

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

Elena Doxic¹, Bustanur², Alhairi³

^{1,2,3}Universitas Islam Kuantan Singingi

elenadoxic2018@gmail.com

bustanur200575@gmail.com

arybensaddez@yahoo.com

Abstrak:

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; penilaian guru mata pelajaran 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 (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini melalui angket yaitu angket lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media pembelajaran, lembar validasi respon guru mata pelajaran dan angket motivasi belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menghiung skor persentase penilaian validasi, dan mengukur perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan uji t test jenis paired sample t test. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t jenis paired sample t test diperoleh hasil 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.

Kata Kunci: *Interactive learning media smart apps creator PAI-BP, Study Motivation, ADDIE*

Pendahuluan

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. 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.¹ 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.² Pendidikan Agama Islam berusaha untuk membentuk karakter religius dan menghasilkan siswa yang shaleh dan shalehah yang beriman kepada Allah Swt.

¹Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 122.

²Mokh. 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.

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.³

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas 11 di SMK N 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

³Ilmawan 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.

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.⁴

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 aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop, dan web.⁵

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 HTML5.⁶

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”**.

Metodologi 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.⁷

Ada beberapa model pengembangan, diantaranya 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* yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan bentuk awal suatu produk, (4) Pengujian tahap awal, (5) Revisi produk awal, (6) Pengujian tahap kedua, (7) Revisi produk operasional, (8) Dilakukan pengujian operasional, (9) Revisi produk akhir, Diseminasi dan implementasi.⁸

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297.

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta,cv, 2019), hlm. 762-764.

⁴Wawancara dengan Elsinta Darmawisa, tanggal 14 Oktober 2022 di SMKN 2 Teluk Kuantan.

⁵Muhammad 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.

⁶Neicy 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.

Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4 D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development and Dissemination*.⁹

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*. *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.¹⁰

Berdasarkan beberapa prosedur pengembangan diatas maka peneliti menggunakan prosedur pengembangan Robert Maribe Branch dengan model pengembangan ADDIE.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 2 Teluk Kuantan dan dipilih satu kelas yang akan dijadikan sampel dengan teknik *Nonprobability Sampling (Sampling Purposive)*. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Teluk Kuantan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini: Pertama, wawancara. 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.

Kedua, kuesioner. Adapun kuesioner yang dibutuhkan yaitu 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. 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. Kuesioner untuk siswa, kuesioner untuk siswa terdiri dari dua buah angket yaitu angket uji coba kelompok kecil dan 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*. 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.

⁹*Ibid.* Hlm. 765.

¹⁰ *Ibid.* Hlm. 765-766.

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

Adapun 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 validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru, dan angket motivasi belajar siswa.

Analisis angket validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi dan penilaian guru mata pelajaran dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor keseluruhan ($\sum x$) dengan jumlah skor ideal ($\sum xi$). Adapun rumus adalah sebagai berikut:¹¹

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

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstan

Adapun untuk menganalisis data peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan t test jenis *paired sample t test* dengan

bantuan program SPSS.

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

Apabila Sig.(2-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.

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

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

Hasil Penelitian Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *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:

Tahap analisis. Pada tahap analisis ini

¹¹M. 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

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, ketika guru melakukan apersepsi terkait materi pada pertemuan sebelumnya, siswa cenderung diam dan kurang aktif, ketika proses pembelajaran ada pula siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya.

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*.

Tahap Desain. 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. Bentuk evaluasi terdiri dari soal pilihan objektif, masing-masing materi terdiri dari 20 butir soal.

Tahap Pengembangan. Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator* yang dirancang.

Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu pembuatan Media Pembelajaran *smart apps creator*. Pada tahap ini dilakukan pembentukan media *smart apps creator* dari hasil *design* secara sistematis sehingga menghasilkan media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini media yang sudah di disain dibentuk dan di simpan dalam bentuk *soft file aplikasi android* yang nantinya akan disebarakan kepada siswa.

Validasi Ahli Materi. 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). Hasil 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.

Validasi Ahli 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. 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). Hasil 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.

Tahap Implementasi. Setelah media pembelajaran interaktif *smart apps creator* di dinyatakan layak oleh validator dan dilakukan revisi sesuai arahan validator, selanjutnya media pembelajaran interaktif *smart apps creator* di uji cobakan kepada peserta didik. Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Uji Coba Kelompok Kecil. 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, peneliti juga menyebarkan angket penilaian media pembelajaran *smart apps creator* kepada siswa. Angket yang digunakan jenis skala *likert* yang disebar ke-15 orang siswa di kelas tersebut. Berdasarkan penilaian siswa uji coba kelompok kecil didapati total skor penilaian sebesar 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).

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). Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan selama 4 minggu dengan 4 kali pertemuan. Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian media pembelajaran interaktif *smart apps creator* kepada siswa, angket yang digunakan jenis skala *likert*. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan diperoleh 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.

Penilaian Guru Mata Pelajaran. Media pembelajaran interaktif *smart apps creator* juga diberikan penilaian oleh guru bidang studi mata pelajaran PAI-BP kelas XI (Elsinta Darmawisa S.Pd.I). Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran didapati total skor yaitu 92, sedangkan rata-rata skor diperoleh 0,92 jika dibulatkan % yaitu 92%. Dengan rentang 81-100% dinyatakan media pembelajaran interaktif *smart apps creator*

Sangat Kuat/Valid.

Tahap Evaluasi. Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya dievaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terkait apakah pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari pengukuran motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket skala *likert*.

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

Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis uji t untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran *smart apps creator* 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 normalitas dan uji homogenitas).

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

Uji Normalitas

Tabel 1: Hasil Olah Data Normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	df	Sig.	Statis tic	Df	Sig.
Sebelum_B elajar	,129	25	,200*	,956	25	,347
Sesudah_B elajar	,150	25	,149	,942	25	,161

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil olah 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.

Uji Homogenitas

Tabel 2: Hasil Olah Data Homogenitas menggunakan *Levene Statistic*

Test of Homogeneity of Variances			
Motivasi			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,156	1	48	,149

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.

Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan olah data program SPSS

Tabel 3: Ringkasan Hasil olah data motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar dengan dengan SPSS 20

Paired Samples Test

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

Berdasarkan tabel hasil olah data dengan IBM SPSS 20 Statistic 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).

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).

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.

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.

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.

DAFTAR PUSTAKA

- 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].
- 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].
- Mudlofir, Ali. dan Evi Fatimatur. 2016. Desain Pembelajaran Inovatif. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 273 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].
- 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.
- 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].