

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Smarts Apps Creator* (SAC) pada Materi Haji dan Umrah

Development of Islamic education media using Smarts Apps Creator (SAC) in hajj and umrah materials

Wahyu Rizal Saputra^{1*}, Raharjo², & Ibnu Hadjar³

¹Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, Indonesia

³Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, Indonesia

¹Email: wahyuthecancer@gmail.com, ²Email: joe.raharjo65@yahoo.co.id, ³Email: ibnu.kuliah@gmail.com

Abstract: Education in the era of Society 5.0 requires teachers to be more creative and innovative in designing effective and interactive IT-based learning. Hajj and Umrah worship material in the subject of Islamic Religious Education is one of the materials that has a fairly high level of complexity and does not include routine worship such as prayer, fasting, zakat, and reading the Qur'an which students often practice in their daily lives. -day. Smart Apps Creator (SAC) is a medium that is considered capable of presenting hajj and umrah material which was originally abstract in nature into a more concrete and realistic form. The method used is research and development (R&D), using the ADDIE development model, which is a development model consisting of five stages, including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluating (evaluation). Hajj and Umrah learning media based on Smart Apps Creator (SAC) are considered very good and feasible to use. The results of the questionnaire percentage of students who liked and were motivated by the application reached 92%. Then it was strengthened by the results of the students' pre-test and post-test which were originally worth 74.43% then increased to 94.67%. SAC is an innovative and interactive multimedia learning media, so students are expected to be able to foster critical, creative, communicative and collaborative understanding.

Keywords: development, smart apps creator, hajj and umrah

Abstrak: Pendidikan di era Society 5.0 menuntut guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran berbasis IT yang efektif dan interaktif. Materi ibadah haji dan umrah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu materi yang memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi dan bukan termasuk ibadah rutin seperti shalat, puasa, zakat, dan membaca Al-Qur'an yang sering diamalkan oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari. *Smart Apps Creator* (SAC) merupakan media yang dianggap mampu memaparkan materi haji dan umrah yang semula bersifat abstrak ke dalam bentuk yang lebih konkret dan realistik. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yakni model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, di antaranya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluating* (evaluasi). Media pembelajaran haji dan umrah berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dinyatakan sangat baik dan layak digunakan. Hasil persentase angket siswa yang menyukai dan termotivasi dengan aplikasi tersebut mencapai 92%. Kemudian diperkuat dengan hasil pre-test dan post-test siswa yang semula bernilai 74,43% kemudian meningkat menjadi 94,67%. SAC merupakan media pembelajaran multimedia yang inovatif dan interaktif, sehingga siswa diharapkan mampu menumbuhkan pemahaman kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

Kata kunci: pengembangan, smart apps creator, haji dan umrah.

How to cite this article:

Saputra, W. R., Raharjo, R., & Hadjar, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Smarts Apps Creator* (SAC) pada Materi Haji dan Umrah. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(2), 89—100. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i2.2272>

Article history

Received:
12 June 2023

Accepted:
25 September 2023

Published:
4 October 2023

* Corresponding author



PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang memasuki era *society 5.0* yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berbasis IoT (*Internet of Thing*) dan AI (*Artificial Intelligence*). Era *society 5.0* merupakan konsep kehidupan masyarakat berbasis IT yang memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam menyelesaikan masalah, mempermudah pekerjaan, dan memenuhi kebutuhan. Konektivitas dan keselarasan yang baik antara manusia dan teknologi memberikan dampak positif di setiap bidang kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan di era *society 5.0* menuntut guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran berbasis IT yang efektif dan interaktif. Selain tuntutan perkembangan zaman, munculnya tuntutan ini juga sebagai respons karena masih banyaknya media pembelajaran yang tidak menarik, membosankan, dan belum bisa menyampaikan materi secara jelas. Untuk itu diperlukan pembaharuan pembelajaran dari tradisional menuju modern dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi yang mudah dan murah namun tetap berkualitas dan menarik. Salah satu *platform* atau *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran baik dioperasikan pada Android, iOS, laptop maupun komputer adalah *Smart Apps Creator (SAC)*.

Smart Apps Creator (SAC) merupakan salah satu media pembelajaran multimedia yang menyediakan banyak fitur menarik seperti, gambar, audio, dan video serta dapat digunakan secara dinamis, yakni bisa dijalankan di mana dan kapan saja. *Smart Apps Creator* adalah sebuah aplikasi berbasis android maupun ios dan bahkan bisa dioperasikan di komputer atau laptop (Pusputasari et al., 2022). *Platform* ini berguna untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran yang dapat dioperasikan pada perangkat android, laptop, komputer, dan html. Aplikasi ini juga menyediakan banyak fitur menarik yang dapat digunakan para kreator untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Abi & Sujatmiko, 2022). Berdasarkan hal tersebut, *Smart Apps Creator* menjadi salah satu *platform* yang memiliki banyak dampak positif apabila diaplikasikan menggunakan media pembelajaran yang praktis dan dinamis seperti *smartphone*. Sebagaimana diungkapkan oleh Edi (2017) bahwa *smartphone* menjadi media pembelajaran yang banyak diminati karena penggunaannya yang tergolong lebih praktis jika dibandingkan dengan komputer atau laptop. Hal tersebut disebabkan karena *smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi dan dapat dioperasikan secara efektif, sehingga banyak diminati di Indonesia (Ismanto et al., 2017).

Dalam dunia pendidikan, penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang informatif dan komunikatif (Puspitasari et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Maliqul (2021) yang mengatakan bahwa *smartphone* sebagai media pembelajaran membantu dan memberikan manfaat kepada siswa dalam berkomunikasi, menggali informasi, ruang berinteraksi, dan media mengekspresikan ide atau gagasan yang dimiliki. Diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wahyuningtyas & Okimustava (2023) bahwa pengoptimalan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran akan memberikan pengaruh yang besar dalam merangsang ketertarikan, rasa ingin tahu, dan minat belajar siswa. Dengan demikian, peran guru sebagai kreator dan fasilitator yang mengembangkan media pembelajaran dianggap sangat penting. Pengembangan dan pengoperasian aplikasi *Smart Apps Creator* berbasis *smartphone* menjadi salah satu media pembelajaran multimedia yang efektif dalam mendukung dan membantu mengembangkan sikap kritis, kreatif, inovatif, dan komunikatif peserta didik di Era Society 5.0 (Puspitasari et al., 2022).

Penelitian ini merupakan pengembangan dari hasil-hasil penelitian sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Jerry (2022) yang berjudul "*Smartphone Learning Media Prototype Model Based on SAC (Smart Apps Creator) For 4.0 Learning*" berkesimpulan bahwa *smart apps creator* merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan, menyenangkan, tidak membosankan, dan praktis, serta melalui aplikasi ini siswa diharapkan mampu menumbuhkan pemahaman kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Puspitasari et al., 2022). Kemudian penelitian Wahyuningtyas & Okimustava (2023) yang berjudul "*Media Pembelajaran Berbasis Android guna Penunjang Belajar Siswa di Era Society 5.0*" mengungkapkan bahwa media pembelajaran android berbasis *software Smart App Creator* layak digunakan dan dapat menunjang pembelajaran siswa di era *society 5.0* (Wahyuningtyas & Okimustava, 2023). Dilanjutkan penelitian Sofia (2019) yang berjudul "*Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama*

Islam” mendapatkan hasil bahwa pemanfaatan *mobile learning* pada pembelajaran PAI dinilai menjadi salah satu strategi yang baik bagi pendidik maupun peserta didik. Pendidik menjadi lebih kreatif dan fleksibel dalam memberikan materi dan tugas kepada peserta didik. Sedangkan peserta didik merasa lebih termotivasi dan antusias jika dibandingkan dengan metode konvensional.

Meskipun begitu, media pembelajaran PAI berbasis *mobile learning* harus tetap dikembangkan agar dapat menjadi tujuan pembelajaran yang optimal (Kulbi, 2019). Hasil-hasil penelitian tersebut secara spesifik belum ada yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran PAI menggunakan *Smarts Apps Creator (SAC)* pada materi haji dan umrah. Sejalan dengan itu, penelitian ini dilakukan untuk mengungkap (1) kualitas media pembelajaran PAI menggunakan *Smarts Apps Creator (SAC)* pada materi haji dan umrah siswa kelas IX SMP 31 Semarang, dan (2) penilaian siswa terhadap media pembelajaran PAI menggunakan *Smarts Apps Creator (SAC)*.

METODE

Metode penelitian adalah cara pengumpulan dan pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitiannya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada di lapangan (Arikunto, 1995). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu (Kulbi, 2019). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yakni model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, di antaranya, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluating* (evaluasi).

Subjek penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas IX SMP Negeri 31 Semarang. Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yakni data pokok penelitian berupa data penilaian siswa tentang media pembelajaran aplikasi multimedia *Smart Apps Creator (SAC)*. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah angket dan tes. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab dan hasil dari angket tersebut akan diberi skor. Angket yang diberikan kepada siswa menggunakan skala *Ghuttmen* dengan dua alternatif jawaban, yaitu iya dan tidak. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur kualitas dan kelayakan media pembelajaran PAI *Smart Apps Creator (SAC)* adalah (1) kemenarikan penyampaian materi, (2) kejelasan latihan soal yang diberikan, (3) kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa, (4) kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan (5) kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa. Kemudian tes yang akan diberikan terdiri atas dua jenis, yaitu pre-test dan post-test. Pre-test merupakan kegiatan menguji tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang akan diajarkan, pre-test dilaksanakan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Adapun post-test adalah kegiatan menguji dan memberikan pertanyaan setelah materi pelajaran disampaikan. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menerima model pembelajaran yang berbeda.

Teknik analisis data dilakukan dengan membuat nilai persentase dari masing-masing indikator. Teknik persentase digunakan untuk membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan.

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\text{Jumlah rerata skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 1. Skala Penilaian

No.	Persentase Penilaian	Interpretasi
1.	76—100%	Sangat Layak
2.	50—75%	Layak
3.	26—50%	Cukup
4.	< 26%	Kurang Layak

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian yang termasuk kategori “Baik”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapatkan nilai “Baik”, maka media yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluating* (Evaluasi). Adapun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi saja. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, didapatkan sebagian besar siswa kelas IX SMP Negeri 31 Semarang mengalami kejenuhan dalam belajar karena masih banyak guru yang menggunakan metode mengajar konvensional yaitu ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu solusi dalam menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. *Smartphone* dianggap sebagai media pembelajaran yang praktis dan dinamis, yakni media pembelajaran yang mudah dan murah serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Adapun Standar Kompetensi (SK) yang diteliti yaitu Memahami Hukum Islam tentang Haji dan Umrah dan Kompetensi Dasar (KD) memuat tentang Menjelaskan Pengertian dan Ketentuan Haji dan Umrah, dengan indikator materi yang akan dijabarkan adalah sebagai berikut: (1) pengertian haji dan umrah, (2) rukun haji dan umrah, (3) wajib haji dan umrah, (4) syarat haji dan umrah, (5) larangan haji dan umrah, (6) sunah haji dan umrah, dan (7) perbedaan pelaksanaan haji dan umrah.

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Membuat Desain Media (*Storyboard*)

Storyboard merupakan gambaran secara keseluruhan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang akan dioperasikan, sehingga dapat dijadikan sebagai panduan untuk mempermudah proses pembuatan media.

b. Menetapkan Materi

Mata pelajaran PAI materi Haji dan Umrah dipilih karena sesuai dengan kompetensi penulis. Kemudian terdapat kesulitan dalam hal kurangnya penggunaan media pembelajaran dan banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar Pendidikan Agama Islam. Materi haji dan umrah dipilih karena tingkat kompleksitasnya yang tinggi. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran

yang interaktif namun juga praktis. Selain itu, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam menjelaskan materi ini.

c. Menyusun Latihan Soal dan Jawaban

Latihan soal yang akan dibuat dalam media ini adalah latihan soal piligan ganda dan latihan soal berbasis gim interaktif. Adapun materi yang akan diujikan pada latihan soal adalah pengertian, rukun, wajib, syarat, larangan, sunah, dan pelaksanaan haji dan umrah. Penyusunan materi, soal, dan pembahasan dalam media ini dibuat dari referensi buku ajar.

d. Mengkaji Mata Pelajaran

Standar Kompetensi (SK) Memahami Hukum Islam tentang Haji dan Umrah dengan Kompetensi Dasar (KD) Menjelaskan Pengertian dan Ketentuan Haji dan Umrah sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 31 Semarang, yaitu Kurikulum Merdeka Belajar.

e. Mengumpulkan *background*, gambar, *font*, dan lain-lain.

Background, gambar, dan ikon yang ditampilkan dalam media sebagian dirancang sendiri oleh peneliti. Pengombinasian gambar menjadi tampilan yang menarik diunduh dari berbagai sumber. Pengumpulan gambar, *font* dan tombol sebagian besar diunduh dari laman Google Image. Pembuatan dan pengombinasian gambar dilakukan dengan bantuan *PicsArt*, *remove.bg*, dan *Unscreen*. Gambar berformat jpg., png., dan gif., dikombinasikan dan dipadukan sehingga menghasilkan tampilan yang menarik.



Gambar 1. Kumpulan *icon*, *font*, dan gambar pada aplikasi berformat png. gif.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media dibuat dengan menggunakan *hardware* berupa laptop dengan spesifikasi *harddisk* SSD 127 GB, RAM 2 GB, dan sistem operasi Windows 7. Seluruh komponen yang telah disiapkan pada tahap desain

selanjutnya dirangkai dan dikombinasikan menjadi satu kesatuan dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat.

Langkah pertama adalah membuat *loading screen* sederhana dengan dikombinasikan *background*, gambar, dan ikon. Terdapat tombol Start berwarna merah yang jika diklik akan terhubung pada menu awal aplikasi.



Gambar 2. Tampilan Loading Screen

Langkah kedua adalah membuat menu utama aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang terdiri dari empat menu, dan masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda. Empat menu tersebut adalah 1) Materi Haji; 2) Materi Umrah; 3) Latihan; dan 4) Ringkasan Perjalanan Haji dan Umrah. Pada bagian bawah menu terdapat icon *on* dan *off background voice* yang berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik.



Gambar 3. Tampilan Menu Awal

Langkah ketiga adalah membuat menu materi pelaksanaan haji yang terdiri dari enam menu, dan masing-masing memuat materi yang berbeda. Enam menu tersebut terdiri dari (1) Pengertian Haji, (2) Rukun Haji, (3) Syarat Haji, (4) Wajib Haji, (5) Sunah Haji, dan (6) Larangan Haji. Pada bagian kanan atas menu terdapat ikon *on* dan *off background music* yang berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik. Kemudian terdapat menu home yang berfungsi untuk menghubungkan kembali pada halaman menu awal.



Gambar 4. Tampilan Menu Haji



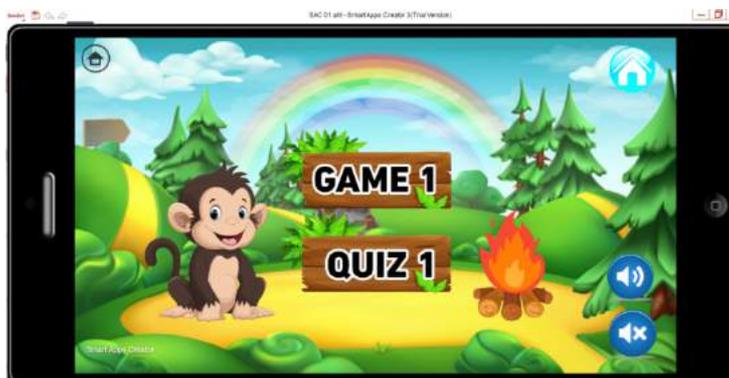
Gambar 5. Tampilan Materi Haji dan Umrah

Langkah Keempat adalah membuat menu materi pelaksanaan umrah yang terdiri dari enam menu, dan masing-masing mengandung materi yang berbeda. Enam menu tersebut terdiri dari (1) Pengertian Umrah, (2) Rukun Umrah, (3) Syarat Umrah, (4) Sunah Umrah, (5) Larangan Umrah, dan (6) Perbedaan Umrah dan Haji. Pada bagian kanan atas menu terdapat ikon *on* dan *off background music* yang berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik. Kemudian terdapat menu *home* yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu awal.



Gambar 6. Tampilan Menu Umrah

Langkah Kelima adalah membuat menu latihan soal yang terdiri dari dua *option*, yakni *game* dan *quiz*. Pada bagian kanan atas menu terdapat *option on* dan *off background music*. Kemudian terdapat menu *home* yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu awal.



Gambar 7. Tampilan Menu Latihan Soal



Gambar 8. Tampilan Game dan Quiz

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan menyebarkan media pembelajaran kepada 30 siswa kelas IX SMP Negeri 31 Semarang. Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk meng-*install* media tersebut pada perangkat *smartphone*. Penyebaran media dilakukan melalui *google drive* yang dikirimkan kepada setiap siswa dalam bentuk fail .apk. Sebelum pelajaran menggunakan media dimulai, siswa diminta mengisi pre-test, lalu setelah pelajaran menggunakan media selesai, siswa diminta menjawab soal post-test. Kemudian di akhir pelajaran siswa dimintai respons atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan.

Penilaian media pembelajaran juga dilakukan oleh 30 siswa di SMP Negeri 31 Semarang dengan menggunakan angket dan tes. Angket untuk siswa menggunakan skala *Ghuttman* dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 5 pertanyaan yang bersifat kombinasi. Berikut adalah rekapitulasi jawaban angket 30 siswa kelas IX SMP Negeri 31 Semarang.

Tabel 2. Rekapitulasi Jawaban Angket

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentase Jawaban Ya	Kriteria
		Ya	Tidak			
1.	Kemernarikan penyampaian materi	29	1	30	96,67%	Sangat Baik
2.	Kejelasan latihan soal yang diberikan	29	1	30	96,67%	Sangat Baik
3.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	26	4	30	86,67%	Sangat Baik
4.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	28	2	30	93,33%	Sangat Baik
5.	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa	26	4	30	86,67%	Sangat Baik
Jumlah		138	12	30	92%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dari hasil angket yang diisi oleh siswa dinyatakan sangat baik dengan total jawaban iya yaitu 138 dari 150 dan persentase mencapai 92%.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluating*)

Tahap evaluasi merupakan proses melihat keefektifan media pembelajaran haji dan umrah berbasis *Smart Apps Creator* untuk kelas IX SMP 31 Semarang dengan menggunakan soal tes yang diberikan kepada siswa berjumlah 30 orang. Diperoleh persentase ketuntasan siswa adalah 94,67% dengan jumlah anak tuntas adalah 30 orang. Berdasarkan persentase ketuntasan soal tes yang telah dikerjakan oleh siswa kelas IX, media pembelajaran haji dan umrah berbasis *Smart Apps Creator* untuk kelas IX SMP 31 Semarang yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kriteria sangat baik dan layak digunakan. Berikut adalah rekapitulasi jawaban pre-test dan post-test 30 siswa SMP Negeri 31 Semarang.

Tabel 3. Rekapitulasi Jawaban Pre-Test dan Post-Test

No.	Indikator	Nilai Total	Persentase	Kriteria
1.	Pre Test	2230	74,43%	Baik
2.	Post Test	2840	94,67%	Sangat Baik
Kesimpulan		Meningkat	Meningkat	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kelayakan media dari hasil angket yang diisi oleh siswa dinyatakan sangat baik dengan total jawaban iya yaitu 138 dari 150 dan persentase mencapai 92%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat baik dan sangat layak digunakan. Diperkuat dengan tabel yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa yang tercermin pada meningkatnya hasil belajar siswa dari 74,43% menjadi 94,67%.

PEMBAHASAN

Media akhir dari penelitian ini berupa aplikasi multimedia yang digunakan untuk *smartphone* android dengan materi pelaksanaan ibadah haji dan umrah. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang berisi materi dan latihan soal. Materi dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Memahami Hukum Islam tentang Haji dan Umrah dengan Kompetensi Dasar (KD) Menjelaskan Pengertian dan Ketentuan Haji dan Umrah. Media ini dirancang dengan menggunakan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Mengombinasikan beberapa *background*, gambar, ikon, dan warna sehingga media multimedia interaktif dapat dibuat. Aplikasi "Haji & Umrah" memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media ini antara lain: (1) aplikasi "Haji & Umrah" merupakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi ibadah haji dan umrah yang disajikan dalam *smartphone* dengan pemakaian yang cukup mudah dengan tampilan gambar yang menarik; (2) aplikasi "Haji & Umrah" merupakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi ibadah haji dan umrah yang bersifat dimanis, praktis, dan

ekonomis. Artinya biaya pengoperasiannya murah serta mudah dibawa dan dapat digunakan kapan saja; dan (3) aplikasi “Haji dan Umrah” merupakan inovasi terbaru media pembelajaran PAI materi ibadah haji dan umrah dengan menggunakan teknologi *smartphone*. Aplikasi ini sangat berpeluang untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Kekurangan media ini antara lain: (1) materi yang disajikan dalam aplikasi “Haji & Umrah” terbatas pada materi pelaksanaan ibadah haji dan umrah saja, yakni pengertian, rukun, syarat, sunah, dan larangan; (2) kemudahan penggunaan aplikasi sangat bergantung pada spesifikasi jenis *smartphone* dan kemahiran pengguna; dan (3) memori yang dibutuhkan untuk menginstal aplikasi “Haji & Umrah” tergolong besar. Hal ini dikarenakan banyak fitur seperti foto dan video di dalam aplikasi tersebut.

Aplikasi “Haji & Umrah” merupakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *software Smart Apps Creator (SAC)* yang terbukti sangat baik dan layak digunakan. Sebagaimana Fauziyyah (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Smart Apps Creator* terbukti layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fauziyyah et al., 2023). Sejalan dengan itu, Ilman (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini tercermin pada peningkatan nilai pre-test dan post-test siswa yang awalnya bernilai rata-rata 52,82 menjadi 88,85 (Abi & Sujatmiko, 2022). Penemuan tersebut kemudian diperkuat Sisda (2022) yang menunjukkan 92% guru dan murid menyukai dan mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif *Smart Aps Creator (SAC)* dalam kegiatan pembelajaran (Ferlianti et al., 2022).

Kelebihan dan keunggulan media pembelajaran *Smart Aps Creator (SAC)* tercermin pada banyaknya fitur berupa gambar dan ikon menarik yang mampu menarik minat dan motivasi siswa. Menurut Puspita (2021) kelebihan *Smart Apps Creator (SAC)* terdapat pada banyaknya fitur menarik seperti, gambar, audio, dan video serta dapat digunakan secara dinamis, yakni bisa dijalankan di mana saja dan kapan saja (Puspitasari et al., 2022). Sejalan dengan itu, Jerry (2022) menegaskan bahwa SAC merupakan media pembelajaran multimedia yang inovatif dan interaktif, sehingga siswa diharapkan mampu menumbuhkan pemahaman kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Puspitasari et al., 2022). Dengan demikian, *Smart App Creator* menjadi salah satu media pembelajaran android yang direkomendasikan dalam menunjang pembelajaran siswa di Era Society 5.0.

Smart Apps Creator (SAC) menjadi salah satu media pembelajaran multimedia berbasis *smartphone* yang praktis dan ekonomis. *Software* ini dianggap cocok diterapkan pada mata pelajaran PAI materi haji dan umrah. Hal ini disebabkan karena materi haji dan umrah termasuk materi yang memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi dan bukan termasuk ibadah rutin, seperti salat, puasa, zakat, dan membaca Al-Qur’an yang sering dijumpai atau diamalkan oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari. Untuk itu media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* dianggap mampu memaparkan materi haji dan umrah yang semula bersifat abstrak ke dalam bentuk yang lebih konkret dan realistis.

Penyajian materi teks yang dipadukan dengan gambar, grafik, video, maupun suara akan membantu siswa dalam melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Fauziyyah et al., 2023) sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelaksanaan ibadah haji dan umrah. Selain itu, penyajian media pembelajaran multimedia yang kreatif dan interaktif akan menarik minat dan motivasi belajar siswa. Dengan sistem yang terintegrasi di dalam *smartphone*, pengoperasian media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* akan bersifat lebih dinamis yakni bisa diakses kapan saja dan di mana saja (Wahyuningtyas & Okimustava, 2023).

PENUTUP

Pengembangan aplikasi pembelajaran ibadah haji dan umrah berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* yang di ujikan di kelas IX SMP 31 Semarang telah memiliki produk pengembangan yang dapat di unduh melalui tautan: https://drive.google.com/file/d/12WbJXhKctKno3QfvEx8aO9r_Vau-3ObP/view?usp=drive_link. Adapun langkah-langkah penginstalannya cukup mudah, yaitu: (1) klik tautan link aplikasi; (2) tunggu sampai selesai mengunduh; (3) ikuti perintah yang muncul misalnya untuk

pengaturan aplikasi dari pihak lain; (4) jika sudah selesai maka aplikasi siap digunakan. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software Smart Apps Creator (SAC)* yang dapat dengan mudah dipelajari dan dimanfaatkan karena tidak menggunakan basis *coding* seperti program yang lainnya. Produk yang dihasilkan *Smart Apps Creator (SAC)* juga bisa berupa aplikasi berbasis android ataupun desktop yang bisa dioperasikan melalui komputer dan laptop. Penyebaran aplikasi ini cukup hemat paket data, hanya dengan satu kali mengunduh dan menginstal sudah bisa dimanfaatkan dalam waktu lama. Aplikasi ini masih bisa terus dikembangkan dengan cakupan materi yang lebih banyak sehingga bisa jadi media belajar mandiri siswa di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M. I., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK N 1 JABON. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 7(1), 84—91. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/50070>
- Arikunto, S. (1995). *Dasar-Dasar Penelitian*. Bandung.
- Fauziyyah, I., Purwaningsih, W. I., & Maryam, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Kelas VII. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 132—153. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.673>
- Ferlianti, S., Rusdiana, D., Suwarma, I. R., & Nurbani, A. R. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC (Smart Apps Creator) pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 13—24. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/479>
- Hafis, M., & Meliasari, R. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi pada Smartphone sebagai Media Pembelajaran. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(8), 740—747. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i8.339>
- Ikmal, H. (2022). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan, dan Evaluasi)*. Nawa Literasi Publishing.
- Ismanto, E. Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu negeRI*, 1(1), 42—47. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Kulbi, S. (2019). Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 385—406. <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i3.1110>
- Puspitasari, J., Juhadi, J., Suyahmo, S., Wijayanto, P. A., & Saadah, N. (2022). Smartphone Learning Media Prototype Model Based on SAC (Smart Apps Creator) For 4.0 Learning. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 3(1), 31—47. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i1.75>
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingiwingsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif Prinsip Dasar Dan Model Pengembangan*. Penerbit Andi.
- Sabariah, H., Daenuri, M. A., Ali, R., Bahtiar, I. R., Azizah, N., Evanirosa, E., Amzana, N., & Marlina, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. CV. Azka Pustaka.
- Santri, A. (2020). *Media Pembelajaran PAI Pendidikan Agama Islam*. Abimata.
- Wahyuningtyas, D. & Okimustava, O. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Android Guna Penunjang Belajar Siswa Di Era Society 5.0. *Semnasristek*, 750—755. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/6410>

