

Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Suite* Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar

Cristina Siti Rhomadhoni* & Siti Sulaikho

Universitas K.H. Abdul Wahab Hasbullah, Jombang, Indonesia
Jl. Garuda No.9, Tambak Rejo, Tambak beras, Jombang, Jawa Timur 61419, Indonesia
E-mail: cristinaaja5643@gmail.com

Abstract: This exploration is an development research (Research and Development) which plans to foster learning media for aqidah morals using the *iSpring Suite* on the story of the Prophet Ibrahim's Example. The subjects of this research, for grades VII A, B and C of MTsN 4 Nganjuk, totaling 113 students. The learning device improvement methodology utilized in this investigation is RnD with a 4D (four D) Thiagarajan model which includes 4 stages. The moral aqidah learning media uses the *iSpring Suite* after it has been created, approved and mimicked and has gone through a few amendments to deliver a good aqidah learning media that is suitable for use. The results of study indicate the validation of material, media, language, student responses, and the material used is legitimate subsequent to being approved by a group of skilled. The kind of information generated is qualitative data, which is assessed the opinions of material skilled with an average percentage of 84.83% is categorized very feasible. media expert assessment with an average percentage of 73% eligible category. assessment of linguists with an average percentage of 94% categorized very feasible. using the assessment category's criteria to establish the product's quality. The study's findings were based on Meanwhile, the average percentage response of class VII students at MTsN 4 Nganjuk 84.21% is categorized very feasible.

Keywords: *iSpring Suite*, learning media, moral beliefs.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk membangun model media pembelajaran akhlak dengan berbantuan *iSpring Suite* berbasis android pada kisah teladan Nabi Ibrahim. Jenis penellitian ini adalah penelitian pengembangan dengan melibatkan 113 peserta didik, menggunakan model 4D Thiagarajan yang mencakup 4 fase. Media pembelajaran akidah akhlak memanfaatkan *iSpring Suite* setelah dibuat, disetujui dan direproduksi serta telah melalui beberapa modifikasi untuk menghadirkan media pembelajaran akidah akhlak yang layak untuk digunakan. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android dalam pembelajaran akidah akhlak dengan materi teladan Nabi Ibrahim dalam penilaian dari validasi ahli materi adalah 84,83% dengan kategori yang sangat layak, penilaian validasi dari ahli media adalah 73% dengan kategori layak, dan penilian validasi dari ahli bahasa adalah 94% dengan kategori sangat layak, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media *iSpring Suite* berbasis android dapat meningkatkan pembelajaran akidah akidah sehingga bermanfaat bagi para guru madrasah.

Kata Kunci : *iSpring Suite* berbasis android, media pembelajaran, akidah akhlak

Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah Vol. 7, No. 1, Januari - Juni 2022

Received: 27 June 2021; Accepted 03 August 2021; Published 30 June 2022

*Corresponding Author: cristinaaja5643@gmail.com

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan hal penting dimiliki oleh peserta didik, karena menjadi kunci sukses dalam pengembangan proses pembelajaran. Minat menjadi fondasi penting bagi peserta didik dalam berlangsung pembelajaran yang maksimal. Bangunan literatur menggambarkan bahwa minat memiliki dasar urgen dalam diri untuk memunculkan aktivitas maksimal dalam setiap aktivitas, termasuk dalam proses pembelajaran.

Setiap manusia pada dasarnya selalu membutuhkan pendidikan untuk meningkatkan kualitas kehidupan mereka. Selain pendidikan formal yang diajarkan di sekolah dan pendidikan yang tercipta di lingkungan rumah, Salah satu pendidikan yang sangat dibutuhkan adalah pendidikan akhlak, karena dalam hidup manusia bukan hanya membutuhkan materi akan tetapi manusia juga membutuhkan pembinaan akhlak untuk memperbaiki hubungan mereka dengan Allah dan dengan manusia. di era modernisasi khususnya yang segala sesuatu nya menggunakan sistem online dan digital, manusia semakin kehilangan waktu untuk menyesuaikan sikap dan tata krama secara langsung dalam berhubungan sosial dilingkungan nyata. salah satu nya akhlak yang baik untuk menjaga hubungan dengan manusia lainya. Karena Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang berakibat timbulnya berbagai perbuatan secara spontan tanpa disertai pertimbangan (Dedi Wahyudi, 2017). Maka baik buruknya akhlak seseorang dapat dilihat dari perilaku sebab perilaku merupakan wujud dari kepribadian, karakteristik dan sifat seseorang. Oleh karena itu ketika berinteraksi dengan seseorang haruslah menunjukkan perilaku dan sikap yang baik dengan berlandaskan pada nilai- nilai yang terkandung dalam ajaran agama Islam.

Dari sini dapat dicermati bahwa pendidikan esensinya mampu memberikan kontribusi pada pembentukan jati diri generasi bangsa. Dalam konteks kehidupan yang demikian, pendidikan Islam dalam hal ini pada proses pembelajaran akidah akhlak diharapkan lebih mampu dan bisa memberikan solusi solutif yang sekaligus menjadi bahan evaluasi dan koreksi diri pada implementasi yang selama ini dilakukan, terutama pada siswa mempelajari akidah akhlak di madrasah.

Karena persoalan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini bukan terkait dengan persoalan kualitas sumber daya manusianya, namun lebih tepat pada sistem dan lingkungan pendidikan yang tidak mampu menunjang bagi perkembangan manusia secara maksimal.(Zuhari) Pembelajaran akidah akhlaq di madrasah perlu diorientasikan pada ajaran Islam yang rahmatan lil 'alamin. Islam yang memberi pendidikan, arahan serta manfaat kepada siswa. Pendekatan pembelajaran akidah akhlaq di madrasah hendaknya guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan menarik dan nantinya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa yang selama ini dipelajari di madrasah.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat hadap terlepas dari Guru/pendidik, fasilitas disekolah saja. namun, peran media di dalamnya juga sangatlah mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah, sebab alat atau media pendidikan merupakan suatu bagian integral untuk penunjang dari proses pendidikan di sekolah.

Penduduk Indonesia yang menduduki peringkat yang cukup tinggi dalam kepemilikan smartphone khususnya aplikasi. Indonesia menduduki peringkat ke-4 setelah amerika serikat didunia dalam penggunaan smathphone. Menurut kementerian komunikasi dan informasi menyatakan bahwa penggunaan

Smartphone di Indonesia cukup tinggi yaitu mencapai 167 juta orang atau 89 % penduduk di Indonesia. Lalu menurut riset dan survei oleh *Pew Research Center*, Indonesia menduduki kedudukan 6 dari berbagai negara berkembang. Kepemilikan smartphone memiliki manfaat yang sangat banyak, apalagi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan (Kurniawan, 2019).

Selama pandemi covid 19 ini, kita harus menghadapi double disruption, kita menghindari pertemuan secara tatap muka untuk mencegah penularan, menjaga jarak, benar-benar menghindari perkumpulan sekecil apapun dan teknologi pun semakin menjadi primadona dalam melakukan aktivitas dan berinteraksi dengan sesama manusia. beberapa persen pelajar di Indonesia yang sebelumnya tidak menggunakan android, karena keadaan yang mewajibkan mereka semua menggantikan aktifitas komunikasi untuk mempunyai android, lalu yang tadinya Pertemuan tatap muka digantikan dengan video call, aktivitas bekerja tidak lagi di kantor melainkan di rumah masing-masing dan maraknya usaha yang pindah ke platform digital menjadi new normal. Dunia pendidikan pun tidak luput dari double disruption, pembelajaran sekarang dilakukan dari rumah masing-masing lewat smartphone yang dimiliki. (Ramen A Purba).

Ini juga merupakan peringatan besar bagi dunia pendidikan untuk dapat menggandeng teknologi sebagai mitra akrab dan bersahabat. Begitupun para guru lebih berperan penting lagi untuk meningkatkan prestasi siswa dengan media pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, dalam interaksi pembelajaran saat ini, ada dua kesulitan besar yang harus diperhatikan oleh pendidik, tantangan utama berasal dari penyesuaian wawasan tentang pembelajaran itu sendiri dan ujian selanjutnya datang dari hadirnya inovasi komunikasi data dan informasi. yang

menjelaskan kemajuan yang belum pernah terjadi sebelumnya sehingga waktu saat ini dikenal sebagai periode mekanis (Gasc et al.).

Penulis menggunakan pelajaran akidah akhlak karena sering kita aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, kebanyakan siswa masih kurang memahami saat mempelajari materi ini meski guru sudah berusaha untuk menjelaskan dan mencoba memberi atau menyampaikan pelajaran tersebut dengan beberapa metode lain. Kurang pahamnya siswa dalam mempelajari pelajaran ini dapat dilihat dari bagaimana sikap seorang siswa yang baik, sopan santun dan teladan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru yang telah dilakukan di MTsN 4 Nganjuk, peneliti menemukan beberapa masalah, beberapa masalah tersebut adalah sebagai berikut: (1) Pemanfaatan laboratorium komputer sebagai salah satu penunjang pembelajaran di sekolah masih terbatas untuk kegiatan media pembelajaran akidah akhlak (2) Penggunaan android sebagai salah satu dampak positif diproses belajar mengajar, bukan hanya sekedar dijadikan hiburan atau pun hanya buat bergaya saja.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran akidah akhlak pada materi kisah teladan nabi Ibrahim, maka akan dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran akidah akhlak dengan pemanfaatan *Powerpoint* dan *iSpring Suite berbasis android* pada Materi kisah teladan nabi Ibrahim.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1). Bagaimana proses validitas pengembangan media pembelajaran akidah akhlak menggunakan *iSpring Suite* pada materi kisah teladan nabi Ibrahim?

2).Bagaimana proses keefektifan pengembangan media pembelajaran akidah akhlak menggunakan *iSpring Suite* pada materikisah teladan nabi ibrahim?

KONSEP TEORI

1. Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian, penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para peserta didik secara baik, berdaya guna, dan berhasil guna. (H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman)

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. (Azhar Arsyad) Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Pada tahun 50-an, media disebut sebagai alat bantu audio-visual, karena pada masa itu peranan media memang semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar. Tetapi kemudian, namanya lebih populer sebagai media pengajaran atau media belajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga diharapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar

yang lebih berarti bagi peserta didik. Pemahaman akan nilai yang dimiliki masing-masing jenis media ini penting, karena dalam proses pendidikan, guru harus memilih media yang tepat agar tujuan-tujuan yang diinginkan dapat terwujud dalam diri peserta didik. Hasil penelitian telah memperlihatkan media telah menunjukkan keunggulannya membantu para guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran seta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap peserta didik. Media pendidikan memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Nilai-nilai praktis media pembelajaran adalah:

- 1) Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan dapat mengurangi verbalisme.
- 2) Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian peserta didik untuk belajar.
- 3) Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap peserta didik.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
- 6) Membantu tumbuhnya pemikiran dan memantau berkembangnya kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.

8) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

9) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

10) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan,

Mendemonstrasikan, dan lain-lain. (Nana Sudjana)

a. Fungsi Media Pembelajaran

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap. Kemudian dengan adanya pengaruh teknologi, lahirlah berbagai alat peraga audiovisual yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dan suatu yang kongkrit sampai pada yang abstrak.

Fungsi Media Pembelajaran Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Keanekaragaman media yang masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara

tepat guna. Dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) sebagai berikut:

1) Fungsi AVA (Audiovisual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, mode, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru bersifat sangat abstrak.

2) Fungsi Komunikasi Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut receiver atau audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan sebagainya yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan. Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting. Selain untuk menyajikan pesan, sebenarnya ada beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media. Namun jarang sekali ditemukan seluruh fungsi tersebut dipenuhi oleh media komunikasi dalam suatu sistem pembelajaran.

Fungsi-fungsi tersebut antara lain, memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, dan merangsang diskusi. Kegunaan media untuk merangsang diskusi sering kali disebut sebagai papan loncat (springboard), diambil dari bentuk penyajian yang relatif singkat kepada sekelompok peserta didik dan dilanjutkan dengan diskusi. Penyajian dibiarkan terbuka (open-ended), tidak ada penarikan kesimpulan atau sarana pemecahan masalah. Kesimpulan atau jawaban yang diharapkan muncul dari peserta didik sendiri dalam interaksinya dengan pemimpin atau dengan sesamanya.

2. Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Aqidah dan akhlak adalah pokok utama yang perlu ditamkan pada diri kita.

Aqidah dan Akhlak adalah Ikata moral yang sangat penting dijadikan landasan hidup dalam kehidupan beragama dan berbangsa, Aqidah Akhlak juga merupakan prihal yang sangat wajib dimiliki oleh setiap individu

Kata: "Aqidah" secara bahasa berasal dari bahasa Arab yaitu [عَقْدٌ - يَعْقِدُ - عَقْدًا] artinya adalah mengikat atau mengadakan perjanjian. Sedangkan Aqidah menurut istilah adalah urusan-urusan yang harus dibenarkan oleh hati dan diterima dengan rasa puas serta terhujam kuat dalam lubuk jiwa yang tidak dapat digoncangkan oleh badai subhat (keragu-raguan). Dalam definisi yang lain disebutkan bahwa aqidah adalah sesuatu yang mengharap hati membenarkannya, yang membuat jiwa tenang tentram kepadanya dan yang menjadi kepercayaan yang bersih dari kebimbangan dan keraguan. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat dirumuskan bahwa aqidah adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber dari

ajaran Islam yang wajib dipegangi oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat.

Sementara kata "Akhlak" juga berasal dari bahasa Arab, yaitu [خلق] jamaknya [أخلاق] yang artinya tingkah laku, perangai tabi'at, watak, moral atau budi pekerti. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, akhlak dapat diartikan budi pekerti, kelakuan. Dengan begitu akhlak merupakan sikap yang telah melekat pada diri seseorang dan secara spontan diwujudkan dalam tingkah laku atau perbuatan.

Jika tindakan spontan itu baik menurut pandangan akal dan agama, maka disebut akhlak yang baik atau akhlaqul karimah, atau akhlak mahmudah. Akan tetapi apabila tindakan spontan itu berupa perbuatan-perbuatan yang jelek, maka disebut akhlak tercela atau akhlaqul madzmumah.

b. Dasar Akidah Akhlak

Dasar aqidah akhlak adalah ajaran Islam itu sendiri yang merupakan sumber-sumber hukum dalam Islam yaitu Al Qur'an dan Al Hadits. Al Qur'an dan Al Hadits adalah pedoman hidup dalam Islam yang menjelaskan kriteria atau ukuran baik buruknya suatu perbuatan manusia.

Dasar aqidah akhlak yang pertama dan utama adalah Al Qur'an dan. Ketika ditanya tentang aqidah akhlak Nabi Muhammad SAW, Siti Aisyah berkata. "Dasar aqidah akhlak Nabi Muhammad SAW adalah Al Qur'an." Islam mengajarkan agar umatnya melakukan perbuatan baik dan menjauhi perbuatan buruk. Ukuran baik dan buruk tersebut dikatakan dalam Al Qur'an. Karena Al Qur'an merupakan firman Allah, maka kebenarannya harus diyakini oleh setiap muslim.

Dalam Surat Al-Maidah ayat 15-16 disebutkan,

يَا أَهْلَ الْكِتَابِ قَدْ جَاءَكُمْ رَسُولُنَا يُبَيِّنُ لَكُمْ (15)
كَثِيرًا مِمَّا كُنْتُمْ تُخْفُونَ مِنَ الْكِتَابِ وَيَعْفُو عَنْ كَثِيرٍ قَدْ جَاءَكُمْ
مِنَ اللَّهِ نُورٌ وَكِتَابٌ مُبِينٌ يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ

سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ (16)

Artinya “Sesungguhnya telah datang kepadamu rasul kami, menjelaskan kepadamu banyak dari isi Al-Kitab yang kamu sembunyikan dan banyak pula yang dibiarkannya. Sesungguhnya telah datang kepadamu cahayadari Allah dan kitab yang menerangkan. Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan izinNya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.”

Dasar aqidah akhlak yang kedua bagi seorang muslim adalah Al-Hadits atau Sunnah Rasul. Untuk memahami Al Qur’an lebih terinci, umat Islam diperintahkan untuk mengikuti ajaran Rasulullah SAW, karena perilaku Rasulullah adalah contoh nyata yang dapat dilihat dan dimengerti oleh setiap umat Islam (orang muslim).

c. Tujuan Akidah Akhlak

Aqidah akhlak harus menjadi pedoman bagi setiap muslim. Artinya setiap umat Islam harus meyakini pokok-pokok kandungan aqidah akhlak tersebut. Adapun tujuan aqidah akhlak itu adalah memupuk dan mengembangkan dasar ketuhanan yang sejak lahir. Aqidah akhlak bertujuan pula membentuk pribadi muslim yang luhur dan mulia.

Seseorang muslim yang berakhlak mulia senantiasa bertingkah laku terpuji, baik ketika berhubungan dengan Allah SWT, dengan sesama manusia, makhluk lainnya serta dengan alam lingkungan. Oleh karena itu, perwujudan dari pribadi muslim yang luhur berupa tindakan nyata menjadi tujuan dalam aqidah akhlak. Menghindari diri dari pengaruh akal pikiran yang menyesatkan.

3. *iSpring Suite*

a. pengertian *iSpring Suite*

iSpring Suite merupakan *software* untuk membuat media pembelajaran

dengan memasukkan berbagai aspek media seperti *audio*, *video* dan audiovisual. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan *powerpoint* dan berkolaborasi dengan banyak perangkat lunak pendukung membuat media akhir lebih menarik dan interaktif. Selain itu, file *iSpring Suite* yang dihasilkan dari *powerpoint* bisa dikonversi ke dalam bentuk *flash* yang menarik sehingga pengguna bisa menggunakan secara langsung atau dapat digunakan secara maksimal sebagai media pembelajaran dalam bentuk *e-learning* (Ramadhani.dkk, 2019).

Menurut Juraev (2019) bahwa *iSpring Suite* merupakan perangkat lunak yang teratas dibandingkan dengan perangkat yang digunakan dalam bidang pendidikan. *Software* ini juga baik digunakan sebagai multimedia *e-learning* yang hasilnya tidak hanya menyajikan presentasi *flash*, tetapi juga termasuk digunakan dalam proses pembelajaran. *iSpring Suite* adalah produk hebat yang berkualitas tinggi di pasar dunia, dengan program ini memungkinkan untuk dapat mengkonversikan file ppt, pptx, pps, ppsx menjadi format *flash(swf)* dan HTML 5. Dengan demikian media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi ini bisa mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran siswa lebih memahami dan pembelajaran menjadi lebih efisien.

iSpring Suite merupakan sebuah media yang kompatibel dengan *powerpoint*, dan kemampuan untuk mengubah format presentasi menjadi *file* dalam format *flash* serta dapat menyediakan *tool* untuk pembuatan soal dengan jenis yang bervariasi dan dapat mengolah nilai secara otomatis. Selain itu, media 24 ini dilengkapi dengan manajemen presentasi, *record video*, *record audio*, dan *flash* sehingga media interaktif yang dihasilkan dapat memiliki kualitas yang bersifat valid, praktis dan efektif (Kusuma.dkk, 2018).

Berdasarkan pengertian yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa *iSpring Suite* merupakan aplikasi yang berkualitas tinggi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Karena, dapat menyisipkan berbagai jenis media seperti animasi, gambar, video, suara, quiz dan lain sebagainya. Sehingga media pembelajaran ini lebih menarik dan dipahami oleh siswa, dan juga dengan menggunakan *iSpring Suite* guru lebih mudah menguasai dalam waktu yang singkat dikarenakan aplikasi ini sudah kompetibel dengan *microsoft powerpoint* yang mana menu-menu dan bahasa pemrogramannya sangat sederhana dan tidak asing bagi pengguna baru. Kemudian media yang dihasilkan dapat berupa HTML 5 serta dapat di *publis* dalam berbagai bentuk yang nantinya dapat diakses baik secara *online* maupun *offline* pada laptop dan *android*.

b.) Komponen penyusun *iSpring Suite*

1. Komponen Media *iSpring Suite* Komponen *iSpring Suite* terdiri dari teks, gambar, suara, animasi dan video. Menurut Surjono (2017) komponen tersebut adalah sebagai berikut:

a. Teks merupakan bagian dari multimedia yang berupa susunan dari huruf-huruf yang membentuk kalimat sehingga apabila disampaikan dengan benar teks tersebut dapat mempermudah dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi.

b. Gambar yaitu tampilan dua dimensi yang dihasilkan oleh media komputer atau sejenisnya contohnya grafik, foto, dan sebagainya. Tampilan yang 2D dihasilkan dapat membantu memperjelas materi atau konsep yang dianggap sulit atau bersifat abstrak.

c. Suara merupakan gelombang bunyi yang dihasilkan oleh suatu media tertentu

sehingga dapat terdengar oleh indera pendengaran. Suara yang dihasilkan dapat berupa musik, suara hewan atau manusia dan sebagainya yang dapat memperjelas penyampaian pesan elemen multimedia lain.

d. Animasi merupakan tampilan visual berupa ilustrasi dua dimensi atau tiga dimensi yang bergerak secara berurutan dan dapat disertai oleh narasi dan teks penjelasan. Media tersebut dapat menyapaikan suatu tahapan tertentu secara lebih menarik, jelas dan mudah dipahami oleh siswa sehingga konsep yang abstrak sekalipun lebih mudah disampaikan.

e. Video adalah rekaman dari suatu peristiwa yang hasilnya lebih nyata dibandingkan dengan animasi.

2. Menu utama *iSpring Suite*

iSpring Suite merupakan aplikasi yang terhubung dengan *Microsoft powerpoint*. Adapun menu utama yang terdapat pada *iSpring Suite* menurut Ariyanti,dkk (2020) adalah sebagai berikut :

a. *Publish* berfungsi untuk melihat hasil media yang dibuat, mengatur format *file* presentasi yang dihasilkan serta untuk mempublikasikan media yang telah dibuat.

b. *Presentation* berfungsi untuk melakukan pengaturan pada presentasi, presenter dan tautan(*link*).

c. *Narration* berfungsi untuk merekam dan mengatur narasi *audio* dan video serta menyelaraskan narasi.

d. *Insert* berfungsi untuk memasukkan beberapa unsur media, diantaranya yaitu membuat menu *quiz*, *inraction*, *simulation*, *screen recording*, memasukkan karakter, video *youtube*, objek *web*, dan *flash movie*.

e. *About* berfungsi untuk menampilkan

info mengenai *software*, bantuan, *update software* dan *community*.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan dilakukan pada Penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiono)

Dalam penelitian (RnD) ada tambahan beberapa model, salah satunya adalah 4D (*Four D*) yang menjelaskan bahwa karya inovatif dalam media ini merupakan model perbaikan yang dapat memajukan metode pembelajaran pendidik dalam latihan pembelajaran dan dapat mengalahkannya hambatan asosiasi dalam mengajar. dan latihan belajar. Penyebaran luasan materi pembelajaran harus lebih dimungkinkan dan langkah pembelajaran juga tidak terkendala oleh masalah waktu dan lokasi serta dapat bekerja sama menggunakan *talk office*, juga dapat memanfaatkan kantor *Audi conference* sambil berkomunikasi dalam interaksi pembelajaran (Robertus Laipaka, Utin Kasma. Data "Penggunaan Inovasi" pada *E-Learning Picking Up* Memanfaatkan Hipotesis Model Thiagarajan 4D).

Pada penelitian (RnD) juga terdapat beberapa model, salah satunya adalah 4D (*Four D*) yang menerangkan jika penelitian dan pengembangan dalam media ini adalah model pengembangan yang dapat memperkaya pedagogi pengajar dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mengatasi kendala interaksi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam pendistribusian materi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih efektif dan proses belajar mengajar juga tidak terkendala dengan permasalahan waktu dan tempat serta dapat berinteraksi dengan menggunakan

fasilitas *chatting*, dapat pula memanfaatkan fasilitas *audip confrence* saat berinteraksi dalam proses pembelajaran (Robertus Laipaka, Utin Kasma. "Penerapan Teknologi Informasi Pembelajaran *E-Learning* Menggunakan Teori 4D Thiagarajan.

Dalam penelitian dan pengembangan model 4D diperlukan empat tahap pengembangan yang diharapkan dapat memberikan hasil akhir yang sesuai untuk diterapkan pada lembaga pendidikan yang meliputi :

Pertama, Define (pendefinisian). Pada tahap ini bisa disebut juga dengan analisis kebutuhan, dimana didalam penelitian ini menganalisis kebutuhan dengan memberikan angket kebutuhan siswa kepada peserta didik yang berisi tentang kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran.

Kedua, Design (perencanaan). Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan seperti :

1. memilih media pembelajaran yang sesuai setelah mengetahui kebutuhan siswa melalui angket kebutuhan siswa, dan dari hasil kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya di masa pandemi yang segalanya menggunakan sistem online menyebabkan kebosanan dalam belajar, serta yang paling penting yang dibutuhkan siswa adalah media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun karena seringkali yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran apalagi di era pandemi (covid 19) dimana semua proses pembelajaran dilakukan secara online adalah jaringan atau signal dan terbatasnya kuota, hal berikutlah salah satu alasan memilih *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran berbasis android pada penelitian ini, karena

media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android ini hanya membutuhkan jaringan atau signal serta kuota hanya ketika penginstalan saja, setelah diinstal media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android ini secara langsung dapat diakses atau digunakan tanpa adanya jaringan atau signal dan tanpa diperlukannya kuota, sehingga media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android ini sangat cocok untuk digunakan peserta didik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. lalu memilih jenis penyajian pembelajaran yang disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan, dalam penelitian ini jenis penyajian pembelajaran yang disesuaikan dengan media pembelajaran memilih menggunakan *aplikasi* berbasis android, dengan alasan dimana di era yang amat sangat modern ini teknologilah yang terus berkembang dan tak heran semua kalangan dari berbagai usia baik dari anak-anak, remaja, dewasa, sampai tua menggunakan android sebagai kebutuhan. Begitupun karna hal demikian tidak salah bila memilih aplikasi android sebagai media pembelajaran yang digunakan.

3. dan untuk yang terakhir pada tahap *design* adalah menirukan pengenalan materi dengan media dan melakukan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan terlebih dahulu.

Ketiga, Development (pengembangan). Pada tahap ini ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu *expet appraisal* yang merupakan teknik untuk melakukan validasi rancangan produk kepada para ahli media, bahasa dan materi. Dimana ahli media Selanjutnya adalah *devolopmetal testing* yang merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada peserta didik.

Keempat, Dissemination (penyebaran).

Pada tahap ini juga ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu tahap *validations testing* yang mana tahap pengujian persetujuan, dimana item yang telah diperbarui pada tahap pengembangan kemudian dieksekusi pada siswa dapat juga diartikan bahwa produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya yaitu tahap *diffusion and adoption* dimana produk yang dihasilkan disebarluaskan agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Menurut Thiagarajan (1974) ada tiga tahap utama dalam tahap *disseminate* yakni *validation testing, packaging, serta diffusion and adoption*.

Dalam tahap *validation testing*, produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya setelah diterapkan, peneliti/pengembang perlu mengamati hasil pencapaian tujuan, tujuan yang belum dapat tercapai harus dijelaskan solusinya agar tidak berulang saat setelah produk disebarluaskan.

Data untuk penelitian ini disusun menggunakan validasi 3 ahli serta analisis data menggunakan skala *Likert*. Rumus dalam menghitung persentase dari berbagai data seperti berikut ini :

$$xi = \frac{\sum S}{Smax} \times 100 \%$$

Keterangan :

- Smax = Skor maksimal
 $\sum S$ = Jumlah skor
 xi = Nilai kelayakan angket tiap aspek (Damayanti et al.)

Angket respon terhadap penggunaan produk nilai/skor nya minimal 30 dan maksimal 90. Angket respon diperlukan untuk mengetahui minat anak didik pada media pembelajaran akidah akhlak yang berupa media pembelajaran *iSpring Suite*

berbasis *android* pada materi kisah teladan nabi Ibrahim. Dan untuk mengetahui nilai akhir dalam kelayakan media ini rata-rata perbutir dianalisis dengan data angket yang bersangkutan yaitu nilai angket setiap aspek dibagi dengan jumlah pertanyaan.

Sedangkan angket validasi untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pada produk menggunakan 4 pilihan untuk setiap konten pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut dalam tabel 2. Jumlah skor persentase yang didapat dari hasil penelitian diketahui dalam kriteria pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 2. Rentang skor

No.	Kategori	Skor
1	Baik Sekali	4
2	Baik	3
3	Cukup	2
4	Kurang	1

Tabel 3. Skala analisis kelayakan media

No.	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 69%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Kriteria analisis kelayakan persentase digunakan sebagai sumber perspektif untuk melihat persentase uji coba produk. Dimana dikategorikan sangat layak jika $X > 81\%$; layak jika $61\% < X \leq 80\%$; Cukup jika $41\% < X \leq 61\%$; Kurang jika $41\% < X \leq 21\%$; dan sangat kurang jika $X \leq 20\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis evaluasi pembelajaran produk yang dikembangkan berdasarkan pengamatan dan *interview* dengan para pendidik, dimana hampir semua siswa mempunyai *smartphone* yang sudah bersistem *Android* yang mereka gunakan untuk Bantuan pembelajaran, tetapi hanya sejauh mengakses internet untuk mencari

informasi, dengan sisanya dipergunakan untuk percakapan dan kesenangan. Seperti menjelajahi media social serta menghabiskan waktu dengan *android* untuk game online. Dari hasil pemeriksaan ini disadari bahwa pendidik membutuhkan media pembelajaran berbasis *android* yang bisa digunakan untuk mengurangi waktu yang dihabiskan untuk belajar dan membuatnya lebih efektif dan efisien, serta untuk mendukung anak didik dalam Belajar Mandiri.

Validasi media pembelajaran akidah akhlak sebagai media *iSpring Suite* berbasis *android* pada materi kisah teladan Nabi Ibrahim oleh 3 ahli, yang terdiri 1 ahli sebagai validator ahli media,

1 spesialis sebagai validator media, 1 spesialis sebagai validator bahasa dan 1 spesialis sebagai validator ahlimatei. Jika sudah disetujui oleh para spesialis, tahap selanjutnya adalah koreksi media. Dan langkah berikutnya yaitu, uji coba produk terhadap kelas VII pada pembelajaran akidah akhlak melalui media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim.

Media pembelajaran ini berhasil dikembangkan berupa aplikasi yang menggunakan model 4-D dari Thiagarajan. Langkah-langkah yang dilakukan diadaptasi dari langkah-langkah 4-D Thiagarajan dalam proses pengembangannya dan akan jelaskan seperti berikut ini :

Pertama, Define (pendefinisian). Pada tahap ini bisa disebut juga dengan analisis kebutuhan, dimana seperti fakta yang terjadi di MTsN 4 Nganjuk didalam penelitian ini dilakukan beberapa langkah seperti berikut ini :

a. Analisis Awal

Analisis awal didalam penelitian pengembangan ini yaitu dengan menemukan masalah dasar yang dihadapi gur dan peserta didik dalam pembelajaran akidah akhlak di MTsN 4 Nganjuk. Dalam hal ini, pengkajian meliputi kurikulum dan permasalahan yang ada di lapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi.

Pada tahap analisis penelitian ini peneliti melakukan observasi di sekolah serta interview kepada guru untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

Sekolah yang dijadikan penelitian yaitu MTsN 4 Nganjuk kelas VII dengan jumlah 113 anak yang terdiri dari 49 siswa dan 64 siswi serta memiliki usia rata-rata 12-12 tahun. Pelaksanaan observasi dan interview pada 23 february 2021 di MTsN 4 Nganjuk pada pelajaran Akidah Akhlak.

Brikut merupakan hasil observasi dan interview pada mata pelajara Akidah Akhlak :

1. Bahan ajar yang digunakan adalah LKS dan *google form* yang terdiri dari rangkuman materi dan beberapa soal latihan.
2. Metode pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak adalah ceramah, diskusi, dan penugasan.
3. Penyajian materi yang disampaikan guru disampaikan secara runtut dan sistematis.
4. Media pembelajaran yang digunakan berupa papan tulis dan spidol.
5. Proses pembelajaran akidah akhlak lebih sering digunakan yaitu guru hanya menerangkan melalui metode ceramah di kelas dan pemberian tugas berupa soal-soal.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peserta didik dengan menggunakan angket kebutuhan, dari 113 siswa diketahui rata-rata presentase seperti yang ada pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel.4 Angket Kebutuhan

No.	Kriteria	Penilaian rata-rata
1.	Sumber belajar berupa buku/LKS dirasa sudah cukup	67,52
2.	Antusias selama mengikuti pelajaran	66,92

3.	Termotivasi selama mengikuti pelajaran	65,65
4.	Materi pelajaran mudah dipahami	63,43
5.	Mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran yang hanya bersumber pada buku/LKS	61,11
6.	Mebutuhkan media pembelajaran yang dapat bergerak untuk meningkatkan motivasi belajar	69,86
7.	Mebutuhkan media pembelajaran yang berwarna-warni untuk meningkatkan antusias belajar	61,29
8.	Mebutuhkan media pembelajaran yang berisi video untuk meningkatkan motivasi belajar	61.71
9.	Mebutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar	67,28
10.	Mebutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik untuk meningkatkan motivasi belajar	74.46

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan media dan analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa:

1. Sumber belajar berupa buku atau LKS dirasa belum cukup untuk bisa memahami materi khususnya pelajaran nahwu.

2. Walaupun antusias dan motivasi siswa sudah ada dalam mengikuti pembelajaran, siswa masih membutuhkan media pembelajaran untuk menambah antusiasnya dalam belajar agar prestasi belajar bisa lebih meningkat.

3. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat memudahkan siswa saat melaksanakan pembelajaran jarak jauh (daring).

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa, yang memperoleh data bahwa siswa

sangat berminat dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi, karena media pembelajaran tersebut dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk mengakses materi tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun.

a. Analisis Tugas

Dalam tahap ini, peneliti sudah merinci tugas isi materi ajar secara garis besar dari Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang diambil dari silabus yang digunakan di MTsN 4 Nganjuk. Materi yang digunakan untuk penelitian ini yaitu mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim yang mencakup: 1) . Biografi Nabi IBRAHIM. 2) Dakwah Nabi IBRAHIM. 3) Kisah Nabi IBRAHIM. 4) Keteladanan Nabi IBRAHIM.

b. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan identifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusun secara

sistematis dan merinci konsep-konsep yang relevan serta mengaitkan konsep yang satu dengan konsep lain yang relevan sehingga membentuk peta konsep.

c. menganalisis kebutuhan dengan memberikan angket kebutuhan siswa kepada peserta didik yang berisi tentang kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran dengan penilaian paling rendah 30 dan paling tinggi adalah 90, seperti tabel berikut ini:

Kedua, Design (perencanaan). Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan seperti, memilih media pembelajaran akidah akhlak yang sesuai setelah mengetahui kebutuhan siswa melalui angket kebutuhan siswa, lalu memilih jenis penyajian pembelajaran yang disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan, dan untuk yang terakhir pada tahap *design* adalah menirukan pengenalan materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Pada tahap ini peneliti merancang draft media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dengan pemanfaatan power point dan *iSpring Suite*, instrumen pengumpulan data yang kemudian divalidasi oleh validator ahli.

a. Pemilihan format

Format yang digunakan dalam perancangan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi yang dibuat menggunakan *power point* dan *iSpring Suite* dengan materi akidah akhlak. Media digunakan pada pembelajaran nahwu untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik.

b. Perancangan awal media

Pada tahap ini dilakukan

penyusunan soal dan konten media dengan materi akidah akhlak. Konten diperoleh dari berbagai sumber dan diolah menjadi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Beberapa konten yang terdapat dalam media antara lain: menu media berupa materi, penjelasan materi menggunakan video animasi yang terhubung ke youtube, dan soal latihan interaktif,

Ketiga, Development (pengembangan). Pada tahap ini ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu *expet appraisal* yang merupakan teknik untuk melakukan validasi rancangan produk kepada para ahli media, bahasa dan materi. Dimana ahli media Selanjutnya adalah *developmetal testing* yang merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada peserta didik kelas V11 MTsN 4 Nganjuk.

a. Validasi ahli media, bahasa dan materi

Seluruh rancangan media dan instrumen sebelum diuji cobakan terhadap peserta didik, terlebih dahulu harus divalidasi. Validasi dilakukan oleh validator ahli (dosen). Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis aplikasi yang akan digunakan untuk ujicoba. Tahap validasi dilakukan pada 24 april 2020 sampai 30 april 2020, seperti berikut ini :

1. Validasi Ahli Materi

Hasil persentase dari penilaian validasi ahli materi terhadap produk (*iSpring Suite*) ditunjuk pada tabel 5 seperti dibawah ini:

Tabel 5. Hasil penilaian Validasi ahli materi

No	Aspek	Persentase %
Aspek Pembelajaran		
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	75%
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/SK/KD	75%
3	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	50%

4	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	100%
5	Interaktivitas	100%
6	Kontekstual	100%
7	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	75%
8	Kesesuaian antara materi, dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	75%
9	Kemudahan untuk dipahami	100%
10	Sistematika yang runut, logis, dan jelas	100%
11	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan Latihan	100%
12	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	75%
13	Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	75%
14	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	50%
Aspek Substansi Materi		
16	Kebenaran materi secara teori dan konsep	100%
17	Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	100%
18	Kedalaman materi	50%
19	Aktualitas	50%
Rata-rata		84.82%

Berdasarkan tabel 4 yang di dalamnya membuat hasil nilai validasi oleh ahli materi dapat diketahui dari aspek pembelajaran mendapat nilai persentase sebesar 82.14%. pada aspek substansi materi mendapat nilai persentase sebesar 87.50%. rata-rata penilaian dari validator ahli meteri

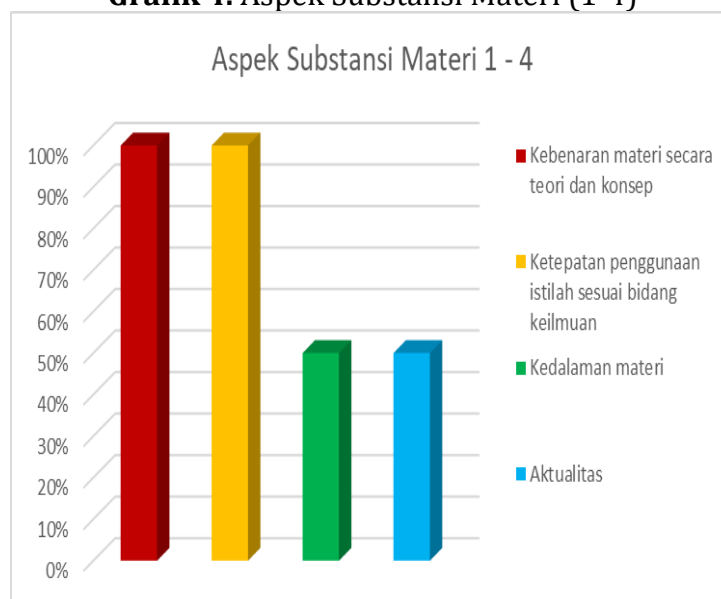
mendapatkan nilai sebesar 84.82% dengan katagori **Sangat Layak**.

Hasil penilaian ahli materi Tidak hanya ditunjukkan pada bentuk tabel, disini ditunjukkan pula data yang bentuk grafik, yang membantu untuk mengetahui korelasi konsekuensi evaluasi oleh ahli materi dari setiap bagian penilaian.

Grafik 1. Aspek Pembelajaran (1-5)



Grafik 2. Aspek Pembelajaran (6-10)**Grafik 3. Aspek Pembelajaran (11-14)**

Grafik 4. Aspek Substansi Materi (1-4)

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli menjadi bagian krusial untuk menentukan bahwa produk yang dibangun memenuhi unsur dalam

kualitas. Hasil penilaian validasi ahli media pada produk disajikan dalam tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil penilaian Validasi ahli media

No.	Aspek Dan Indikator	Persentase (%)
Aspek Umum		
1	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	75%
2	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, efektif)	75%
3	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	75%
	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	75%
4	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun pengembangan media sosial	75%
5	Reliabilitas (kehandalan)	75%
6	Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah)	75%
7	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	75%
8	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi /software/ tool untuk pengembangan	75%
9	Kompatibilitas (media pembelajaran dan instalasi dan dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)	75%
10	Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan	75%

	mudah dalam eksekusi	
11	Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi : petunjuk instalasi (jelas, singkat dan lengkap) penggunaan troubleshooting(jelas, tersruktur, dan antisipatif), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program)	75%
12	Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain)	75%
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
13	Komunikatif : unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa	75%
14	Kreatif : visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian	75%
15	Sederhana : visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi sjsr dan mudah diingat	75%
16	Unity : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh dan senada agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)	75%
17	Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistik maupun simbolik	50%
18	Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	75%
19	Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya	75%
20	Tata letak (layout) : peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut	75%
21	Unsur visual bergerak (animasi dan movie), animasi dapat dimanfaatkan untk mensimulasikan materi ajar dan movie untuk mengilustrasikan materi secara nyata	75%
22	Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	50%
23	Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan sound/special effect) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	50%
	Rata-rata	73%

Berdasarkan tabel 5 yang didalamnya memuat hasil penilaian validasi oleh ahli media dapat diketahui aspek umum (memuat: kreatif dan inovatif, komunikatif, dan unggul) mendapat nilai persentase sebesar 75%. Pada aspek rekayasa perangkat lunak (memuat: efektif dan efisien, reliabilitas, komunikatif, kreatif, sederhana, unit,

penggambaran objek, pemilihan warna, *tipografi*, *layout*, unsur visual bergerak navigasi, dan unsur audio) mendapat nilai sebesar 71%. Rata-rata penilaian dari validator ahli media mendapatkan nilai sebesar 73% dengan kategori **Layak**.

Tidak hanya ditunjukkan seperti bentuk tabel pada hasil penilaiannya, di sini disajikan juga data yang berupa grafik, yang membantu mengetahui

korelasi konsekuensi evaluasi oleh ahli media dari setiap bagian penilaian.

Grafik 5. Aspek Umum (1-4)

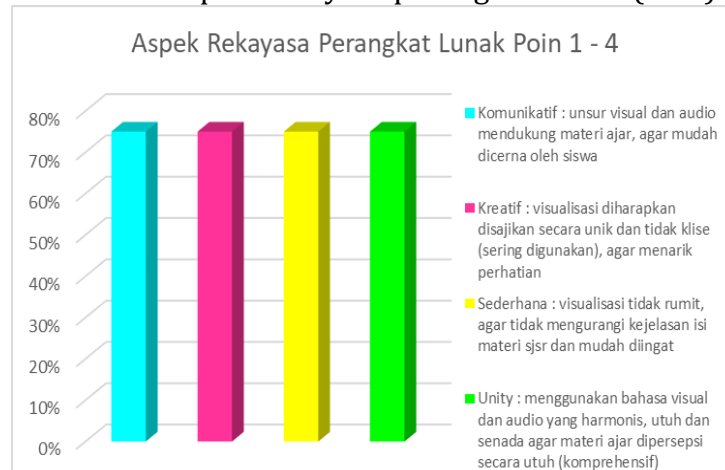


Grafik 6. Aspek Umum (5 - 8)



Grafik 7. Aspek Umum (9 - 12)



Grafik 8. Aspek Rekayasa perangkat Lunak (1 - 4)**Grafik 9. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (5 - 8)****Grafik 10. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (9 - 12)**

3. Validasi Ahli Bahasa

Pada tabel 7 ini menunjukkan hasil dari penilaian validasi ahli bahasa pada produk seperti berikut ini:

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Persentase (%)
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	50%
2	Ketepatan istilah	100%
3	Kemudahan memahami alur matri	100%
4	Kesatuan penggunaan bahasa	100%
5	Ketepatan dialog/teks wacana	100%
6	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	100%
7	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu	100%
8	Penggunaan EYD	100%
	RATA-RATA	94%

Berdasarkan tabel 7 yang di dalamnya memuat hasil penilaian validasi oleh ahli bahasa dapat diketahui aspek 1 tentang kejelasan penggunaan mendapat nilai persentase sebesar 50% ; aspek 2 tentang ketepatan istilah mendapat nilai presentase sebesar 100%; aspek 3 tentang kemudahan memahami alur materi mendapat nilai persentase sebesar 100%; aspek 4 tentang kesatuan penggunaan bahasa mendapat nilai persentase sebesar 100%; aspek 5 tentang ketepatan dialog/teks wacana mendapat nilai persentase sebesar 100%; aspek 6 tentang kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa mendapat nilai persentase sebesar 100%; aspek 7 tentang kemampuan mendorong rasa ingin tahu mendapat nilai persentase sebesar 100%;

aspek 8 tentang penggunaan EYD mendapat nilai persentase sebesar 100%. Rata-rata penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 94% dalam katagori **Sangat Layak**.

b. Uji coba terbatas

Setelah produk telah melewati tahap validasi dan direvisi sesuai komentar dan saran validator ahli, maka produk siap untuk diujicobakan secara terbatas. Uji coba tersebut berguna untuk mengetahui kelayakan dan kehandalan dari media pembelajaran berbasis aplikasi, dan instrumen yang telah dibuat. Ujicoba terbatas dilaksanakan pada peserta didik kelas VII MTsN 4 Nganjuk dengan jumlah 15 peserta didik seperti berikut ini:

Tabel 8. Data siswa yang mengikuti ujicoba

No.	NAMA	KELAS	PENILAIAN
1	Gilang Miffahussalan	7A	4
2	Godan Ali Fikri	7A	4
3	Layli Fauziah	7A	4
4	M Yazid Bastoni	7A	3
5	M Abdan Syakura	7A	4
6	Sulaksana Aditya	7B	3
7	M Rizqi Al-fajr	7B	3
8	M Irfan H	7B	4
9	Yolanda Aurelia	7B	4
10	Risna Fitria Sani	7B	4
11	Dwi Ayu F	7C	3
12	Elsa Putri D	7C	4
13	Erwan Fajar J	7C	4
14	Fuji Anggraini	7C	4
15	Gesang Ahmad Z	7C	4

Berdasarkan tabel diatas yaitu tabel 9 maka hasil yang diperoleh adalah 93%. Jika dicocokkan dengan tabel presentase tingkat kelayakan skor maka skor pencapaian ini masuk dalam kriteria sangat layak.

Keempat, Dissemination (penyebaran). Pada tahap ini ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu tahap *validations testing* yang mana tahap pengujian persetujuan, dimana item yang telah diperbarui pada tahap pengembangan kemudian dieksekusi pada siswa. Selanjutnya yaitu tahap *diffusion and adoption* dimana produk yang dihasilkan disebarluaskan agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menginstal media ke smartphone dan menyebarkanluaskannya pada siswa kelas VII MTsN 4 Nganjuk.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yakni: *Pertama*, hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dengan metode R&D (Research and Developmen) oleh peneliti masuk ke dalam kategori baik dengan hasil ahli materi sebesar 84,83%, ahli media 73% dan ahli bahasa sebesar 94% sehingga media pembelajaran *iSpring Suite* selanjutnya digunakan pada penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan *iSpring Suite* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa MTsN 4 Nganjuk". *Kedua*, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dinyatakan layak digunakan setelah dianalisis melalui hasil validasi validator ahli dan ujicoba produk. *Ketiga*, peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Hasil dapat dilihat dari penilaian positif dari setiap pernyataan yang ditanyakan peneliti.

B. Saran

Berdasarkan hasil simpulan diatas maka disarankan sebagai berikut:

1. Dapat menyempurnakan kembali media pembelajaran berbasis aplikasi dengan pemanfaatan *iSpring Suite* karna masih banyak hal yang dapat dikembangkan didalam media pembelajaran berbasis aplikasi dengan pemanfaatan *iSpring Suite* ini.
2. Pelaksanaan penelitian selanjutnya haruslah lebih menekankan teknologi yang ada untuk terus lebih baik, karena dimasa yang akan datang akan banyak hal baru tentang perkembangan tentang teknologi dan informasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, M. Yusuf, and Syahraini Tambak. "Hubungan metode tanya jawab dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 2.1 (2017): 89-110.
- Ahmad, Mawardi, and Syahraini Tambak. "Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pelajaran Fiqh." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 15.1 (2018): 64-84.
- Ahmad, Muhammad Yusuf, Syahraini Tambak, and Uswatun Hasanah. "Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Penyesuaian Diri Mahasiswa Thailand." *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 15.2 (2018): 16-30
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Cet. XIII; Jakarta: PT. Rajagrafindi Persada, 2010), h. 3.
- Damayanti, Almira Eka, et al. "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android Pada Materi Fluida Statis." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, vol. 1, no. 1, 2018, pp. 63-70.
- Dedi Wahyudi. *Pengantar Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya*,. lintang rasi aksara books, 2017.

- Gasc, Antonio, et al. "Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika." *Photosynthetica*, vol. 2, no. 1, 2018, pp. 1–13, <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8>
<http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2>
<http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018>
<http://dx.doi.org/10.1038/s41559-019-0877-3>
- Haryanto. "The Utilization Of Multimedia For Character Building." *Curriculum and Education Technology FIP UNY*, 2002.
- Joenaidy, Abdul Muis. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran Diera Revolusi Industri 4.0*. Edited by Junaidy awanie, laksana, 2019.
- Maryana, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan." *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 3, 2019, pp. 53–61, <https://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1455>
- Nurhairunnisa. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahamn Konsep Matematika Pada Siswa Kelas X." *Tesis UNY*, 2017.
- R.Tamami. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Powerpont Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus." *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, vol. 1(1), 2014, pp. 1–12.
- Ramen A Purba, Dkk. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Edited by Alex Rikki, 2021.
- Subahri, Subahri. "Aktualisasi Dalam Pendidikan." *ISLAMUNA; Jurnal Studi Islam* 2, vol. 2, 2015, p. 169.
- Sugiono. *Metode Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*, Alfabeta. 2014.
- Susanti, Elvia, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, vol. 4, no. 1, 2020, p. 179, doi:10.29240/jba.v4i1.1406.
- Zuhari, Dkk. "Metodik Khusus Pendidikan Agama; Dilengkapi Dengan Sistem Modul Dan Permainan Simulasi." *Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya Dan Usaha Offset Printing*, 1983, p. 27.
- Damayanti, Almira Eka, et al. "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android Pada Materi Fluida Statis." *Indonesian Journal of Science and Matematics Education*, vol. 1, no. 1, 2018, pp. 63–70.
- Dedi Wahyudi. *Pengantar Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya*. lintang rasi aksara books, 2017.
- Gasc, Antonio, et al. "Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika." *Photosynthetica*, vol. 2, no. 1, 2018, pp. 1–13, <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8>
<http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2>
<http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018>
<http://dx.doi.org/10.1038/s41559-019-0877-3>
- Haryanto. "The Utilization Of Multimedia For Character Building." *Curriculum and Education Technology FIP UNY*, 2002.
- Hamzah, Desi Sukenti, Syahraini Tambak, and Wisudatul Ummi Tanjung. "Overcoming self-confidence of Islamic religious education students: The influence of personal learning model." *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 14.4 (2020): 582-589.

- Hamzah, Hamzah, Syahraini Tambak, and Nella Ariyani. "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Kepribadian Islam Siswa di SMA Negeri 2 Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu." *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 14.1 (2017): 76-95.
- H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. i.
- Joenaidy, Abdul Muis. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran Diera Revolusi Industri 4.0*. Edited by Junaidy awanie, laksana, 2019.
- Juraev, A.R. 2019. Using The Ispring Sui Using The *ISpring Suite* Software To Evaluate Future Teachers Professional Competencies. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*. Vol 4. NO.2
- Kusuma.R.N., Mustami.K.M., Jumadi.O. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint ISpring Suite 8* pada Konsep Sistem Eksresi di Sekolah Menengah Atas.
- Maryana, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan." *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 3, 2019, pp. 53-61, <https://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1455>
- Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta, 1990), h. 37.
- Nurhairunnisa. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahamn Konsep Matematika Pada Siswa Kelas X." *Tesis UNY*, 2017.
- R.Tamami. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Powerpont Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus." *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, vol. 1(1), 2014, pp. 1-12.
- Ramadhani.D.,Fatmawati.E.,Oktarika.D. 2019. Pelatihan Pembuatan MediaEvaluasi dengan Menggunakan *ISpring Suite 8* di SMA Wisuda KotaPontianak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.3. No.1
- Ramen A Purba, Dkk. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Edited by Alex Rikki, 2021.
- Subahri, Subahri. "Aktualisasi Dalam Pendidikan." *ISLAMUNA; Jurnal Studi Islam* 2, vol. 2, 2015, p. 169
- Sukenti, Desi, Syahraini Tambak, and Ermalinda Siregar. "Learning Assessment for Madrasah Teacher: Strengthening Islamic Psychosocial and Emotional Intelligence." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13.1 (2021): 725-740.
- Sukenti, Desi, and Syahraini Tambak. "Developing Indonesian Language Learning Assessments: Strengthening the Personal Competence and Islamic Psychosocial of Teachers." *International Journal of Evaluation and Research in Education* 9.4 (2020): 1079-1087.
- Susanti, Elvia, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, vol. 4, no. 1, 2020, p. 179, doi:10.29240/jba.v4i1.1406.
- Tambak, Syahraini. "Pendidikan Agama Islam; Konsep Metode Pembelajaran PAI." (2014).
- Tambak, Syahraini. "The Method of Counteracting Radicalism in Schools: Tracing the Role of Islamic Religious Education Teachers in Learning." *MIQOT: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* 45.1 (2021): 104-126.
- Tambak, Syahraini. "Metode bercerita dalam pembelajaran pendidikan agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1.1 (2016): 1-26.
- Tambak, Syahraini, M. Yusuf Ahmad, and Desi Sukenti. "Strengthening Emotional Intelligence in Developing the Madrasah Teachers'

- Professionalism (Penguatan Kecerdasan Emosional dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru Madrasah)." *Akademika* 90.2 (2020).
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. "Strengthening Islamic behavior and Islamic psychosocial in developing professional madrasah teachers." *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 39.1 (2020): 65-78.
- Tambak, Syahraini, et al. "Profesionalisme Guru Madrasah: Internalisasi Nilai Islam dalam Mengembangkan Akhlak Aktual Siswa." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5.2 (2020): 79-96.
- Tambak, Syahraini, Amril Amril, and Desi Sukenti. "Islamic Teacher Development: Constructing Islamic Professional Teachers Based on the Khalifah Concept." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 4.1 (2021): 117-135.
- Tambak, Syahraini, Muhammad Yusuf Ahmad, and Hamzah. "Pelaksanaan Metode Tanya Jawab dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada MTs Negeri di Kota Pekanbaru." *Al-Hikmah* 11.1 (2014): 30-60.
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. "Kontribusi Motivasi Mengajar dan Kecerdasan Emosional dalam Penggunaan Metode Ceramah Guru Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10.1 (2020): 143-156.
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. "Strengthening linguistic and emotional intelligence of madrasah teachers in developing the question and answer methods." *MIQOT: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* 43.1 (2019): 111-129.
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. "Exploring Methods for Developing Potential Students in Islamic Schools in the Context of Riau Malay Culture." *ICoSEEH 2019 4* (2020): 343-351.
- Tambak, Syahraini, et al. "Internalization of Islamic Values in Developing Students' Actual Morals." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 10.4 (2021): 690-709.
- Tambak, Syahraini. *Profesionalisme Guru Madrasah*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020.
- Tambak, Syahraini. "Metode ceramah: Konsep dan aplikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Tarbiyah* 21.2 (2014): 78-96.
- Tambak, Syahraini, et al. "Professional Madrasah Teachers in Teaching: The Influence of Gender and the Length of Certification of Madrasah Teachers." *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan* (2021): 417-435.
- Zuhari, Dkk. "Metodik Khusus Pendidikan Agama; Dilengkapi Dengan Sistem Modul Dan Permainan Simulasi." *Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya Dan Usaha Offset Printing*, 1983, p. 27.