris Nurkhamidi, M.Ag**  
Pilangwetan 01/03 Kebonagung Demak

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp : 4 (empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
Sdri. Sulistiana

Kepada  
Yth. Dekan FTIK UIN K.H  
Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c/q. Ketua Jurusan PAI  
di  
PEKALONGAN

***Assalamu'alaikum Wr. Wb***

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : SULISTIANA

NIM : 2119121

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

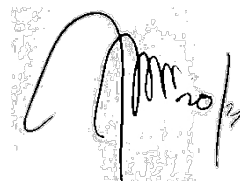
Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX Pada Mata  
Pelajaran PAI Di SMP N 3 Bojong

Dengan ini saya mohon agar Skripsi saudara tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Pekalongan, 3 Maret 2023  
Pembimbing



Aris Nurkhamidi, M.Ag  
NIP. 19740510 2000031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161  
[www.ftik.uingusdur.ac.id](http://www.ftik.uingusdur.ac.id) email: [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

## PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi Saudari:

Nama : **SULISTIANA**  
NIM : **2119121**  
Judul Skripsi : **PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELEJARAN  
BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IX PADA  
MATA PELAJARAN PAI DI SMP N 3 BOJONG**

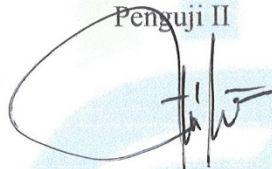
Telah diujikan pada hari Jum'at tanggal 24 Maret 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

### Dewan Penguji,

Penguji I

  
**Dr. M. Mun Hanif, M.Pd.**  
NIP. 19630612 199203 1 002

Penguji II

  
**Jainul Arifin, M.Ag., S.Fil.I.**  
NIP. 19900820 201908 1 001

Pekalongan, 28 Maret 2023

**Disahkan Oleh**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
**H. M. Saifeng Sholehuddin, M.Ag**  
NIP. 19730112 200003 1 001

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

### 1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi itu sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	zal	Z	zet (dengan titik di atas)

ر	Ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	ʿ	Koma terbalik (di atas)
غ	gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
ه	ha	H	Ha
ء	hamzah	◌	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal tunggal	Vokal rangkap	Vokal panjang
أ = a		أ = ā
إ = i	أِي = ai	إِي = ī
أ = u	أُو = au	أُو = ū

### 3. *Ta Marbutah*

*Ta marbutah* hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh :

مرأة جميلة ditulis *mar'atun jamīlah*

*Ta marbutah* mati dilambangkan dengan /h/

Contoh :

فاطمة ditulis *fātimah*

### 4. *Syaddad (tasydid, geminasi)*

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا                      ditulis              *rabbnā*

البر                        ditulis              *al-birr*

### 5. **Kata sandang (artikel)**

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس                    ditulis              *asy-syamsu*

الرجل                     ditulis              *ar-rojulu*

السيدة                  ditulis              *as-sayyidah*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر                      ditulis              *al-qamar*

البدع                      ditulis              *al-badi'*

الجلال                      ditulis              *al-jalāl*

## 6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof / `/.

Contoh:

أمرت                      ditulis              *umirtu*

شيء                      ditulis              *syai'un*

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbil alaamin segala puji bagi Allah swt. yang telah melimpahkan rahmatnya kepada kita, juga sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad saw., pemimpin para utusan, pembawa obor keimanan yang kita harap syafaatnya di hari pembalasan, semoga kita termasuk umat yang mendapatkan syafa'atul udzmanya.

Selanjutnya penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih dari lubuk hati yang paling dalam kepada seluruh pihak yang telah berkenan membantu proses penulisan skripsi dengan judul “Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP N 3 Bojong ”. Maka dari itu dengan ketulusan hati dan rasa ta'dhim yang menjadi kewajiban, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah swt. karena dengan irodahNya sehingga mampu mengantarkan penulis pada tahap akhir masa kuliah yaitu penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta bapak Ikhsanuddin dan ibu Mardiyah dan Saudaraku tercinta Rafi Dwi Yuli A yang selalu ada dalam suka dan duka serta senantiasa mendo'akan, mendukung, dan memberikan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Teruntuk saya sendiri terimakasih sudah berjuang sejauh ini, bertahan dari segala rintangan sehingga mampu memperoleh gelar yang diharapkan.
4. Seluruh warga sekolah SMP N 3 Bojong yang telah memberikan izin penelitian sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Pembimbing skripsi saya Bapak Aris Nur Khamidi, M. Ag yang senantiasa sabar dan tidak pernah bosan memberikan arahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat saya Nafilatur Rosyida, Najma Dianata, Putri Dina Meliana NZ dan Vivi Indriani yang selalu memberikan do'a, dukungan, semangat dan tidak pernah bosan memberikan masukan serta menemani dalam setiap proses saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
7. Almamater tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan serta segenap civitas akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan kesempatan mencari ilmu untuk dijadikan sebagai bekal menjalani kehidupan serta meraih cita-cita.
8. Semua pihak yang berperan dan tidak bisa disebutkan sebutkan satu persatu, yang telah mendukung, mendoakan, dan menemani proses menyelesaikan skripsi ini sesuai target, saya ucapkan termakasih.

## **MOTO**

Tubuh dibersihkan dengan air, jiwa dibersihkan dengan air mata, akal dibersihkan dengan pengetahuan, dan jiwa dibersihkan dengan cinta.

(Ali bin Abi Thalib)

## ABSTRAK

Sulistiana. 2023. Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP N 3 Bojong. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Negeri (UIN) K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing : Aris Nurkhamidi, M. Ag.

**Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran , Aplikasi Android, Pemahaman Siswa**

Penelitian ini membahas mengenai penggunaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk (1) mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman materi siswa, dan (2) melihat efektivitas multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan pemahaman materi siswa.

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap *Analysis*, merupakan tahap awal untuk menganalisis media yang dibutuhkan, serta kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran PAI. Tahap *Design* yakni merancang *Draft* media pembelajaran, serta menyusun instrumen uji coba. Tahap *Development*, mengembangkan produk media serta validasi rancangan media oleh para validator. Tahap *implementation*, penerapan media pembelajaran yang telah direvisi. Tahap *Evaluation*, mengevaluasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan, melalui perolehan nilai siswa. Subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas IX E di SMP N 3 Bojong Kabupaten Pekalongan sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara, kuisioner angket serta dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa validasi ahli, angket respon siswa, dan uji eektivitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor validasi ahli materi sebesar 88% (sangat valid), sedangkan presentase rata-rata skor validasi ahli media sebesar 86,93% (sangat valid). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor nilai *pretest* dan nilai *posttest* dilihat dari rata-rata skor *pretest* sebesar 55, menjadi 80,62 rata-rata nilai *posttest*. Dari hasil analisis menggunakan rumus N-Gain menunjukkan skor presentase gain sebesar 57,64 % yang termasuk kedalam katagori cukup evektif.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* *robbil'alamiin*, segala puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IX PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP N 3 BOJONG”**. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan ikhlas dan tulus penulis sampaikan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag. selaku Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. H. Salafudin, M.Si Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Aris Nur Khamidi, M. Ag selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan yang berharga kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Agus Khumaidi, M. Ag selaku dosen wali studi yang telah memberikan nasihat serta motivasinya selama masa perkuliahan.
6. Bapak Sasmito, S. Pd, M. Pd, selaku Kepala Sekolah SMP N 3 Bojong yang telah memberikan izin penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Moh. Ubaedilah, S. Pd. I, ibu Zuhaidah, S. Pd dan seluruh warga sekolah SMP N 3 Bojong yang telah membantu penulis untuk mengumpulkan data

8. Bapak Alyan Fatwa, M. Pd, dan bapak Muhamad Mufid, M. Pd. I yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kedua orang tua beserta keluarga tersayang, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan do'anya kepada penulis, menjadi support system baik bagi penulis.
10. Kepada semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang terlibat dan telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa masih terdapat ketidak sempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca semua. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang pendidikan. *Aamiin yarobbal'alami*

Pekalongan, 3 Maret 2023



**SULISTIANA**  
**NIM. 2119121**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Sistematika Penulisan Skripsi .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Teknologi Pendidikan .....	10
2. Multimedia Pembelajaran .....	12
3. <i>Ispring Suite</i> .....	17
4. Pemahaman Materi Siswa.....	18
5. Materi Zakat Fitrah Dan Zakat Mal .....	20
B. Penelitian Yang Relevan.....	23
C. Kerangka Berfikir .....	27
D. Hipotesis.....	29

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan.....	31
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	32
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	32
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	33
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	34
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	34
C. Tempat dan Waktu.....	34
D. Subyek Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
1. Observasi.....	35
2. Wawancara.....	37
3. Kuesioner (Angket).....	38
4. Dokumentasi.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	41
1. Validasi Ahli.....	41
2. Lembar Respon Siswa.....	44
3. Uji Eektivitas.....	45
<b>BA B IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
A. Desain Awal Produk.....	46
1. Tampilan Awal Aplikasi.....	46
2. Tampilan Menu Utama.....	46
3. Tampilan Tombol Informasi.....	47
4. Menu Tujuan Pembelajaran.....	47
5. Menu Materi Pembelajaran.....	48
6. Menu Video Pembelajaran.....	49
7. Menu Evaluasi Pembelajaran.....	49
B. Pengembangan Produk.....	50
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	50
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	55
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	56

4. Implementation (Penerapan).....	65
5. Evaluation (Evaluasi) .....	66
C. Desain Akhir Produk.....	71
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1:</b> Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	20
<b>Tabel 2.2:</b> Kerangka Berfikir Penelitian .....	29
<b>Tabel 3.1:</b> Instrumen Penelitian Observasi .....	36
<b>Tabel 3.2:</b> Instrumen Wawancara Guru .....	37
<b>Tabel 3.3:</b> Instrumen Wawancara Siswa .....	38
<b>Tabel 3.4:</b> Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	39
<b>Tabel 3.5:</b> Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	39
<b>Tabel 3.6 :</b> Instrumen Angket Respon Siswa.....	40
<b>Tabel 3.7 :</b> Kriteria Kevalidan Bahan Ajar. ....	43
<b>Tabel 3.8 :</b> Kriteria Kevalidan Bahan Ajar. ....	44
<b>Tabel 3.9 :</b> Katagori Tafsiran efektivitas N-Gain.....	45
<b>Tabel 4.1:</b> Hasil Observasi .....	51
<b>Tabel 4 2:</b> Tabel Hasil Validasi Ahli Materi.....	62
<b>Tabel 4 3:</b> Hasil Validasi Ahli Media .....	63
<b>Tabel 4 4:</b> Tabel Revisi dan Tindak Lanjut Ahli Media .....	65
<b>Tabel 4 5:</b> Hasil Perhitungan N-Gain.....	66
<b>Tabel 4 6:</b> Analis Data Kuasioner Respon Siswa.....	68
<b>Tabel 4.7:</b> Tabulasi jawaban responden dalam persen.....	69

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 4.1.</b> Tampilan Awal Aplikasi.....	46
<b>Gambar 4 2.</b> Tampilan Menu Utama.....	47
<b>Gambar 4.3.</b> Tampilan Tombol Informasi.....	47
<b>Gambar 4.4:</b> Menu Tujuan Pembelajaran .....	48
<b>Gambar 4.5:</b> Menu Materi Pembelajaran .....	49
<b>Gambar 4.6:</b> Menu Video Pembelajaran.....	49
<b>Gambar 4.7:</b> Menu Evaluasi Pembelajaran .....	50
<b>Gambar 4 8:</b> Desain Media.....	58
<b>Gambar 4 9:</b> Desain Materi .....	58
<b>Gambar 4 10:</b> Proses Pengaktifan Hyperlink .....	59
<b>Gambar 4 11:</b> Desain Evaluasi Pembelajaran .....	60
<b>Gambar 4 12:</b> Proses Publish File HTML.....	61
<b>Gambar 4 13:</b> Proses Publish APK .....	61
<b>Gambar 4 14:</b> Tampilan Awal Aplikasi .....	71
<b>Gambar 4 15 :</b> Tampilan Menu Utama Aplikasi .....	71
<b>Gambar 4 16:</b> Tampilan Tombol Informasi .....	71
<b>Gambar 4 17:</b> Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran .....	72
<b>Gambar 4 18:</b> Tampilan Menu Materi.....	73
<b>Gambar 4 19:</b> Tampilan Menu Video Pembelajaran.....	75
<b>Gambar 4 20:</b> Tampilan Menu Evaluasi Pembelajaran.....	76

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Ijin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Instrumen Lembar Observasi
4. Instrumen Wawancara Guru
5. Instrumen Wawancara Siswa
6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi
7. Instrumen Validasi Ahli Materi
8. Hasil Validasi Ahli Materi 1
9. Hasil Validasi Ahli Materi 2
10. Tabel Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi
11. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media
12. Instrumen Validasi Ahli Media
13. Hasil Validasi Ahli Media 1
14. Hasil Validasi Ahli Media 2
15. Tabel Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media
16. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa
17. Instrumen Angket Respon Siswa
18. Soal Pretest Dan Postest
19. Hasil Respon Kualitatif Siswa
20. Profil Sekolah
21. Silabus Pembelajaran PAI Kelas IX
22. Rencana Pelaksanaan Pembelajarann
23. Daftar Nilai PHB 1 Kelas IX E
24. Dokumentasi
25. Daftar Riwayat Hidup

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Karena pendidikan selalu mewarnai dalam setiap langkah manusia. Pendidikan memiliki arti sebuah pembelajaran, sebagai cara untuk mengubah sikap dan tingkah laku individu maupun kelompok untuk usaha mendewasakan diri.<sup>1</sup>

Arti pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan sebuah upaya secara sadar dan terencana sebagai cara untuk menciptakan suasana belajar serta proses belajar mengajar agar siswa mampu mengembangkan kelebihan pada dirinya sehingga mempunyai kekuatan spiritual, mampu mengendalikan diri, kepribadian, *intelektual*, akhlak, serta kemampuan anak untuk bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>2</sup> Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan siswa, sumber belajar pada suatu lingkungan. Di mana tujuan dalam UU No. 20 Tahun 2003 dapat terwujud melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran yakni sebuah kegiatan formal yang sudah diprogramkan pendidik untuk mentransfer ilmu kepada siswa, untuk menggapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan, proses pembelajaran yakni bentuk kegiatan yang telah direncanakan guna memberikan pemahaman kepada siswa, di mana di

---

<sup>1</sup> Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Edisi pertama (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), hlm. 7.

<sup>2</sup> Rahmat Hidayat. Dkk, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*, Edisi pertama (Medan: LPPPI Medan, 2019), hlm. 24.

dalamnya terdapat hubungan siswa dengan guru serta sumber belajar dalam satu lingkup yang sama, untuk mencapai tujuan bersama.<sup>3</sup>

Pendidikan Islam merupakan sebuah ilmu yang penting dan memerlukan perhatian khusus dalam proses belajar mengajar, Syah Muhammad A. Naquib Al-Alatas menyatakan bahwa pendidikan Islam yakni sebuah ilmu yang ditanamkan pada jiwa siswa oleh para pendidik, sebagai upaya mengenalkan hal-hal yang bersifat baik dan buruk menurut Allah Swt, sebagai cara untuk membimbing siswa memiliki keimanan dan kepribadian baik.<sup>4</sup>

Melihat dari pengertian di atas, peran pendidikan Islam sangat penting untuk mencerdaskan generasi yang berakhlak, berbangsa dan bernegara. Namun sangat disayangkan banyak sekali problematika pada proses pembelajaran PAI antara lain: yakni kurangnya pengalaman guru dalam mengajar, minimnya keahlian guru dalam mengembangkan bahan ajar, rendahnya kemampuan guru dalam berinovasi pada metode, kurang kreatifnya guru dalam membuat media pembelajaran sebagai upaya menarik siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan penurunan pemahaman siswa.<sup>5</sup> Permasalahan tersebut juga terjadi di SMP N 3 Bojong Kabupaten Pekalongan.

Dari hasil riset awal yang telah dilakukan peneliti di SMP N 3 Bojong Kabupaten Pekalongan, menunjukkan bahwa sarana dan prasarana dalam pelaksanaan pembelajaran intrakrif sudah memadai, hal tersebut dibuktikan

---

<sup>3</sup> Tutik Rachmawati, Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*, Cet. Ke-1 (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2015), hlm. 134.

<sup>4</sup> Rosmiati Aziz, *Ilmu Pendidikan Islam*, Edisi kedua (Yogyakarta: Penerbit SIBUKU, 2019), hlm. 5.

<sup>5</sup> Tasurun Amma, "Problematika Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2018): hlm. 71.

dengan adanya program wajib membawa *smartphone*, sebagai upaya untuk menunjang pembelajaran interaktif. Namun pada pelaksanaannya guru masih terpaku dengan penggunaan LKS (buku pegangan siswa) dan buku paket sebagai penunjang pembelajaran serta sangat jarang memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana penyampaian materi.

Pengembangan media pembelajaran yang kurang karena adanya keterbatasan kemampuan pendidik untuk menciptakan sebuah media pembelajaran, kemudian waktu mengajar yang hanya 3 jam dalam satu minggu, ditambah adanya keterbatasan guru pokok PAI di SMP N 3 Bojong Kabupaten Pekalongan, sehingga mengakibatkan kurang maksimalnya dalam penyampaian materi dan berdampak pada penurunan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan.<sup>6</sup>

Menurut KBBI, pemahaman memiliki arti sebuah langkah, atau suatu tindakan memahami dan memahamkan. Sedangkan materi merupakan suatu bahan yang bisa diujikan, dipikirkan, dibicarakan, dan lain sebagainya.<sup>7</sup> Pemahaman merupakan suatu dasar untuk meningkatkan wawasan, dan juga termasuk kedalam ranah pengetahuan (*Kognitif*) dimana tingkatanya lebih tinggi daripada pengetahuan. Bloom berpendapat bahwa pemahaman merupakan sebuah kemampuan untuk menyampaikan materi kembali, menyerap materi, serata memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Moh. Ubaidillah, Guru PAI Sekolah SMP 3 Bojong, Wawancara Pribadi, Bojong, 10 September 2020.

<sup>7</sup> Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan dan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/materi> "Aplikasi KBBI 0.5.0 Beta (50)"

<sup>8</sup> Nukke Deliany Dkk, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PAI Siswa di Sekolah Dasar", *EDUCARE*, Vol. 17, No, 2, (2019), hlm. 93.

Salah satu upaya peningkatan pemahaman belajar dalam diri siswa yakni dengan cara mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar digunakan sebagai perangkat yang berfungsi dan bisa digunakan sebagai sarana pemberi informasi pada siswa. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai perangkat untuk memusatkan perhatian siswa agar fokus pada materi, serta berfungsi untuk menggapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan manfaat media pembelajaran sendiri yakni mampu menarik atensi siswa serta menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga menimbulkan semangat belajar dan mampu meningkatkan pemahaman materi pada siswa.<sup>9</sup>

Aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yakni *Ispring Suite* sebuah perangkat lunak yang diproduksi oleh *ispring solutions* dimana perangkat ini bisa digunakan untuk melahirkan media seperti *slide*, kuis, game, video, serta media pembelajaran interaktif lainnya. *Ispring Suite* merupakan *software* yang mampu menciptakan beragam media dengan menggabungkan berbagai aspek media seperti tulisan, audio, video, audio visual. Perangkat lunak tersebut mampu dikolaborasikan dengan berbagai perangkat lunak lain salah satunya yakni power point, sehingga dapat mewujudkan sebuah media interaktif.<sup>10</sup> *Ispring Suite* sebuah *software*

---

<sup>9</sup> Nunuk Suryani Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 4–14.

<sup>10</sup> Ramadhani, Fatmawati, and Oktarika, "Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di SMA Wisuda Kota Pontianak", *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol, 3, No. 1, (Pontianak: IKIP PGRI Pontianak, 2019), hlm. 27-28

yang bisa digunakan untuk menciptakan media yang menarik minat siswa dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

Dari hasil riset awal yang telah dilakukan dan terdapat beberapa permasalahan peneliti tertarik pada penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran berbasis LKS menjadi media pembelajaran yang kreatif, menarik, serta inovatif, dengan harapan adanya pengembangan media pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif Dengan Judul : **“Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP N 3 Bojong”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI Di SMP N 3 Bojong Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI Di SMP N 3 Bojong Kabupaten Pekalongan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI Di SMP N 3 Bojong Kabupaten Pekalongan.
2. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI Di SMP N 3 Bojong Kabupaten Pekalongan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa manfaat yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membawa pengaruh terhadap pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android serta memberikan kontribusi pada bidang pendidikan mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini mampu dijadikan sebagai rujukan para intelektual dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu memberikan informasi bahwa terdapat teknologi yang bisa dimanfaatkan menjadi sebuah media pembelajaran intraktif dan menarik.

### b. Bagi guru

Memberikan informasi bagi guru perlunya menggunakan media yang menarik untuk menunjang pada proses pembelajaran agar mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa.

### c. Bagi siswa

Diharapkan dengan adanya pengembangan media yang intraktif, menarik dan memudahkan siswa, mampu menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### d. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebuah pengalaman dan memperbanyak ilmu pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

## **E. Sistematika Penulisan Skripsi**

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

Bagian awal, terdiri atas halaman sampul luar, halaman judul, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan,

transliterasi, halaman persembahan, halaman motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian inti, terdiri atas pendahuluan, teori yang digunakan sebagai pijakan dalam penelitian, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta penutup.

Bab I (pendahuluan). Pada Bab I terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II (landasan teori), di dalamnya terdapat deskripsi teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir. Pertama pada bagian deskripsi teori dalam penelitian ini membahas mengenai teori tentang teknologi pendidikan. Multimedia pembelajaran yang meliputi pengertian multimedia, jenis-jenis multimedia, manfaat multimedia. *Ispring suite* meliputi pengertian, kelebihan dan kekurangan *ispring suite*. Pemahaman materi siswa terdiri dari indikator pemahaman. Serta materi zakat fitrah dan zakat mal kelas IX. Kedua penelitian yang relevan. Ketiga kerangka berfikir

Bab III (metode penelitian), di dalamnya terdapat model pengembangan, prosedur pengembangan, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV (hasil penelitian dan pembahasan), di dalamnya terdapat deskripsi prototype produk, hasil uji lapangan, analisis data, dan pembahasan prototype produk pengembangan.

Bab V (penutup), pada bab ini peneliti menarik kesimpulan dari keseluruhan kemudian dituangkan dalam bentuk sub bab kesimpulan, dilanjutkan dengan pemberian saran.

Bagian akhir, terdiri atas daftar pustaka dan lampiran. Pertama pada bagian daftar pustaka memuat sumber-sumber rujukan yang digunakan sebagai pijakan penelitian dari beberapa buku dan jurnal-jurnal. Kedua yakni lampiran terdapat beberapa lampiran-lampiran yang terkait dengan penelitian.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX materi zakat fitrah dan zakat mal, yang dikembangkan pada penelitian ini melalui tiga tahap pengembangan yakni pra produksi pada tahap ini peneliti menyiapkan *software* yang akan digunakan untuk mengembangkan produk aplikasi, Pada tahap produksi peneliti mengumpulkan bahan pendukung yang akan dimasukkan kedalam aplikasi seperti gambar, animasi, *background*, serta materi, Kemudian untuk tahap pasca produksi dilakukan pengecekan dari segi kualitas materi dan media oleh para ahli agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia berbasis aplikasi android ini terdiri dari empat menu utama, berupa tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Dari empat menu tersebut sudah dibuktikan berfungsi dan bisa digunakan dengan baik melalui proses validasi yang telah dilakukan. Pada proses validasi tersebut menghasilkan skor validasi ahli materi sebesar 88% (sangat valid), sedangkan skor validasi ahli media sebesar 86,93% (sangat valid). Berdasarkan hasil validasi tersebut multimedia pembelajaran

berbasis aplikasi android pada mata pelajaran PAI kelas IX layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMP N 3 Bojong, Kabupaten Pekalongan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor nilai *pretest* dan nilai *posttest* dilihat dari rata-rata skor *pretest* sebesar 55, menjadi 80,62 rata-rata nilai *posttest*. Peningkatan kognitif ini dianalisis menggunakan rumus N-Gain dan menghasilkan rata-rata skor sebesar 57,64 % yang termasuk ke dalam kategori (cukup efektif). Kemudian untuk kepraktisan dan kemudahan pengguna diperoleh skor rata-rata 82,19% (valid) atau dapat digunakan dengan mudah. Sehingga dapat disimpulkan, bahan ajar tersebut mampu meningkatkan pemahaman siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar PAI berupa multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android pada kelas IX, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam berinovasi sehingga mampu menciptakan berbagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif.
2. Multimedia pembelajaran berbasis aplikasi android yang telah dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu yang efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, Muhammad dan Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Cet. Ke-2. Jakarta: Kemendikbud.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Cet. Ke- 2. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Amma, Tasurun. 2018. 'Problematika Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam'. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*. Vol V, No. II
- Arikunto , Surhasimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cet. Ke- 15. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arisandi, Tahara Ulyma. 2021. 'Pengembangan Media Power Point Berbasis Ispring Suite Dalam Pembelajaran Memahami Teks Berita Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya'. *Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Sriwijaya: Universitas Sriwijaya
- Aryadillah. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran*. Cet. Ke- 1. Jakarta: Harya Media
- Aziz, Rosmiati. 2019. *Ilmu Pendidikan Islam*. Edisi kedua. Yogyakarta: Penerbit SIBUKU.
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan dan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/materi> "Aplikasi KBBI 0.5.0 Beta (50)". Diakses Pada 20 September 2022.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Cet. Ke-1. Serang: LAKSITA Indonesia.
- Data Statistik dengan SPSS. : <http://www.spssindonesia.com/> , diakses pada 18 November 2022
- Deliany, Nukke Dkk. 2019. 'Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PAI Siswa di Sekolah Dasar'. *EDUCARE*. Vol. XVII. No. II. Bandung: Universitas Langlangbuana

- Dwi, Herman Sarjono. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Febriana, Rina. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Cet. Ke-1. Jakarta: Bumi Aksara
- Fikri, Hasnul., dan Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hamzah, Amir. 2020. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Cet. Ke- 2. Malang: Literasi Nusantara.
- Hidayat, Rahmat. Dkk. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Edisi pertama. Padan: LPPPI Medan.
- Indasah, Sri, dkk. 2021. 'Pengembangan Media Articulate Storyline Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X Sma'. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*. Vol XII No. I. Blitar: Universitas Islam Blitar.
- Juhaini dkk. 2021. 'Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah'. *AULANDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol VIII No. II (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Sleman: DEEPUBLISH.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Larasati, Dita dkk. 2022. 'Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 9 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK Negeri 3 Surabaya'. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. XI, No, I. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Lestari, Sudarsi. 2018. 'Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi'. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. II, No. II. Banyuwangi: Institut Agama Islam Ibrahimy.

- Novita, Lina, dkk. 2019. 'Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Terhadap Hasil Belajar Siswa SD'. *Indonesian journal of primary education*. Vol. II. No. II. Bogor: Universitas Pakuan.
- Nugraheni, Tri Dewi. 2017. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen'. *Skripsi Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*, Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Nunuk, Suryani, dkk.2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah dan Andiek Widodo. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*., Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurjanah, Siti. 2015. 'Pengaruh Penggunaan Multimedia *Articulate Storyline* Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri'. *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim).
- Octavia, Ana Dwi, dkk. 2021. 'Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storiline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas'. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. III No. V. (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya).
- Oktaviani, Dwi Anggun Ignatia. 2021.' Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Micrososft Power Point Terintegrasi Ispring Suite* Pada Materi Sistem Koodinasi Manusia Kelas XI SMA '. *Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Cet. Ke- 1. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Ramadhani, Fatmawati, and Oktarika. 2019. 'Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di SMA Wisuda Kota Pontianak'. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. III. No. I. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak
- Rusdi. 2020. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Ed. Ke-1. Cet. Ke-1. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cet. Ke-1. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Rusmayana, Taufik. 2021. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Cet. Ke-1. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. Ke- 1. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and development/ r&d)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhailah, Fina dkk. 2021. 'Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel'.*Padagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol. V No. I. (Bandung: UIN Sunan Gunung Jati).
- Sumiyati dan Muhammad Ahsan. 2018. *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Cet. Ke-1. Jakarta: Kemendikbud
- Suryani, Nunuk dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. (Bandung: Rosdakarya).
- Ulwiyah, Nur dan Sujana Sri Indarti. 2018. *Hubungan Model Pembelajaran dengan Tingkat Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Madrasah Tsanawiyah*. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. II No. I. Jombang: UNIPDU Jombang.
- Winarni. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yuberti. 2015. *Dinamika Teknologi Pendidikan*. Lampung: Pusat penelitian dan penerbitan LP2M IAIN Raden Intan Lampung
- Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbitan Kampus IAIN Palopo.