

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Penyajian Data**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada *smartphone* android. Multimedia pembelajaran yang telah dihasilkan berisi pembelajaran fikih pada materi makanan dan minuman halal maupun haram yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung semester genap. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) digunakan oleh peserta didik agar hasil belajar dan motivasi belajar dapat meningkat khususnya pada materi makanan dan minuman halal maupun haram.

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dilaksanakan dengan prosedur ADDIE yang memiliki lima tahap, yaitu *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan) dan *evaluation* (mengevaluasi). Hasil dari tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. *Analysis* (analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal pada proses penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*). Hasil yang diperoleh pada tahap analisis ini sebagai berikut:

a. Hasil analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilaksanakan berdasarkan kebutuhan media pembelajaran di lapangan. Data analisis kebutuhan diperoleh dengan wawancara kepada guru mata pelajaran fikih yaitu bapak Sodik. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran diketahui bahwa kegiatan pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung selama pandemi Covid-19 dengan *full* daring. Daring dilakukan dengan menggunakan aplikasi WA dan E-Learning.

WhatsApps group untuk koordinasi sedangkan e-learning untuk penugasan. Guru selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku modul fikih yang telah diberikan kepada peserta didik. Selain itu, penyampaian materi adakalanya dengan membagikan pesan suara (ceramah) yang berisi materi untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Namun hal ini mendapatkan respon yang kurang maksimal dari peserta didik. Melihat hal yang demikian, guru bersama pengembang melakukan inovasi media pembelajaran untuk daring yaitu dalam bentuk multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dengan tujuan untuk memudahkan penyampaian materi dan menarik motivasi belajar peserta didik.

b. Analisis karakter peserta didik

Peneliti melakukan analisis peserta didik melalui wawancara dengan guru. Hasil wawancara menyatakan bahwa peserta didik pada kelas VIII-A dan VIII-D rata-rata memiliki gaya belajar Audio-Visual. Artinya dalam hal

belajar peserta didik lebih tertarik apabila media yang dikembangkan dapat dilihat-didengar. Produk yang dikemas dengan memanfaatkan gambar, teks, warna-warna yang menarik, audio, video diharapkan mampu untuk memberikan dampak pada peserta didik.

c. Analisis materi dan tujuan

Peneliti juga melakukan analisis terhadap kompetensi inti, kompetensi dasar, materi dan tujuan pembelajaran fikih. Berdasarkan analisis tersebut dan atas pertimbangan serta persetujuan dari guru fikih maka ditetapkan bahwa materi yang akan dikembangkan adalah makanan dan minuman halal dan haram. Pemilihan materi tersebut karena bab tersebut belum disampaikan kepada peserta didik. Sehingga pembuatan produk multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada mata pelajaran fikih bab makanan dan minuman halal maupun haram, dibuat untuk memotivasi peserta didik dalam belajar dan mempermudah pemahaman materi fikih.

2. *Design* (merancang)

Tahap kedua ini dilakukan setelah peneliti menganalisis kebutuhan sekolah, kebutuhan karakter peserta didik dan materi. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dengan membuat story board dan juga validasi instrumen penelitian seperti angket validasi ahli, angket motivasi belajar, soal tes dan juga rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti dalam

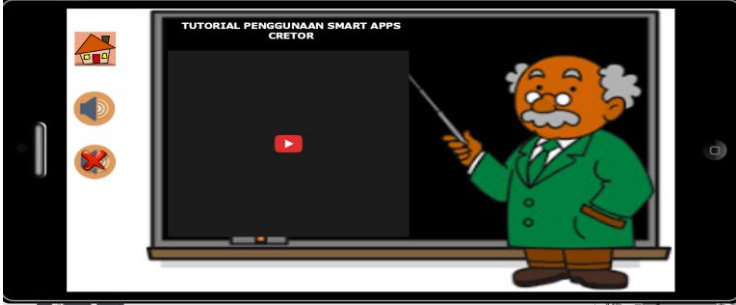
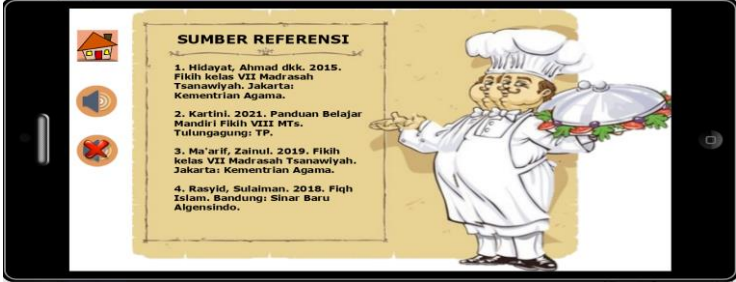


melakukan perancangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dan instrumen penelitian dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing dan juga guru mata pelajaran untuk berkonsultasi terkait multimedia interaktif dan materi fikih.


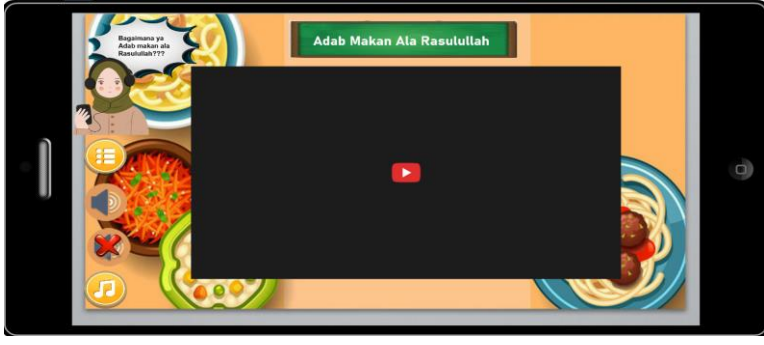

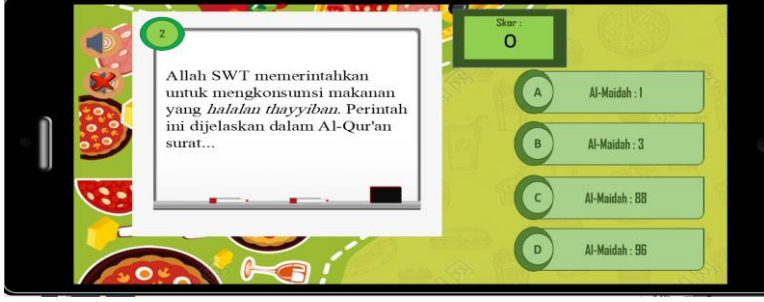
### 3. *Develop* (mengembangkan)

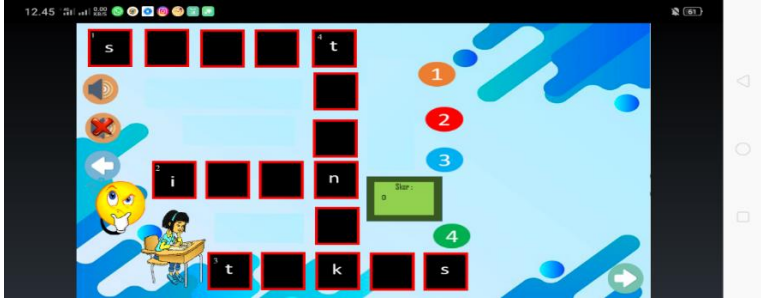


Tahap mengembangkan produk dilakukan dengan berpedoman pada *story board* yang telah dibuat pada tahap perancangan. Adapun hasil pengembangan *story board* sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Tampilan Produk Multimedia Interaktif Berbasis SAC**

No.	Tampilan	Keterangan
1		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo Madrasah</li> <li>2. Logo Kampus</li> <li>3. Judul Materi</li> <li>4. Kelas</li> <li>5. Musik off</li> <li>6. Musik On</li> <li>7. Next</li> <li>8. Suara / Narator</li> <li>9. Sumber referensi</li> <li>10. Petunjuk</li> <li>11. Tutorial penggunaan</li> </ol>
2		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menu Home</li> <li>2. Suara On</li> <li>3. Suara Off</li> <li>4. Judul Materi</li> <li>5. KD dan Tujuan</li> <li>6. Materi</li> <li>7. Video</li> <li>8. Rangkuman</li> <li>9. Kuis atau Soal-Soal</li> <li>10. Profil Pengembang</li> </ol>

No	Tampilan	Keterangan
3	<p>Video Tutorial (Online)</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Home</li> <li>2. Musik On</li> <li>3. Musik Off</li> <li>4. Tampilan Video Tutorial</li> </ol>
4	<p>Daftar Rujukan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Home</li> <li>2. Musik On</li> <li>3. Musik Off</li> <li>4. Tampilan Daftar Rujukan</li> </ol>
5	<p>Petunjuk</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Home</li> <li>2. Musik On</li> <li>3. Musik Off</li> <li>4. Suara Petunjuk</li> </ol>
6	<p>Kompetensi Dasar</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Menu</li> <li>2. Musik On</li> <li>3. Musik Off</li> <li>4. Suara</li> <li>5. Kompetensi Dasar</li> </ol>

No	Tampilan	Keterangan
7		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Menu</li> <li>2. Musik On</li> <li>3. Musik Off</li> <li>4. Pilihan materi</li> </ol>
8		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Menu</li> <li>2. Musik On</li> <li>3. Musik Off</li> <li>4. Tampilan video</li> </ol>
9		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Menu</li> <li>2. Musik On</li> <li>3. Musik Off</li> <li>4. Tampilan Rangkuman</li> </ol>
10		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Musik On</li> <li>2. Musik Off</li> <li>3. Tombol Back</li> <li>4. Soal</li> <li>5. Pilihan Ganda</li> </ol>

No	Tampilan	Keterangan
11	<p>Teka Teki Silang</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Musik On</li> <li>2. Musik Off</li> <li>3. Back</li> <li>4. Papan Teka Teki Silang</li> </ol>
12	<p>Memasang gambar</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Musik On</li> <li>2. Musik Off</li> <li>3. Back</li> <li>4. Soal</li> </ol>
13	<p>Profil Pengembang</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Menu</li> <li>2. Suara On</li> <li>3. Suara Off</li> <li>Tampilan Profil</li> </ol>

Produk multimedia pembelajaran interaktif ini diproduksi dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dengan pengaturan hanya dapat dimanfaatkan pada *smartphone* android. Produk ini dibuat dengan tampilan horizontal yang memiliki *width* (lebar) 1920 dan *heigh* (tinggi) 1080. Komposisi terdiri dari 47 *page* dengan dibagi menjadi 12 bagian yang meliputi *star page*, judul, tutorial, sumber referensi, menu, petunjuk, kompetensi dasar dan tujuan, materi, video, rangkuman, kuis dan profil



pengembang. Pemilihan tampilan latar belakang dalam produk multimedia interaktif ini menggunakan warna-warna terang untuk menarik minat peserta didik.

Produk yang telah berhasil untuk diproduksi langkah selanjutnya dengan memvalidasikan produk kepada ahli yaitu ahli media kepada Dr. Adi Wijayanto, S. Or.,S.Kom,M.Pd.,AIFO dan Dr. Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana, M.Pd. Sedangkan ahli materi kepada Dr. Muhammad Muntahibun Nafis, M. Ag dan guru fikih Mohamat Sodik, M.Pd. Tujuan dari validasi produk untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diberikan pada uji coba perorang dan uji lapangan. Hasil penilaian dari para ahli selanjutnya dilakukan interpretasi dan saran-saran dari para ahli dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan. Peneliti pada tahap ini juga memvalidasikan soal dan angket motivasi belajar kepada Dr. Muhammad Muntahibun Nafis, M.Ag, Dr. Hj. Luk-Luk Nur Mufida, M.Pd.I dan guru mata pelajaran fikih yaitu Mohamat Sodik, M.Pd. Hasil penilaian dari para ahli selanjutnya dianalisis dan saran-saran dari para ahli dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan.

#### 4. *Implementation* (mengimplementasikan)

Tahap ini peneliti memberikan produk untuk uji coba perorangan dan uji lapangan. uji coba perorangan dilaksanakan kepada 10 responden yaitu kelas VIII-B. Data hasil uji coba perorangan yang sudah didapatkan kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk. Sedangkan uji lapangan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang itu kelas VIII-A dan kelas VIII-D dengan jumlah peserta didik masing-masing 28 dan



30. Data yang telah diperoleh selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar dan motivasi belajar.

#### 5. *Evaluate* (mengevaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan mengevaluasi hak-hal terkait multimedia interaktif yang perlu dievaluasi. Multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah dikembangkan dan telah diuji cobakan selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan hasil yang diperoleh. Revisi terhadap penggunaan tombol yang sulit untuk berpindah ke *page* selanjutnya selain itu revisi juga pada tampilan kuis teka-teki yaitu huruf yang tersedia sulit untuk dipindahkan karena terlalu kecil. Selain itu, evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pasca penggunaan produk yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik dan motivasi belajar.

### **B. Analisis Data**

#### **1. Analisis Hasil Validasi**

##### **a. Hasil Validasi Ahli Materi**

Kelayakan materi yang dikembangkan dalam multimedia pembelajaran interaktif fikih divalidasi oleh 2 validator yang terdiri dari dosen IAIN Tulungagung yaitu Dr. Muhammad Muntahibun Nafis, M.Ag dan guru fikih Mohamat Sodik, M.Pd. Adapun data hasil penilaian validasi materi yang diperoleh dari validator selanjutnya dilakukan analisis oleh peneliti sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Data Penilaian Ahli Materi I dan II**

No	Indikator	Skor yang diperoleh		Skor harapan
		AM I	AM II	
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013 (kompetensi dasar)	4	4	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	4
3	Konsistensi antara materi dan evaluasi dengan kompetensi dasar	4	4	4
4	Ketepatan cakupan materi	4	3	4
5	Penyampaian materi yang runtut	4	4	4
6	Kemudahan dalam menyampaikan materi	3	4	4
7	Kedalaman materi	4	4	4
8	Kejelasan materi	4	4	4
9	Kemenarikan materi	4	4	4
10	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik	4	3	4
11	Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan	4	4	4
12	Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar	4	3	4
13	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4	3	4
14	Kualitas penyajian materi	3	3	4
15	Kualitas umpan balik	4	3	4
Jumlah Total		58	54	60

Berdasarkan data tabel 4.2 maka dapat dipaparkan bahwa data validasi oleh ahli materi I dan II terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada pelajaran fikih mendapatkan penilaian 4 dan 3 untuk masing-masing pernyataan yang diajukan dengan rincian sebagai berikut :

- 1) Materi Fikih yang disajikan terdapat kesesuaian dengan kurikulum 2013 (kompetensi dasar), mendapat penilaian 4 dari kedua ahli yang artinya materi tersebut sangat sesuai dengan kurikulum 2013 dan kompetensi dasar.

- 2) Materi Fikih yang disajikan terdapat kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli yang artinya materi tersebut sangat sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.
- 3) Materi Fikih dan evaluasi yang disajikan ada kesesuaian dengan kompetensi dasar, mendapat penilaian 4 dari kedua ahli yang artinya materi dan evaluasi sangat sesuai dengan kompetensi dasar.
- 4) Tingkat ketepatan cakupan materi, mendapatkan penilaian 3 dari ahli materi II dan penilaian 4 dari ahli materi I yang artinya cakupan materi berada dalam kategori baik hingga sangat baik.
- 5) Tingkat penyampaian materi, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli yang artinya penyampaian materi sangat runtut.
- 6) Tingkat kemudahan dalam menyampaikan materi, mendapatkan penilaian 3 dari ahli materi I dan penilaian 4 dari ahli materi II yang artinya kemudahan dalam penyampaian materi berada dalam kategori baik hingga sangat baik.
- 7) Tingkat kedalaman materi, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli yang artinya kedalaman materi sangat baik.
- 8) Tingkat kejelasan materi, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli yang artinya materi yang disampaikan memiliki kejelasan yang sangat baik
- 9) Tingkat kemenarikan materi, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli yang artinya materi yang disampaikan sangat menarik dalam pemaparannya.

- 10) Tingkat pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik, mendapatkan penilaian 3 dari ahli materi II dan penilaian 4 dari ahli materi I yang artinya keberadaan evaluasi berada pada kategori baik hingga sangat baik untuk mengukur kemampuan peserta didik.
- 11) Tingkat evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli yang artinya keberadaan evaluasi yang berkesinambungan setiap sub materi sangat baik.
- 12) Tingkat keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar, mendapatkan penilaian 3 dari ahli materi II dan penilaian 4 dari ahli materi I yang artinya tingkat keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar berada pada kategori baik hingga sangat baik.
- 13) Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten, mendapatkan penilaian 3 dari ahli materi II dan penilaian 4 dari ahli materi I dengan kriteria baik hingga sangat baik.
- 14) Kualitas penyajian materi , mendapatkan penilaian 3 dari kedua ahli dengan kriteria baik.
- 15) Kualitas umpan balik berupa dapat memberikan motivasi belajar mendapatkan penilaian 3 dari ahli materi II dan penilaian 4 dari ahli materi I dengan kriteria baik hingga sangat baik.

Paparan data diatas yang diperoleh dari validator ahli materi I dan II terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) apabila dituliskan persentasenya sebagai berikut :

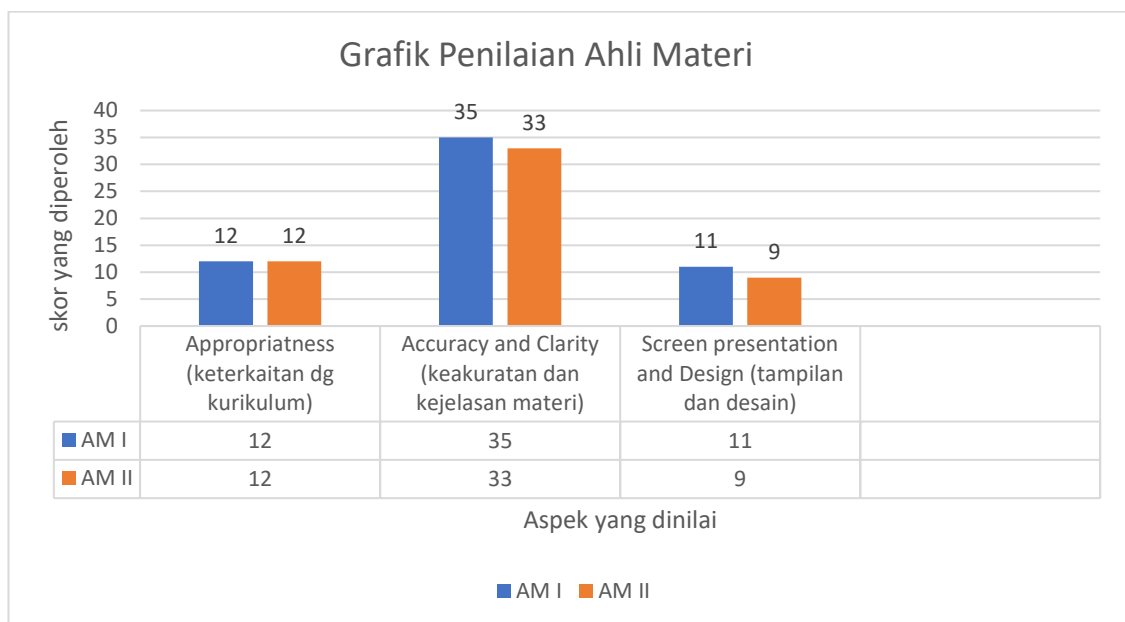
**Tabel 4.3 Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Materi I dan II**

No.	Aspek Penilaian	Skor yang diobservasi		Skor harapan	Persentase Kelayakan	
		AM I	AM II		AM I	AM II
1	<i>Appropriateness</i> (keterkaitan dengan kurikulum)	12	12	12	$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$	$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$
2	<i>Accuracy and Clarity</i> (keakuratan dan kejelasan materi)	35	33	36	$p = \frac{58}{60} \times 100\%$	$p = \frac{54}{60} \times 100\%$
3	<i>Screen Presentation and Design</i> (tampilan dan desain materi)	11	9	12	96,6 %	90 %
Jumlah		58	54	60	96,6%	90,0%
Rata-rata persentase kedua ahli materi					93,3%	

Berdasarkan tabel 4.3 hasil analisis data penilaian oleh ahli materi

fikih terdapat tiga aspek yang dinilai yaitu aspek *Appropriateness* (keterkaitan dengan kurikulum), *Accuracy and Clarity* (keakuratan dan kejelasan materi) dan *Screen Presentation and Design* (tampilan dan desain materi). Jumlah perolehan skor dari validator ahli materi I pada aspek *Appropriateness* (keterkaitan dengan kurikulum) adalah 12 dari yang diharapkan 12. Sedangkan, ahli materi II memberikan skor 12 dari yang diharapkan 12. Aspek *Accuracy and Clarity* (keakuratan dan kejelasan materi) dari ahli materi I memperoleh skor 35 dari yang diharapkan 36. Sedangkan, penilaian dari ahli materi II memperoleh skor 33 dari yang diharapkan 36. Aspek *Screen Presentation and Design* (tampilan dan desain materi) dari ahli materi I mendapatkan skor 11 dari yang diharapkan 12. Sedangkan dari ahli materi II mendapatkan skor 9 dari yang diharapkan 12.

Kesimpulan yang dapat diambil dari data hasil validasi oleh validator ahli materi I dan II, maka dapat diketahui bahwa perolehan skor validator ahli materi I apabila dirata-rata memperoleh persentase 96,6%. Sedangkan ahli materi II memperoleh rata-rata skor persentase 90,0%. Perolehan rata-rata persentase dari kedua ahli materi adalah 93,3%. Hasil persentase tersebut apabila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) berada pada kualifikasi “Sangat Layak” untuk digunakan. Grafik hasil analisis data penilaian ahli materi terdapat pada gambar 4.2.



**Gambar 4.1 Grafik Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Materi**

Saran-saran dari para ahli yang telah diberikan digunakan sebagai bahan penyempurnaan produk, peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari validator ahli materi I dan II

setelah melihat dan mengamati komponen produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*), sebagai berikut:

- 1) Materi yang terdapat pada produk multimedia pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan tidak ada yang perlu diperbaiki.
- 2) Tampilan awal ditambahkan Tutorial Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*)

Hasil validator berupa saran perbaikan disebutkan bahwa peneliti apabila hendaknya memberikan tutorial penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menggunakan produk tersebut, terlebih terhadap pemilihan materi yang akan dipelajari. Tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti dengan membuat tutorial penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*). Berikut ini adalah tampilan sebelum dan sesudah produk diperbaiki:



Tabel 4.4 Saran Perbaikan dari Ahli Materi



No	Tampilan Sebelum	Tampilan Sesudah
1		

3) Mengganti jenis *font* atau tulisan yang gelap

Hasil validator berupa saran perbaikan disebutkan bahwa peneliti hendaknya mengganti jenis *font* yang gelap dan sulit terbaca dengan jenis *font* lainnya yang lebih terang. Tujuannya agar peserta didik lebih mudah untuk membaca. Hal ini seperti tulisan “petunjuk” dan “pemberitahuan”. Tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti dengan mengganti jenis tulisan dengan yang lebih mudah dibaca.

Tabel 4.5 Saran Perbaikan dari Ahli Materi

No	Tampilan Sebelum	Tampilan Sesudah
1		

No	Tampilan Sebelum	Tampilan Sesudah
2		

#### b. Hasil Validasi Ahli Media

Kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti berupa produk multimedia pembelajaran interaktif fikih telah divalidasi kepada 2 validator yang terdiri dari dosen IAIN Tulungagung yaitu Dr. Adi Wijayanto, S.Or.,S.Kom,M.Pd.,AIFO sebagai ahli pertama dan Dr. Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana, M.Pd sebagai ahli kedua. Hasil validasi yang telah diperoleh ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan tingkat kelaidan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah dikembangkan oleh pengembang. Adapun data hasil penilaian validasi media dari ahli kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Data Penilaian Ahli Media I dan II

No	Indikator	AM I	AM II	Skor yang diharapkan
<b>Tampilan media</b>				
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf pada tampilan produk multimedia (dapat terbaca dengan jelas)	4	4	4
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf pada tampilan produk multimedia (dapat terbaca dengan jelas)	3	3	4
3	Ketepatan penempatan tulisan pada tampilan produk multimedia	3	3	4
4	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan produk multimedia	3	4	4
5	Kejelasan tampilan gambar pada produk multimedia	4	4	4
6	Ketepatan penempatan gambar pada produk multimedia	4	3	4
7	Kemenarikan animasi pada produk multimedia tampilan	3	3	4
8	Ketepatan penempatan animasi pada produk multimedia	3	4	4
9	Ketepatan pemilihan musik pengiring pada tampilan produk multimedia	4	3	4
10	Sound / narasi penjelasan pada produk multimedia mudah dipahami / jelas	4	3	4
11	Ketepatan penempatan tombol pada tampilan produk multimedia	4	4	4
12	Pemilihan ukuran tombol pada tampilan produk multimedia	4	3	4
13	Ketepatan penempatan video pada tampilan produk multimedia	3	4	4
14	Ketepatan tata letak setiap layar / halaman pada produk multimedia	4	4	4
15	Kemenarikan desain pada setiap layar / halaman pada produk multimedia	4	4	4
<b>Penyajian</b>				
16	Penggunaan bahasa pada tampilan produk multimedia mudah dipahami	4	3	4
17	Keberadaan teks pada tampilan produk multimedia ringkas / to the point	4	4	4
<b>Program</b>				
18	Kemudahan dalam penggunaan / pengoperasian produk multimedia	4	4	4
19	Kejelasan petunjuk penggunaan pada produk multimedia	3	4	4
20	Kecepatan reaksi tombol navigasi pada produk multimedia	4	4	4
Jumlah		73	72	80

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dipaparkan bahwa data validasi oleh ahli media I dan II terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada pelajaran fikih mendapatkan penilaian 4 dan 3 untuk masing-masing pernyataan yang diajukan dengan rincian sebagai berikut :

- 1) Ketepatan pemilihan jenis huruf pada produk multimedia, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- 2) Ketepatan pemilihan ukuran huruf pada tampilan produk multimedia, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli yang termasuk baik.
- 3) Ketepatan penempatan tulisan pada tampilan produk multimedia, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli yang termasuk baik.
- 4) Ketepatan pemilihan *background* pada tampilan produk multimedia, mendapat penilaian 3 dari ahli media I dan penilaian 4 dari ahli media II dengan kategori baik hingga sangat baik.
- 5) Kejelasan tampilan gambar pada produk multimedia, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli dengan kategori sangat baik.
- 6) Kejelasan tampilan gambar pada produk multimedia, mendapat penilaian 3 dari ahli media II dan penilaian 4 dari ahli media I dengan kategori baik hingga sangat baik.
- 7) Ketepatan penempatan gambar pada produk multimedia, mendapatkan penilaian 3 dari kedua ahli media dengan kategori baik.

- 8) Ketepatan penempatan animasi pada produk multimedia, mendapatkan penilaian 3 dari ahli media I dan penilaian 4 dari ahli media II dengan kategori baik hingga sangat baik.
- 9) Ketepatan pemilihan musik pengiring pada produk multimedia, mendapatkan penilaian 3 dari ahli media II dan 4 dari ahli media I penilaian dengan kategori baik hingga sangat baik.
- 10) Sound atau narasi penjelasan produk multimedia jelas dan mudah dipahami, mendapatkan penilaian 3 dari ahli media II dan penilaian 4 dari ahli media I dengan kategori baik hingga sangat baik.
- 11) Pemilihan ukuran tombol pada tampilan produk multimedia, mendaptakan penilaian 4 dari kedua ahli dengan kategori sangat baik.
- 12) Pemilihan ukuran tombol pada tampilan produk multimedia, mendapatkan penilaian 3 dari ahli media II dan penilaian 4 dari ahli media I dengan kategori baik hingga sangat baik.
- 13) Ketepatan penempatan video pada tampilan produk multimedia, mendapatkan penilaian 3 dari ahli materi I dan penilaian 4 dari ahli materi II dengan kategori baik hingga sangat baik.
- 14) Ketepatan tata letak setiap halaman pada produk multimedia, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli media dengan kriteria sangat baik.
- 15) Kemenarikan desain pada setiap halaman produk multimedia, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli media dengan kriteria sangat baik.

- 16) Bahasa yang digunakan mudah dipahami pada tampilan produk multimedia, mendapatkan penilaian 3 dari ahli media II dan penilaian 4 dari ahli media I dengan kategori baik hingga sangat baik.
- 17) Keberadaan teks pada tampilan produk multimedia yang ringkas, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli media dengan kriteria sangat baik.
- 18) Kemudahan dalam penggunaan produk multimedia, mendapatkan penilaian 4 dari kedua ahli media dengan kriteria sangat baik.
- 19) Kejelasan petunjuk penggunaan pada produk multimedia, mendapatkan penilaian 3 dari ahli media I dan penilaian 4 dari ahli media II sehingga produk berada pada kategori baik hingga sangat baik.
- 20) Kecepatan reaksi tombol navigasi pada produk multimedia, mendapatkan penilaian 3 dari ahli media I dan penilaian 4 dari ahli media II sehingga produk berada pada kategori baik hingga sangat baik.

Paparan data diatas yang diperoleh dari validator ahli materi I dan II terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC apabila dituliskan persentasenya sebagai berikut.

**Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Media**

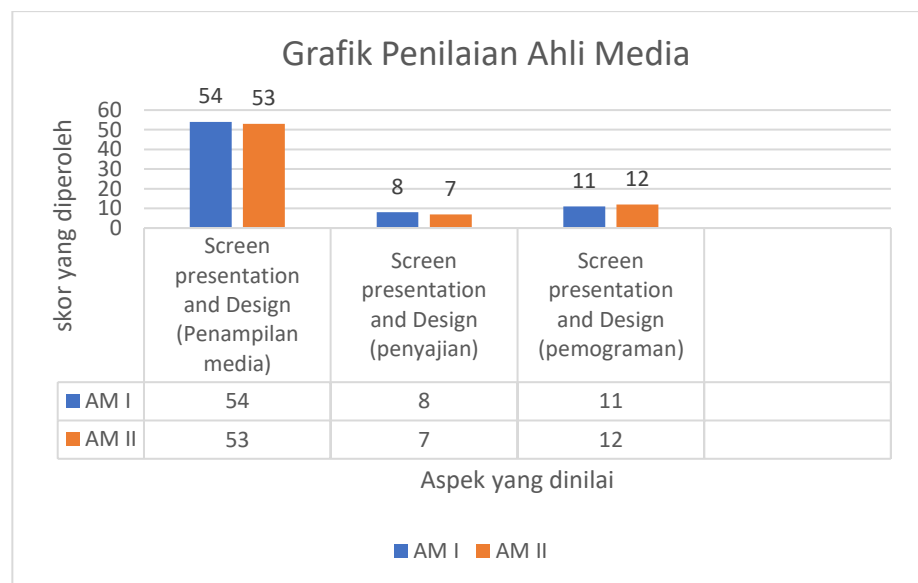
No.	Aspek Penilaian	Skor yang diobservasi		Skor yang diharapkan	Persentase Kelayakan	
		AM I	AM II		AM I	AM II
1	<i>Screen Presentation and Design</i> (tampilan media)	54	53	60	$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$	$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$
2	<i>Screen Presentation and Design</i> (penyajian)	8	7	8	$p = \frac{73}{80} \times 100\%$	$p = \frac{72}{80} \times 100\%$
3	<i>Screen Presentation and Design</i> (program)	11	12	12	91,2 %	90,0 %
Jumlah		73	72	80	91,2%	90,0%
Rata-rata persentase dari kedua ahli media					90,6%	

Berdasarkan tabel 4.7 hasil analisis data dari ahli media I dan II, menyatakan bahwa penilaian produk multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dilihat dari aspek *Screen Presentation and Design* (tampilan dan desain). Aspek tersebut, diperinci menjadi tiga bagian yaitu tampilan, desain penyajian dan desain program. Jumlah skor yang diperoleh dari validator ahli media I pada bagian tampilan, sebesar 54 poin dari yang diharapkan 60 poin. Sedangkan, dari ahli media II pada bagian tampilan mendapatkan skor 53 dari yang diharapkan 60. Bagian penyajian dari ahli media I mendapatkan skor 8 dari yang diharapkan 8. Sedangkan, ahli media II pada bagian penyajian memberikan skor 7 dari yang diharapkan 8. Bagian program dari ahli media I mendapatkan skor 11 dari yang diharapkan 12. Sedangkan dari ahli media II mendapatkan skor 12 dari yang diharapkan 12.

Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa data hasil validasi oleh validator ahli media I memperoleh persentase 91,2%. Sedangkan ahli



media II memperoleh skor persentase 90,0%. Perolehan rata-rata persentase dari kedua ahli materi adalah 90,6%. Hasil persentase tersebut apabila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) berada pada kualifikasi “Sangat Layak” untuk digunakan. Grafik analisis data pada hasil penilaian dapat dilihat pada gambar 4.6.





**Gambar 4.2 Grafik Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Media**

Catatatan angket validasi yang telah diberikan kepada para ahli digunakan sebagai bahan penyempurnaan produk, peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran perbaikan dari validator ahli media setelah melihat dan mengamati komponen produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) sebagai berikut:

## 1) Tampilan orang / gambar

Hasil validator berupa saran perbaikan disebutkan bahwa tampilan gambar sebaiknya dibuat bergerak/dinamis bukan statis. Tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengganti tampilan orang / gambar menjadi bergerak.

**Tabel 4.8 Saran Perbaikan dari Ahli Media**

No	Tampilan Sebelum	Tampilan Sesudah
1	<p>Gambar orang diam</p> 	<p>Gambar orang bergerak</p> 

2) Warna *background* tulisan penjelasan

Hasil validator berupa saran perbaikan disebutkan bahwa *background* tulisan penjelasan seperti pada binatang haram, sebaiknya pemilihan warnanya disesuaikan dengan *background* pada tampilan slide. Tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti dengan mengganti *background* tulisan yang senada dengan *background* tampilan pada layar tersebut.

Tabel 4.9 Saran Perbaikan dari Ahli Media

No	Tampilan Sebelum	Tampilan Sesudah
1		

3) Pemilihan warna *background* slide / tampilan

Hasil validator berupa saran perbaikan disebutkan bahwa *background* pada pembahasan adab makan dan minum, sebaiknya diganti dengan warna lain, bukan hijau tua agar tulisan dapat terbaca dengan baik. Tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti dengan mengganti *background* tulisan dengan warna yang lebih terang agar tulisan dapat lebih mudah untuk dibaca.

Tabel 4.10 Saran Perbaikan dari Ahli Media

No	Tampilan Sebelum	Tampilan Sesudah
1		

Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) yang telah direvisi oleh peneliti sesuai dengan saran dari para ahli media dan ahli materi, kemudian divalidasi empiris dengan menggunakan

produk tersebut untuk uji coba perorangan. Peneliti dan pengembang mengambil 10 orang peserta didik sebagai responden pengambilan data uji coba perorangan. Berikut pemaparan perolehan data uji coba dari 10 responden.

**Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Perorangan terhadap Media  
menggunakan 10 responden**

No.	Aspek	Alternatif Jawaban				$\sum x$	$\sum x_i$	Persentase (%)
		4	3	2	1			
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf pada tampilan produk multimedia dapat terbaca dengan jelas	7	3	-	-	37	40	92,5%
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf pada tampilan produk multimedia dapat terbaca dengan jelas	6	4	-	-	36	40	90%
3	Ketepatan penempatan tulisan pada tampilan produk multimedia	7	3	-	-	37	40	92,5%
4	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan produk multimedia	5	4	1	-	34	40	85%
5	Kejelasan tampilan gambar pada produk multimedia	6	4	-	-	36	40	90%
6	Ketepatan penempatan gambar pada produk multimedia	5	5	-	-	35	40	87,5%
7	Kemenarikan animasi pada produk multimedia tampilan	7	2	1	-	36	40	90%
8	Ketepatan penempatan animasi pada produk multimedia	5	4	1	-	34	40	85%
9	Ketepatan pemilihan musik pengiring pada tampilan produk multimedia	7	2	1	-	36	40	90%
10	Narasi penjelasan pada produk multimedia mudah dipahami	7	3	-	-	37	40	92,5
11	Ketepatan penempatan tombol pada tampilan produk multimedia	5	5	-	-	35	40	87,5%
12	Pemilihan ukuran tombol pada tampilan produk multimedia	7	3	-	-	37	40	92,5%
13	Ketepatan penempatan video pada tampilan produk multimedia	6	4	-	-	36	40	90%

Tabel berlanjut dibawahnya

No.	Aspek	Alternatif Jawaban				$\sum x$	$\sum x_i$	Persentase (%)
14	Ketepatan tata letak pada setiap halaman pada produk multimedia	6	3	1	-	35	40	87,5%
15	Kemenarikan desain pada setiap halaman pada produk multimedia	6	4	-	-	36	40	90%
16	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	7	3	-	-	37	40	92,5%
17	Keberadaan kata-kata pada tampilan produk multimedia ringkas	6	4	-	-	36	40	90%
18	Kemudahan dalam penggunaan / pengoperasian produk multimedia	6	4	-	-	36	40	90%
19	Kejelasan petunjuk dan tutorial penggunaan produk multimedia	9	1	-	-	39	40	97,5%
20	Kecepatan reaksi tombol pada produk multimedia	7	3	-	-	37	40	92,5%

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji coba diatas dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada ketepatan pemilihan jenis huruf 7 responden memilih jawaban 4 dan 3 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 92,5% dan termasuk kualifikasi sangat valid. Ketepatan pemilihan ukuran huruf 6 responden memilih jawaban 4 dan 4 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 90% dan termasuk kualifikasi sangat valid. Ketepatan penempatan tulisan 7 responden memilih jawaban 4 dan 3 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 92,5% dan kualifikasi sangat valid.

Ketepatan pemilihan *background* pada tampilan multimedia pembelajaran interaktif 5 responden memilih jawaban 4, 4 responden memilih jawaban 3 dan 1 responden memilih jawaban 2, sehingga diperoleh persentase 85% dan termasuk kualifikasi sangat valid. Kejelasan tampilan gambar 6 responden memilih jawaban 4 dan 4 responden

memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 90% dan termasuk kualifikasi sangat valid. Ketepatan penempatan gambar 5 responden memilih jawaban 4 dan 5 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 87,5% dan termasuk kategori sangat valid.

Terkait kemenarikan animasi 7 responden memilih jawaban 4, 2 responden memilih jawaban 3 dan 1 responden memilih jawaban 2, sehingga persentase 90% dan termasuk kualifikasi sangat valid. Ketepatan penempatan animasi pendukung 5 responden memilih jawaban 4, 4 responden memilih jawaban 3 dan 1 responden memilih jawaban 2, sehingga diperoleh persentase 85% dan kategori sangat valid. Ketepatan pemilihan musik pengiring 7 responden memilih jawaban 4, 2 responden memilih jawaban 3 dan 1 responden memilih jawaban 2, sehingga diperoleh persentase 90% dan kualifikasi sangat valid.

Narasi materi penjelasan 7 responden memilih jawaban 4 dan 3 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 92,5% dan kualifikasi sangat valid. Ketepatan penempatan tombol navigasi 5 responden memilih jawaban 4 dan 5 responden memilih jawaban 3, sehingga persentase 87,5% dan termasuk kualifikasi sangat valid. Pemilihan ukuran tombol pada multimedia 7 responden memilih jawaban 4 dan 3 responden memilih jawaban 3, sehingga persentasenya 92,5% dan termasuk kualifikasi sangat valid. Video materi 6 responden memilih jawaban 4 dan 4 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 90% dan termasuk kualifikasi sangat valid.

Tampilan tata letak halaman 6 responden memilih jawaban 4, 3 responden memilih jawaban 3 dan 1 responden memilih jawaban 2, sehingga diperoleh persentase 87,5% dan termasuk kualifikasi sangat valid. Kemenarikan desain produk 6 responden memilih jawaban 4 dan 4 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 90% dan termasuk kualifikasi sangat valid. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami 7 responden memilih jawaban 4 dan 3 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 92,5% dan termasuk kualifikasi sangat valid.

Keringkasan penjelasan 6 responden memilih jawaban 4 dan 3 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 90% dan kategori sangat valid. Kemudahan dalam pengoperasian 6 responden memilih jawaban 4 dan 4 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 90% dan kategori sangat valid. Kejelasan petunjuk penggunaan 9 responden memilih jawaban 4 dan 1 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 97,5% dan kategori sangat valid. Kecepatan reaksi tombol 7 responden memilih jawaban 4 dan 3 responden memilih jawaban 3, sehingga diperoleh persentase 92,5% dan kategori sangat valid.

Analisis data uji coba perorangan yang telah dipaparkan diatas, memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,2% dengan kriteria kelayakan menempati posisi “sangat layak” atau “sangat valid”. Maka, keberadaan



dari multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat disimpulkan sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

**c. Hasil Validasi Ahli untuk Soal Hasil belajar (ranah kognitif)**

Soal hasil belajar yang telah dibuat oleh peneliti divalidasi kepada ahli untuk mengetahui kelayakan dari soal tersebut. Soal divalidasi kepada dosen IAIN Tulungagung yaitu Dr. Muhammad Muntahibun Nafis, M.Ag, Dr. Hj. Luk-Luk Nur Mufida, M.Pd.I dan guru mata pelajaran fikih yaitu Mohamat Sodik, M.Pd. Adapun data hasil penilaian dari ahli kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Hasil Analisis Data Penilaian Ahli I *Pre-test & Post-test***

No.	Aspek Penilaian	Hasil Uji pre-test		Persentase Kelayakan	Hasil uji post-test		Persentase Kelayakan
		$\sum x$	$\sum x_i$		$\sum x$	$\sum x_i$	
1	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	4	$p = \frac{x}{\sum x_i} \times 100\%$ $p = \frac{15}{16} \times 100\%$ $93,7\%$	4	4	$p = \frac{x}{\sum x_i} \times 100\%$ $p = \frac{15}{16} \times 100\%$ $93,7\%$
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4		4	4	
3	Pertanyaan soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4		4	4	
4	Pilihan jawaban pada soal jelas	3	4			4	
Jumlah		15	16	93,7%	15	16	93,7%

Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji validitas dari ahli I (Dr.

Muhammad Muntahibun Nafis, M.Ag), mendapatkan skor sebesar 15 dari yang diharapkan 16 dengan rata-rata persentase kelayakan soal adalah 93,7%, maka dapat disimpulkan bahwa soal-soal yang diujikan dalam kategori sangat valid. Artinya, soal-soal tersebut dapat

digunakan sebagai acuan untuk pengambilan data dilapangan. Revisi terhadap konten dari ahli I sebagai berikut:

1) Penyajian pilihan jawaban pada soal

Hasil validator berupa saran perbaikan disebutkan bahwa letak pilihan jawaban perlu adanya konsistensi menyorong atau kebawah agar peserta didik tidak bingung. Tindak lanjut peneliti mengganti pilihan jawaban dengan opsi pilihan jawaban ke bawah.

2) Penulisan “di”

Hasil validator berupa saran perbaikan disebutkan bahwa penulisan di lebih diperhatikan lagi yaitu “di” + kata kerja ditulis dengan disambung, sedangkan “di” + waktu/tempat ditulis dengan dipisah. Tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti, dengan meneliti kembali penulisan dan mengganti penulisan “di” yang belum sesuai.

3) Soal cerita yang panjang

Hasil validator berupa saran perbaikan disebutkan bahwa soal yang panjang perlu dipertimbangkan lagi dan dibuat lebih simpel. Tindak lanjut yang dilakukan peneliti dengan memperbaiki soal tersebut tanpa mengubah maksud dari soal sebelumnya.

**Tabel 4.13 Saran Perbaikan dari Ahli Media**

No	Tampilan Sebelum	Tampilan Sesudah
1		
2		
3		

**Tabel 4.14 Hasil Analisis Data Penilaian Ahli II Pre-test & Post-test**

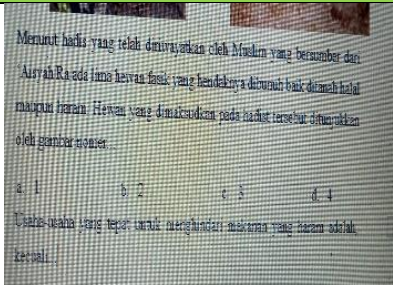
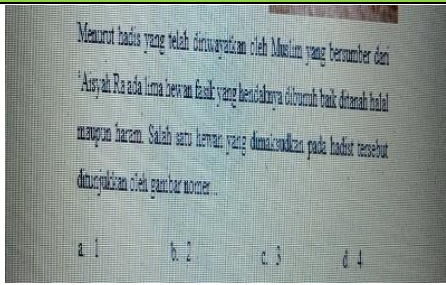
No.	Aspek Penilaian	Hasil uji pre-test		Persentase Kelayakan	Hasil uji post-test		Persentase Kelayakan
		$\sum x$	$\sum x_i$		$\sum x$	$\sum x_i$	
1	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	4	$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$ $= \frac{13}{16} \times 100\%$ $= 81,2\%$	4	4	$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$ $= \frac{13}{16} \times 100\%$ $= 81,2\%$
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4		3	4	
3	Pertanyaan soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	4		3	4	
4	Pilihan jawaban pada soal jelas	3	4		3	4	
Jumlah		13	16	81,2%	13	16	81,2%

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji validitas dari ahli II (Dr. Hj. Luk-

Luk Nur Mufida, M.Pd.I), mendapatkan skor sebesar 13 dari yang

diharapkan 16 dengan rata-rata persentase kelayakan soal adalah 81,2%, maka dapat disimpulkan bahwa soal-soal yang diujikan dalam kategori sangat valid. Artinya, soal-soal tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk pengambilan data lapangan. Pada catatan dari validator ada beberapa hal yang perlu diperbaiki sebagai upaya untuk mempermudah peserta didik lebih memahami soal. Revisi pada pertanyaan pada soal no 18 lebih diperjelas. Penjabaran pada soal, tertulis 5 binatang, akan tetapi pilihan pada jawaban yang benar hanya 1 binatang. Pertanyaan seharusnya diganti dengan redaksi “salah satu dari kelima binatang”. Tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti dengan mengganti pertanyaan tersebut sesuai dengan redaksi dari validator. Adapun perbaikan yang telah dilakukan dapat dilihat pada kolom berikut:

**Tabel 4.15 Saran Perbaikan dari Ahli**

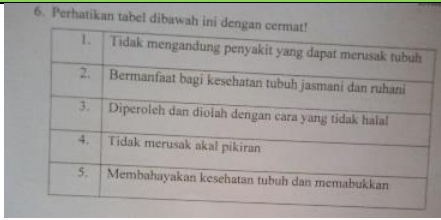
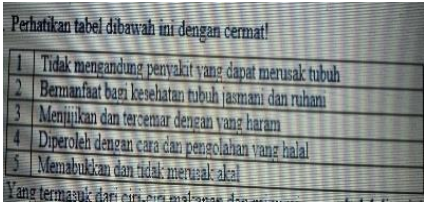
No	Tampilan Sebelum	Tampilan Sesudah
1		

**Tabel 4.16 Hasil Analisis Data Penilaian Ahli III Pre-test & Post-test**

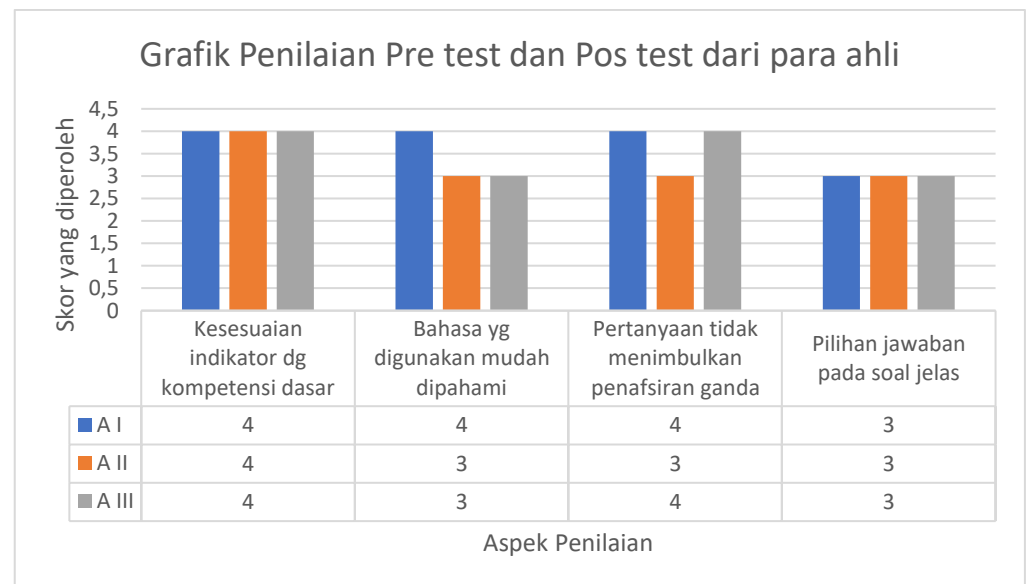
No.	Aspek Penilaian	Hasil uji pre-test		Persentase Kelayakan	Hasil uji post-test		Persentase Kelayakan
		$\sum x$	$\sum x_i$		$\sum x$	$\sum x_i$	
1	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	4	$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$ $p = \frac{14}{16} \times 100\%$ $= 87,5 \%$	4	4	$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$ $p = \frac{14}{16} \times 100\%$ $= 87,5 \%$
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4		3	4	
3	Pertanyaan soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4		4	4	
4	Pilihan jawaban pada soal jelas	3	4		3	4	
Jumlah		14	16	87,5%	14	16	87,5%

Berdasarkan tabel 4.16 Penilaian soal dari validator III (Muhamat Sodik), memperoleh skor 14 dari yang diharapkan 16 dengan rata-rata persentase kelayakan soala adalah 87,5%, maka dapat disimpulkan disimpulkan bahwa soal-soal yang diujikan dalam kategori sangat valid. Sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk pengambilan data dilapangan. Validator III memberikan saran dalam penulisan tabel pada soal. Penyajian data dengan tabel lebih diperjelas bentuknya berupa data baris (kebawah) atau tabel (kesamping) dan letak tulisan lebih dirapikan lagi dengan posisi tulisan ditengah tabel.

**Tabel 4.17 Saran Perbaikan dari Ahli**

No	Tampilan Sebelum	Tampilan Sesudah
1		

Hasil penilaian dari para ahli terhadap soal *pre test* dan *post test*, yang telah dipaparkan diatas apabila digambarkan dalam bentuk grafik akan nampak sebagai berikut:



**Gambar 4.3 Grafik Penilaian Pre test dan Post test dari para ahli**

Berdasarkan gambar 4.3 maka dapat diketahui bahwa ahli I memberikan penilaian 4 untuk kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Penilaian 3 untuk pilihan jawaban pada soal. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 93,7%. Ahli II memberikan penilaian 4 untuk kesesuaian indikator dengan kompetensi dan penilaian 3 untuk bahasa yang digunakan mudah dipahami, pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda dan pilihan jawaban pada soal. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 81,2%.

Ahli III memberikan hasil penilaian 4 untuk kesesuaian indikator dan pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Penilaian 3 untuk bahasa yang digunakan mudah dipahami dan pilihan jawaban pada soal. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 87,5%. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa soal tes hasil belajar *pre test* dan *post test* mendapatkan rata-rata persentase 87,4% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

#### d. Hasil Validasi Ahli Angket Motivasi Belajar

Kelayakan soal angket motivasi belajar yang telah dibuat oleh peneliti divalidasi kepada dosen IAIN Tulungagung yaitu Dr. Hj. Luk-Luk Nur Mufida, M.Pd.I. Adapun data hasil penilaian validasi media dari ahli kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai berikut:

**Tabel 4.18 Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Angket Motivasi**

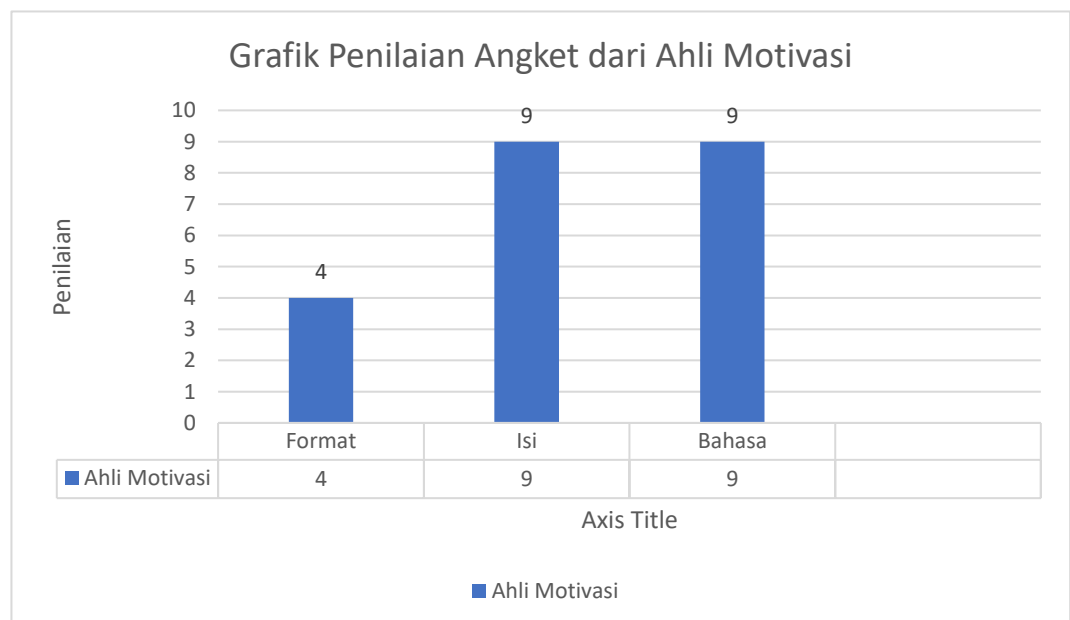
No.	Aspek penilaian	$\sum x$	$\sum x_i$	Persentase Kelayakan
1	Format	4	4	$p = \frac{x}{x_i} \times 100\%$ $p = \frac{22}{28} \times 100\%$ $= 78,5\%$
2	Isi	9	12	
3	Bahasa	9	12	
Jumlah		22	28	78,5%

Berdasarkan tabel hasil analisis data penilaian oleh angket motivasi terdapat tiga aspek yang dinilai. Jumlah skor yang diperoleh dari aspek format adalah 4 dari yang diharapkan 4. Aspek isi memperoleh skor 9 dari yang diharapkan 12. Sedangkan, aspek bahasa memperoleh skor 9 dari yang diharapkan 12. Rata-rata perolehan skornya adalah 78,5% dengan kriteria “layak” untuk digunakan. Hasil

validasi ahli menunjukkan angket layak untuk digunakan, tetapi perlu perbaikan pada konten soal berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen ahli. Komentar atau saran dari ahli adalah pernyataan nomer 2, 3, 4 memiliki maksud yang sama, maka dapat memilih salah satu soal yang ada.

Hasil penilaian angket motivasi belajar dari ahli, apabila dipaparkan dalam bentuk grafik akan nampak sebagai berikut:

**Gambar 4.4 Grafik Penilaian Angket Motivasi dari ahli**



## 2. Analisis Hasil Uji Lapangan

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) sudah direvisi berdasarkan saran dari ahli, kemudian di uji coba lapangan. Uji lapangan dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung dengan mengambil kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didiknya 30 dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didiknya 30. Analisis uji coba lapangan dilakukan



terhadap data penggunaan media, hasil belajar ranah kognitif pada peserta didik dan data angket motivasi belajar setelah menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*).

**a. Analisis Angket Media Peserta Didik**

Uji lapangan terhadap peserta didik dilakukan terhadap 28 peserta didik kelas VIII-A. Pengisian angket terhadap media ini terbagi menjadi tiga aspek penilaian yang meliputi aspek tampilan, aspek desain penyajian dan aspek desain program yang terdiri dari 20 butir pernyataan. Berikut disajikan hasil uji lapangan terhadap 28 peserta didik.

**Tabel 4.19 Data Hasil Validasi Uji Lapangan dengan 28 Responden**

No.	Aspek	Alternatif Jawaban				$\sum x$	$\sum x_i$	Persentase (%)
		4	3	2	1			
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf pada tampilan produk multimedia dapat terbaca dengan jelas	10	18	-	-	94	112	83,9%
2	Ketepatan pemilihan ukuran huruf pada tampilan produk multimedia dapat terbaca dengan jelas	15	13	-	-	99	112	88,4%
3	Ketepatan penempatan tulisan pada tampilan produk multimedia	10	18	-	-	94	112	83,9%
4	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan produmultimedia	14	14	1	-	98	112	87,5%
5	Kejelasan tampilan gambar pada produk multimedia	18	10	-	-	102	112	91,1%
6	Ketepatan penempatan gambar pada produk multimedia	13	14	1	-	96	112	87,5%
7	Kemenarikan animasi pada produk multimedia tampilan	17	10	1	-	100	112	89,3%
8	Ketepatan penempatan animasi pada produk multimedia	11	16	1	-	94	112	83,9%

Tabel berlanjut dibawahnya

No.	Aspek	Alternatif Jawaban				$\sum x$	$\sum x_i$	Persentase (%)
9	Ketepatan pemilihan musik pengiring pada tampilan produk multimedia	12	15	1	-	98	112	84,8%
10	Narasi penjelasan pada produk multimedia mudah dipahami	12	16	-	-	96	112	85,7%
11	Ketepatan penempatan tombol pada tampilan produk multimedia	15	10	3	-	96	112	85,7%
12	Pemilihan ukuran tombol pada tampilan produk multimedia	14	14	-	-	98	112	87,5%
13	Ketepatan penempatan video pada tampilan produk multimedia	12	16	-	-	96	112	85,7%
14	Ketepatan tata letak pada setiap halaman pada produk multimedia	8	20	-	-	92	112	82,1%
15	Kemenarikan desain pada setiap halaman pada produk multimedia	17	11	-	-	101	112	90,2%
16	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	16	12	-	-	100	112	89,3%
17	Keberadaan kata-kata pada tampilan produk multimedia ringkas	16	12	-	-	100	112	89,3%
18	Kemudahan dalam penggunaan / pengoperasian produk multimedia	12	16	-	-	96	112	85,7%
19	Kejelasan petunjuk dan tutorial penggunaan produk multimedia	13	15	-	-	97	112	86,6%
20	Kecepatan reaksi tombol pada produk multimedia	10	17	1	-	37	112	83,0%
Rata-rata Uji Coba Lapangan dengan Peserta Didik 28								86,5%

Berdasarkan tabel 4.19 menunjukkan bahwa uji coba lapangan dengan peserta didik 28 memperoleh rata-rata persentase sebanyak 86,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) tergolong sangat layak dan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## b. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sebagai dasar uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Uji normalitas dalam penelitian ini dibantu dengan *SPSS 25.0 for Windows* dengan rumus statistik *Kolmogorov-Smirnov*. Pada uji normalitas yang digunakan jika harga signifikansi  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Jika data memiliki harga signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Data yang digunakan untuk uji normalitas adalah data nilai *pre test* dan *post test* peserta didik (*Lampiran*). Berikut adalah data hasil output dari uji normalitas:

**Tabel 4.20 Output Uji Normalitas *Pre-Test***

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		58
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,48719174
Most Extreme Differences	Absolute	,121
	Positive	,121
	Negative	-,098
Test Statistic		,121
Asymp. Sig. (2-tailed)		,033 <sup>c</sup>
Exact Sig. (2-tailed)		,332
Point Probability		,000

**Tabel 4.21 Output Uji Normalitas *Post-Test*****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		58
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,70661139
Most Extreme Differences	Absolute	,169
	Positive	,169
	Negative	-,080
Test Statistic		,169
Asymp Sig. (2-tailed)		,000 <sup>c</sup>
Exact Sig. (2-tailed)		<b>,063</b>
Point Probability		,000

Berdasarkan tabel 4.20 dan 4.21 output hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa signifikansi hitung  $> 0,05$  dengan perolehan data untuk *pre-test*  $0,332 > 0,05$  dan perolehan data untuk *post-test*  $0,063 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya varian-varian dua distribusi atau lebih. Penelitian ini melakukan uji homogenitas sebanyak dua kali yaitu pada data *pre-test* dan *post-test*. Dasar pengambilan keputusan dari uji homogenitas jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka varian dari dua atau lebih data tersebut homogen atau sama. Apabila signifikansi  $< 0,05$  maka varian dari dua atau lebih data tersebut tidak sama.

a) *Pre-test*

Uji homogenitas dengan menggunakan hasil nilai *pre-test* peserta didik bertujuan untuk memastikan bahwasannya kedua kelas yang digunakan dalam penelitian berada pada posisi yang homogen dan tidak memiliki perbedaan yang signifikan diantara kedua. Berikut hasil dari uji homogenitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan data *pre-test*.

**Tabel 4.22 Output Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test***

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	,026	1	56	,873
	Based on Median	,001	1	56	,974
	Based on Median and with adjusted df	,001	1	50,782	,974
	Based on trimmed mean	,025	1	56	,875

Berdasarkan tabel 4.24 output uji homogenitas menunjukkan signifikansi 0,873 berarti  $p \text{ value} = 0,873 > 0,05$  yang artinya varian dari dua data kelompok belajar tersebut adalah homogen.

b) *Post-test*

Uji homogenitas terhadap data *post-test* digunakan sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis. Berikut hasil dari uji homogenitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan data *post-test*.

**Tabel 4.23 Output Hasil Uji Homogenitas *Post-Test***

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	,469	1	56	,496
	Based on Median	,962	1	56	,331
	Based on Median and with adjusted df	,962	1	52,945	,331
	Based on trimmed mean	,725	1	56	,398

Berdasarkan tabel 4.23 output uji homogenitas menunjukkan signifikansi 0,496 berarti  $p \text{ value} = 0,496 > 0,05$  yang artinya varian dari dua data kelompok belajar tersebut adalah homogen.

### 3) Uji-t

Uji-t dilakukan pada data hasil belajar dilakukan dengan dua cara yaitu *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Berikut analisisnya:

#### a) *Paired Sample T-Test*

Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan setelah uji prasayat terpenuhi. *Paired Sample T-Test* adalah sampel berkorelasi atau berhubungan yang diperoleh dari subjek yang sama yaitu untuk membandingkan nilai *pre-test* dan *post test* kelas kontrol dan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Uji-t dilakukan dengan perhitungan menggunakan *SPSS 25.0 for Windows* yang hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.24 Uji t *pre test* dan *post test* kelas kontrol**

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre tes	77,20	30	5,768	1,053
	pos tes	81,20	30	5,671	1,035

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre tes - pos tes	-4,000	4,814	,879	-5,797	-2,203	-4,551	29	,000

Berdasarkan tabel 4.24 hasil uji t menunjukkan perolehan signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang artinya ada perbedaan yang signifikan terkait kemandirian sebelum dan sesudah belajar materi makanan dan minuman halal maupun haram. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata *pre-test* 77,20 dan rata-rata *post test* 81,20.

**Tabel 4.25 Uji t *pre test* dan *post test* kelas eksperimen**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test	78,14	28	5,275	,997
	post test	90,86	28	5,848	1,105

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre test - post test	-12,714	6,067	1,146	-15,067	-10,362	-11,090	27	,000

Berdasarkan tabel 4.25 hasil uji t menunjukkan perolehan signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka ada perbedaan yang signifikan. Artinya ada perbedaan kemandirian sebelum dan sesudah menggunakan produk pembelajaran yaitu multimedia interaktif berbasis SAC (Smart Apps

Creator). Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata *pre-test* 78,14 dan rata-rata *post test* 90,86.

b) *Independent Sample T-Test*

Uji *Independent Sample T-Test* dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perbandingan antar sampel yang subjeknya berbeda. Data yang digunakan adalah hasil *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji-t dilakukan dengan perhitungan menggunakan *SPPS 25.0 for Windows* yang hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.26 Output Group Statistic Uji Independent Sample T-Test**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar	pre eks	28	90,86	5,848	1,105
	pre kon	30	81,20	5,671	1,035

Berdasarkan tabel 4.26 hasil output uji *independent sample t-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada nilai *post test* diketahui bahwa perolehan rata-rata nilai post kelas kontrol adalah 81,20 sedangkan perolehan rata-rata nilai post test kelas eksperimen 90,86. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*).



**Tabel 4.27 Hasil Output *Independent Sample T-Test***

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	,469	,496	6,383	56	,000	9,657	1,513	6,627	12,688
	Equal variances not assumed			6,377	55,436	,000	9,657	1,514	6,623	12,692

Berdasarkan tabel 4.27 diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,383 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% (0,05) sebesar 2,003. Maka nilai  $t_{hitung} = 6,383 > \text{nilai } t_{tabel} = 2,003$ . Sedangkan Sig. (2-tailed) memperoleh  $0,000 < 0,05$  maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, ada perbedaan yang nyata antara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada hasil belajar ranah kognitif yang diberikan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang tanpa diberikan perlakuan.

### c. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dibantu dengan *SPSS 25.0 for Windows* dengan rumus statistik

*Kolmogorov-Smirnov*. Pada uji normalitas yang digunakan jika harga signifikansi  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Jika data memiliki harga signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Data yang digunakan untuk uji normalitas adalah data angket motivasi peserta didik (*Lampiran*). Berikut adalah data hasil output dari uji normalitas.

**Tabel 4.28 Output Uji Normalitas Angket Motivasi**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		58
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,72870362
Most Extreme Differences	Absolute	,096
	Positive	,096
	Negative	-,063
Test Statistic		,096
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>
Exact Sig. (2-tailed)		,620
Point Probability		,000

Berdasarkan tabel 4.28 output hasil uji normalitas data angket motivasi belajar menunjukkan bahwa signifikansi hitung  $> 0,05$  dengan perolehan datanya  $0,062 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya varian-varian dua distribusi atau lebih. Dasar pengambilan keputusan dari uji homogenitas jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka varian dari dua

atau lebih data tersebut homogen atau sama. Apabila signifikansi  $< 0,05$  maka varian dari dua atau lebih data tersebut tidak sama. Uji homogenitas terhadap data angket motivasi belajar digunakan sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis. Berikut hasil dari uji homogenitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan data angket motivasi belajar.

**Tabel 4.29 Output Uji Homogenitas Angket Motivasi**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Angket	Based on Mean	,206	1	56	,652
	Based on Median	,066	1	56	,799
	Based on Median and with adjusted df	,066	1	55,559	,799
	Based on trimmed mean	,174	1	56	,679

Berdasarkan tabel 4.29 output uji homogenitas menunjukkan signifikansi 0,625 berarti  $p\text{ value} = 0,652 > 0,05$  yang artinya varian dari dua data kelompok belajar tersebut adalah homogen. Data yang telah homogen dan normal, selanjutnya digunakan untuk uji hipotesis dengan menggunakan uji t.

### 3) Uji T

Uji *Independent Sample T-Test* dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perbandingan antar sampel yang subjeknya berbeda. Uji-t dilakukan dengan perhitungan menggunakan *SPSS 25.0 for Windows* yang hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.30 Output Uji *Independent Sample T-Test***

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
angket motivasi	Equal variances assumed	,206	,652	2,465	56	,017	3,743	1,519	,701	6,785
	Equal variances not assumed			2,466	55,846	,017	3,743	1,518	,702	6,783

Berdasarkan tabel 4.30 diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,465 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% (0,05) sebesar 2,003. Maka nilai  $t_{hitung} = 2,465 > \text{nilai } t_{tabel} = 2,003$ . Sedangkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,017 < 0,05$  maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, ada perbedaan yang nyata antara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) pada motivasi belajar peserta didik yang diberikan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang tanpa diberikan perlakuan.

### 3. Pembahasan

Produk pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar dapat dilihat berdasarkan output uji *independent sample t-test*. Uji *independent*

*sample t-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada perolehan hasil belajar menunjukkan signifikansi  $0,000 > 0,005$ . Maka sebagaimana pengambilan keputusan, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dipahami bahwa adanya perbedaan yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Artinya keberadaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Uji *independent sample t-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada perolehan motivasi belajar menunjukkan signifikansi  $0,017 > 0,005$ . Maka sebagaimana pengambilan keputusan, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap motivasi belajar peserta didik. Artinya ada pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) untuk meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan data perolehan hasil belajar peserta didik kelas VIII A yang mendapat perlakuan dengan belajar menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) menunjukkan adanya hasil belajar dan motivasi belajar yang lebih tinggi dari pada nilai peserta didik yang tidak mendapatkan perlakuan.

Selain itu, keberadaan Multimedia Interaktif Berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) apabila dikaitkan dengan tingkat keefektifannya yang

berdampak adanya pengaruh hasil belajar ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik, dapat dibuktikan dengan validasi kelayakan media dari ahli, uji kelompok kecil atau perorangan dan uji lapangan yang memiliki persentase sebesar 90,6%; 90,2% dan 86,5% yang apabila dirata-rata persentasenya sebesar 89,1% yang berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil temuan penelitian yang relevan yaitu Rori Khoirudin dkk dalam jurnal yang berjudul “Smart Apps Creator 3 to improve student learning outcome during the pandemic of COVID-19” berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa penerapan Smart Apps Creator 3 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa terbukti bahwa rata-rata nilai tes meningkat dari 73,43 menjadi 85,56. Selain itu persentase ketuntasan belajar sebelum menggunakan media Smart Apps Creator hanya 59,37%, setelah menggunakan media Smart Apps Creator menjadi 93,75%. Dengan demikian, Smart Apps Creator 3 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>1</sup>

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil temuan penelitian yang relevan yaitu Andi Rustandi dkk dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di SMK Teknologi Informasi Samarinda”, berdasarkan hasil penelitian tersebut media pembelajaran

---

<sup>1</sup>Rori Khoirudin dkk, “*Smart Apps Creator 3 to Improve Student Learning Outcomes During The Pandemic Of COVID-19*”, JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia) Vol. 7, No 1, March 2021, 25-33.

berbasis android pada pokok bahasa logika dan algoritma “Sangat Layak” digunakan dengan persentase kelayakan 94,52% dari rentang  $X > 81\%$ .<sup>2</sup>

Penelitian ini juga didukung oleh hasil temuan penelitian relevan yaitu Jenius Efendi dalam jurnal yang berjudul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Shalat Fardhu Untuk Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android”, berdasarkan hasil penelitian tersebut menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk membuat multimedia interaktif. Media pembelajaran yang dibuat tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari Shalat Fardhu di Madrasah karena memberika pengalaman bermakna melalui tampilan menarik dan kegiatan menyenangkan melalui permainan (game). Motivasi siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media tersebut masuk dalam kategori sangat baik pada aspek perhatian dan ketertarikan sangat baik.<sup>3</sup>

Berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dan didukung oleh hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa keberadaan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) dapat meningkatkan perolehan hasil belajar peserta didik ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas VIII. Adanya musim pandemi ini membuat materi yang disusun menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis SAC (*Smart Apps Creator*) semakin bermanfaat karena dapat mempermudah guru dalam

---

<sup>2</sup>Andi Rustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di SMK Teknologi Informasi Samarinda*, Jurnal Fasilkom Volume 10 No. 3 Desember 2020, 297-300.

<sup>3</sup>Jenius Efendi, “*Multimedia Interktif ...*”, 297.

menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu, peserta didik secara mandiri dapat menggunakan aplikasi multimedia tersebut untuk belajar baik secara offline maupun online.