

Research Article

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Abdun Haqiqi¹, Wawan Ahmad Ridwan², Akhmad Affandi³

1. Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon, haqibae14@gmail.com
2. Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon, wawanridwan68@gmail.com
3. Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon, akhmadaffandi@syekhnurjati.ac.id

Copyright © 2025 by Authors, Published by Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Received : January 9, 2025
Accepted : February 15, 2025

Revised : January 26, 2025
Available online : February 27, 2025

How to Cite: Abdun Haqiqi, Wawan Ahmad Ridwan, Akhmad Affandi, 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa". Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam 11 (1):7-12. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v11i1.1407.

Abstract: Using instructional media from the beginning is very effective in enhancing the understanding of the material. Instructional media can also increase students' interest and motivation. When students are interested and utilize instructional media, their learning outcomes tend to improve. In other words, instructional media is closely related to students' interest and learning outcomes. This study aims to determine the extent of the influence of Android-based instructional media on students' interest and learning outcomes in the subject of Fiqh for grade X. The researchers used a quantitative Research and Development method by collecting data through questionnaires as well as pretests and posttests, then analyzing it using simple regression. Based on the analysis results, the development of Android-based instructional media is categorized as good with a score of 89.8%. Students' interest in learning is also in the good category with a score of 81.2%. The students' learning outcomes showed that the average pretest score for the experimental class was 38.24, which increased to 83.09 on the posttest. Meanwhile, in the control class, the average pretest score was 38.24, and the posttest score was 59.71. There is an influence of the development of Android-based instructional media on students' interest in learning with a correlation of 23.4%, which indicates a low correlation. Additionally, the influence on students' learning outcomes has a correlation of 23.8%, which also indicates a low correlation.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Abdun Haqiqi, Wawan Ahmad Ridwan, Akhmad Affandi

Keywords: Android-Based Educational Media, Learning Interest, Learning Outcomes.

Abstrak: Menggunakan media pembelajaran sejak awal sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman materi. Media pembelajaran juga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa. Ketika siswa tertarik dan memanfaatkan media pembelajaran, hasil belajar mereka cenderung meningkat. Dengan kata lain, media pembelajaran berkaitan erat dengan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis Android terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X. Peneliti menggunakan metode kuantitatif Research and Development dengan mengumpulkan data melalui kuesioner serta pretest dan posttest, kemudian menganalisisnya menggunakan regresi sederhana. Berdasarkan hasil analisis, pengembangan media pembelajaran berbasis Android termasuk dalam kategori baik dengan skor 89,8%. Minat belajar siswa juga berada dalam kategori baik dengan skor 81,2%. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen pada pretest adalah 38,24 dan meningkat menjadi 83,09 pada posttest. Sementara itu, di kelas kontrol, nilai rata-rata pretest adalah 38,24 dan posttest adalah 59,71. Ada pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis Android terhadap minat belajar siswa dengan korelasi sebesar 23,4%, yang menunjukkan korelasi rendah. Selain itu, pengaruh terhadap hasil belajar siswa juga memiliki korelasi sebesar 23,8%, yang juga menunjukkan korelasi rendah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Android, Minat Belajar, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pada era sekarang, tantangan utama dalam dunia pendidikan yang perlu segera diatasi adalah mengenai kualitas pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan komponen pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bisa dilakukan dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang berfokus pada peserta didik (student-centered). Selain itu, penting untuk menyediakan fasilitas yang mendukung kebutuhan peserta didik baik dari segi sarana maupun prasarana yang menantang (Radyuli, P., Wijaya, I., & Sanita, D. 2020: 52-59).

Teknologi kini telah menjadi bagian integral dari kehidupan setiap individu. Dengan jangkauannya yang luas, teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan, dan penelitian. Kemajuan teknologi yang merata berdampak pada berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, politik, budaya, seni, dan terutama pendidikan (Jamun, Y. M. 2018: 48).

Peran media pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan efektivitas proses belajar siswa. Dengan media pembelajaran, materi yang abstrak dapat diubah menjadi bentuk konkret selama pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa, memberikan daya tarik tambahan melalui presentasi visual yang dikombinasikan dengan gambar atau animasi (Kuswanto, J., & Radiansah. 2018: 1).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, Pasal 1 Ayat 8, sarana dan prasarana sekolah sangat diperlukan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran dan mencapai hasil yang sesuai dengan perencanaan. Sarana dan prasarana yang memadai akan

mendukung pelaksanaan rencana pembelajaran secara lebih efektif (Presiden Republik Indonesia, 2006: 3).

Pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah dapat dioptimalkan melalui pengembangan media pembelajaran, ini akan membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih mudah. Observasi awal menunjukkan bahwa teknologi seperti smartphone telah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa. Guru perlu mengenali potensi siswa dan kondisi lingkungan sekolah. Dengan mengembangkan dan mengemas media pembelajaran secara praktis dan efisien, diharapkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri dapat meningkat.

Pada umumnya, pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Metode ceramah, yang juga dikenal sebagai *mauidzah hasanah*, adalah cara yang paling sering digunakan untuk menyampaikan materi secara persuasif kepada siswa dalam pembelajaran fiqih. Namun, metode ini sering membuat siswa merasa bosan, kurang aktif dalam belajar, dan memiliki hasil belajar kognitif yang rendah (Saenab, S., & Puspita, I. 2012: 129). Metode ini juga dianggap pasif karena minimnya interaksi antara guru dan siswa. Dalam metode ini, komunikasi berlangsung satu arah dari guru, sehingga siswa memiliki sedikit kesempatan untuk berpendapat atau berpartisipasi aktif (Sulandari, S. 2018: 184).

Penggunaan media telah meningkatkan daya tarik dan kesenangan dalam pembelajaran bagi siswa. Seperti yang dikatakan oleh Ruth Lautfer, media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi tetapi juga mendorong kreativitas siswa serta meningkatkan minat mereka dalam proses belajar (Tafonao, T. 2018: 106).

Media pembelajaran yang mengkombinasikan visual dengan gambar, salah satu perkembangan teknologi yang digunakan peserta didik, adalah Android. Android menjadi pilihan utama bagi banyak orang, termasuk peserta didik, karena media ini menyediakan berbagai elemen seperti audio, animasi, video, teks, dan grafis yang komprehensif serta memungkinkan interaksi aktif melalui fitur-fitur interaktif yang ada. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android diharapkan dapat meningkatkan daya tarik visual media pembelajaran, yang memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Semakin menarik tampilan media, semakin besar minat siswa untuk belajar, dan ini pada akhirnya dapat memengaruhi hasil belajar siswa secara positif (Gunawan, G., Harjono, A., Sahidu, H., & Herayanti, L. 2017: 259).

Pengembangan media berbasis Android diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mereka dan juga dapat mengukur seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap minat belajar dan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini akan dilakukan pada mata pelajaran fiqih kelas X di Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Dalam penelitian ini, digunakan

metode penelitian *research and development*. Menurut Sugiyono, metode pengembangan atau *Research and Development* bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2014: 407). Untuk menciptakan produk tertentu, dilakukan analisis kebutuhan, sementara metode eksperimen digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Desain produk media pembelajaran berbasis Android dalam penelitian ini akan mengadaptasi model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri dari *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2012: 12).

- (a) *Define* (Pendefinisian): Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang diperlukan dalam media pembelajaran. Penentuan syarat-syarat ini dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran peserta didik.
- (b) *Design* (Perancangan): Tahap perancangan ini merupakan langkah kedua yang dilakukan setelah analisis kebutuhan.
- (c) *Develop* (Pengembangan): Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk melalui dua langkah, yaitu: (pertama) penilaian ahli yang diikuti dengan revisi, dan (kedua) uji coba pengembangan.
- (d) *Disseminate* (Penyebarluasan): Tahap penyebarluasan adalah kegiatan distribusi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses ini dilakukan dengan mengemas produk yang telah direvisi dan kemudian mendistribusikannya kepada pengguna.

Untuk analisis data, peneliti menggunakan: Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, Analisis Regresi Linear Sederhana, Uji t, Uji F, dan Koefisien Determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah Mengembangkan Media Pembelajaran berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Kelas X

Produk yang dikembangkan melalui beberapa tahap, antara lain sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan langkah awal dalam mengidentifikasi masalah dan potensi di lokasi penelitian, mirip dengan kegiatan observasi. Langkah-langkah dalam tahap *define* adalah sebagai berikut:

- (a) Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*): Pada tahap awal ini, kegiatan yang dilakukan meliputi penelusuran informasi awal mengenai proses pembelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari. Berdasarkan informasi tersebut, teridentifikasi beberapa masalah, seperti pembelajaran yang masih terpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*) dan minimnya penggunaan media, yang hanya terbatas pada presentasi berbasis PowerPoint melalui proyektor. Selain itu, terdapat potensi yang dapat dimanfaatkan di madrasah tersebut, seperti penggunaan smartphone Android dalam pembelajaran, mengingat madrasah tersebut telah mengadopsi ujian semester dan ujian

madrasah berbasis Android. Oleh karena itu, peneliti bertekad menjadikan Android sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran fiqh.

- (b) Analisis peserta didik: Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendapatkan informasi awal mengenai peserta didik di Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari. Proses ini dimulai dengan melakukan wawancara singkat dengan guru yang mengajar mata pelajaran fiqh di kelas X. Menurut guru tersebut, peserta didik saat ini lebih aktif berinteraksi dengan smartphone Android daripada membaca buku. Hal ini umumnya disebabkan oleh kepemilikan smartphone Android yang meluas di kalangan peserta didik, yang telah menjadi alat komunikasi utama mereka baik di dalam maupun di luar kelas. Sebagai akibatnya, konsentrasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran di kelas menurun, karena mereka lebih tertarik dengan interaksi melalui smartphone daripada materi yang disampaikan oleh pendidik. Situasi ini menjadi penyebab utama rendahnya minat peserta didik dalam membaca buku paket, dengan cenderung mereka lebih sering mencari informasi melalui internet. Informasi ini memberikan dasar yang kuat bagi peneliti untuk mempertimbangkan penggunaan smartphone Android sebagai media pembelajaran, dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.
- (c) Analisis fasilitas: Kegiatan ini dilakukan dengan mengevaluasi sarana yang ada di Madrasah, seperti ketersediaan ruang komputer dan jaringan wifi. Berdasarkan data yang diperoleh dari staf administrasi Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari, kondisi komputer di Madrasah sebagian besar dalam kondisi baik. Ruang komputer utamanya digunakan saat pelaksanaan ujian semester dan ujian Madrasah. Namun, dengan peningkatan jumlah siswa setiap tahunnya, ketersediaan komputer saat pelaksanaan ujian semester menjadi kurang memadai. Sebagai alternatif, pihak sekolah menggunakan smartphone Android untuk mengatasi keterbatasan ini. Siswa dapat mengakses soal ujian melalui smartphone Android mereka masing-masing, dengan menggunakan fasilitas wifi yang disediakan oleh Madrasah. Jaringan wifi di Madrasah memiliki kapasitas yang memadai, yang membantu memperlancar aktivitas pengajar, seperti penginputan nilai dan penyusunan soal ujian. Berdasarkan temuan ini, peneliti memilih Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari sebagai lokasi penelitian ini.
- (d) Analisis konsep: Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menentukan bahan serta jenis media yang akan dikembangkan, serta menetapkan sumber belajar yang akan digunakan dalam menyusun materi media pembelajaran fiqh berbasis Android. Proses dimulai dengan mengidentifikasi bahan ajar fiqh melalui silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas X di Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari. Langkah awal adalah menganalisis silabus untuk menentukan materi yang akan dimasukkan dalam pengembangan media tersebut. Berdasarkan hasil analisis dan masukan dari guru bidang studi fiqh, dipilihlah materi tentang Haji dan Umroh.

Setelah penentuan materi selesai, langkah berikutnya adalah menganalisis RPP dengan memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, khususnya dalam menentukan sub-topik pembahasan materi Haji dan Umroh dalam Islam,

seperti ketentuan haji, prosedur haji di Indonesia, dan hikmah haji dan umroh. Sumber belajar yang dijadikan acuan dalam menyusun materi pembahasan adalah "Buku Siswa Fiqih Kelas X" yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.

Berdasarkan analisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, peneliti merekomendasikan penggunaan media pembelajaran berbasis Android sebagai alat pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat materi tersebut memerlukan teknik lafadz serta contoh praktik, seperti contoh Thawaf, Sa'i, lempar Jumrah, dan lain sebagainya, serta melibatkan beberapa komponen, media pembelajaran berbasis Android dapat menyajikan materi dan contoh-contoh video, memungkinkan peserta didik untuk mengobservasi dan menganalisisnya secara mandiri.

2. *Design* (Perancangan)

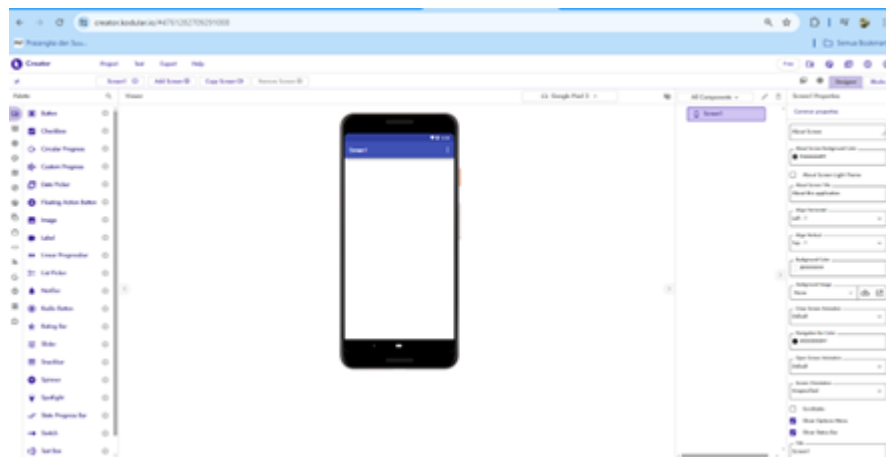
Desain merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap desain, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, antara lain:

- (a) Pembuatan *flow chart*, atau model alur berpikir dalam merancang media yang akan dikembangkan dari tahap awal perancangan desain hingga tahap akhir. Kegiatan ini melibatkan pembuatan diagram yang menggambarkan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran, seperti menentukan proses yang akan dilalui dalam pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis Android. *flow chart* pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis Android meliputi langkah-langkah mulai dari tahapan opening, penjabaran kompetensi, materi haji, materi umrah, prosedur haji, hikmah haji dan umrah, penggunaan media/video pembelajaran, evaluasi, dan profil pengembangan.
- (b) Penulisan *storyboard* adalah langkah penting yang dilakukan untuk menjelaskan setiap komponen yang terdapat dalam *flow chart*. Storyboard merupakan proses penulisan naskah yang menggambarkan dengan detail setiap aspek dari produk sesuai dengan rancangan awal pengembangan. Kegiatan ini melibatkan penguraian secara rinci komponen-komponen yang akan ditampilkan dalam media yang akan dikembangkan.
- (c) Tahapan akhir dalam proses desain adalah mengumpulkan bahan yang terdiri dari materi, gambar, dan video, serta pembuatan ikon tombol. Sebelum bahan-bahan tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi yang digunakan untuk membuat produk, beberapa bahan diolah terlebih dahulu menggunakan aplikasi lain. Misalnya, pembuatan ikon tombol dilakukan dengan aplikasi PixeLab, sedangkan untuk penyusunan *slide PowerPoint* dilakukan terlebih dahulu sebelum diolah dengan aplikasi pendukung seperti Google Drive. Setelah semua bahan untuk pengembangan produk selesai, langkah selanjutnya adalah mengimpor semua bahan tersebut ke dalam program aplikasi yang digunakan. Dalam pengembangan produk media pembelajaran fiqih berbasis Android ini, program yang digunakan adalah Kodular, sebuah situs web yang menyediakan alat untuk membuat aplikasi Android dengan konsep drag-and-drop block programming. Kodular sangat mudah digunakan oleh siapa pun yang ingin

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Abdun Haqiqi, Wawan Ahmad Ridwan, Akhmad Affandi

membuat aplikasi Android tanpa harus memiliki pengetahuan mendalam tentang bahasa pemrograman.



Gambar 1. Tampilan awal (default) Kodular. yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android

3. *Develop* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan, terdapat dua langkah kegiatan yang dilakukan, yaitu:

- (a) Proses evaluasi oleh para ahli dilakukan dengan konsultasi langsung dengan tim validator atau para ahli, seperti ahli media dan ahli materi. Ahli media yang terlibat adalah Dr. Ahmad Ripai, M. Pd, sedangkan ahli materi adalah Dr. A. Syatori, M.Ag. Kegiatan penilaian oleh para ahli dilakukan dengan memperlihatkan dan menjelaskan penggunaan media yang telah dikembangkan. Setelah itu, validator ahli memberikan penilaian produk menggunakan instrumen angket yang telah disiapkan. Proses validasi juga meminta masukan dan saran untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan, baik dari segi isi materi maupun pengembangan medianya. Oleh karena itu, disediakan kolom komentar untuk saran perbaikan dari para ahli.
- (b) Pada tahap uji coba pengembangan, produk media pembelajaran fiqh berbasis Android diujicoba pada kelompok kecil untuk mengevaluasi kelayakan dan respons dari peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Setelah mendapatkan tanggapan positif dan dapat dioperasikan dengan baik pada kelompok kecil, langkah selanjutnya adalah menguji produk pada subjek penelitian menggunakan kelas eksperimen (kelas X₁) dan kelas kontrol (kelas X₂) di Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati Losari. Kelas eksperimen akan menggunakan media pembelajaran berbasis Android, sementara kelas kontrol tidak akan menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Hasil pretest-posttest dari kedua kelas akan menjadi tolak ukur untuk membandingkan tingkat hasil belajar peserta didik.
- (c) Validasi Media dilakukan oleh Dr. Ahmad Rifai, M.Pd, Dosen dan Ahli Media Pembelajaran. Berdasarkan data hasil penilaian angket oleh ahli media, diperoleh skor sebagai berikut:

Diketahui bahwa skor total adalah 13, sedangkan skor maksimal yang mungkin diperoleh dari seluruh kriteria pertanyaan adalah 15. Untuk menghitung presentase, kita dapat menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Diketahui:

$$\text{SO} = 13$$

$$\text{ST} = 15$$

$$\frac{13}{15} \times 100\% = 86,66\%$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil perhitungan angket di atas mengenai validitas media, diperoleh hasil sebesar 86.66%, yang berada dalam rentang prosentase 81 – 100%, menunjukkan kualifikasi "Sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android ini **sangat layak** dan tidak perlu direvisi.

- (d) Validasi media dilakukan oleh Dr. A. Syathori, M. Pd, Dosen dan Ahli Materi Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan data hasil penilaian angket oleh ahli materi, diperoleh skor sebagai berikut:

Diketahui bahwa skor total adalah 10, sedangkan skor maksimal yang mungkin diperoleh dari seluruh kriteria pertanyaan adalah 10. Untuk menghitung presentase, kita dapat menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Diketahui:

$$\text{Skor Total} = 13$$

$$\text{Skor Maksimal} = 15$$

$$\frac{10}{1015} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil perhitungan angket di atas mengenai validitas media, diperoleh hasil sebesar 100%, yang berada dalam rentang prosentase 81 – 100%, menunjukkan kualifikasi "Sangat baik". Hal ini menegaskan bahwa materi media pembelajaran berbasis Android ini sangat layak dan tidak perlu direvisi.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap disseminate adalah mengemas produk yang telah dikembangkan dan menyebarluaskan media pembelajaran fiqih berbasis Android. Pada tahap ini, produk dapat dipublikasikan di platform seperti Play Store atau Google Market, atau dibagikan kepada pengguna untuk diaplikasikan di smartphone Android

masing-masing. Untuk mengunduh aplikasi, Anda dapat mengunjungi salah satu dari dua tautan berikut: <https://kodular.app/TTK-MAM> atau https://drive.google.com/file/d/1RsWJLR4cGSDvG_jgPoSv2lBmEj3rA8dj/view?usp=sharing.

B. Media Pembelajaran Berbasis Android, Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X MA Sunan Gunung Jati Losari

1. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pembelajaran Fiqih Kelas X MA Sunan Gunung Jati Losari

Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pembelajaran Fiqih Kelas X (satu) MA Sunan Gunung Jati Losari, peneliti membuat dan membagikan sejumlah kuesioner kepada siswa kelas X (satu) sebagai responden (kelas Experimen), dengan hasil sebagai berikut:

- (a) Uji validitas, berdasarkan hasil uji validitas kuesioner di atas menggunakan SPSS dengan korelasi bivariat, menunjukkan bahwa dari 25 item angket, setiap item dinyatakan valid karena nilai r hitung dari masing-masing item lebih besar dari nilai r tabel (0,339). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa angket tersebut dapat diandalkan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mengukur variabel yang diteliti..
- (b) Uji Reliabilitas, berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS versi 26, pada tabel Reliability Statistics diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,825. Sedangkan nilai r tabel untuk signifikansi 0,05 dengan jumlah data (n) sebesar 34 adalah 0,339. Dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,825 yang lebih besar dari nilai r tabel (0,339), maka dapat disimpulkan bahwa angket variabel X dinyatakan reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi, karena berada pada kategori interpretasi $0,81 \leq r \leq 1,00$. Dengan demikian, instrumen tersebut dapat diandalkan sebagai alat pengumpulan data.

Tabel 1. Skor Observasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (X)

Responden	Pertanyaan Kuesioner	Jumlah Skor Kuesioner
36 Respoden	25 Pertanyaan	3054

Adapun hasil skor observasi adalah 3054 dan jumlah maksimal skor dari kuesioner dapat dihitung dari jumlah item kuesioner yang valid dan total skor maksimal yang dapat diperoleh. Setelah itu, prosentase Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dapat dihitung menggunakan rumus tersebut.:

$$\frac{SO}{ST} \times 100\%$$

Keterangan:

SO (Skor Observasi) : Jumlah Skor Variabel X

$$ST \text{ (Skor Total)} : N \times \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Jumlah Option}$$

Diketahui:

$$SO = 3054$$

$$ST = 34 \times 25 \times 4 = 3400$$

$$\frac{SO}{ST} \times 100\% = \frac{3054}{3400} \times 100\% = 89,9\%$$

Dalam hal ini, berdasarkan hasil rekapitulasi perhitungan angket, diperoleh nilai 89.9% untuk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (variabel X). Hal ini menunjukkan bahwa variabel X berada dalam rentang prosentase 76 - 100%, yang menunjukkan kualifikasi "**baik**".

2. Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Siswa Fiqih Kelas X MA Sunan Gunung Jati Losari

Untuk mengetahui Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Fiqih Kelas X di MA Sunan Gunung Jati Losari, peneliti membuat dan membagikan sejumlah kuesioner kepada siswa kelas X (satu) sebagai responden (kelas Eksperimen). hasil sebagai berikut:

- (a) Uji Validitas, berdasarkan hasil uji validitas kuesioner di atas menggunakan korelasi bivariat dengan SPSS, setiap dari 25 item angket secara konstruksi dinyatakan valid karena nilai r hitung dari setiap item lebih besar dari nilai r_{tabel} (0,339). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kuesioner tersebut dapat digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut.
- (b) Uji Reliabilitas, berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS versi 26, pada tabel Reliability Statistics diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,862. Sedangkan nilai r_{tabel} untuk signifikansi 0,05 dengan jumlah data (n) sebesar 34 adalah 0,339. Dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,862 yang lebih besar dari nilai r_{tabel} (0,339), maka dapat disimpulkan bahwa angket variabel Y_1 dinyatakan reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi, karena berada pada kategori interpretasi $0,81 \leq r \leq 1,00$. Dengan demikian, instrumen tersebut dapat diandalkan sebagai alat pengumpulan data.

Tabel 2. Skor Observasi Minat Belajar Siswa (Y_1)

responden	Pertanyaan Kuesioner	Jumlah Skor Kuesioner
36 Respoden	25 Pertanyaan	2760

skor observasi adalah 2760. Namun, untuk menghitung jumlah maksimal skor dari kuesioner, kita perlu mengetahui jumlah total item dan nilai maksimal yang dapat diperoleh dari setiap item. Setelah itu, untuk mengetahui prosentase Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (variabel Y_1) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{SO}{ST} \times 100\%$$

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Abdun Haqiqi, Wawan Ahmad Ridwan, Akhmad Affandi

Keterangan:

SO (Skor Observasi) : Jumlah Skor Variabel X

ST (Skor Total) : N x Jumlah Pertanyaan x Jumlah Option

Diketahui:

$$SO = 2760$$

$$ST = 34 \times 25 \times 4 = 3400$$

$$\frac{SO}{ST} \times 100\% = \frac{2760}{3400} \times 100\% = 80.5\%$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil perhitungan angket mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (variabel Y₁), diperoleh hasil sebesar 80.5%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Y₁ berada dalam rentang prosentase 76 - 100%, yang menunjukkan kualifikasi "**baik**".

3. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Ma Sunan Gunung Jati Losari
(a) Data Pretest-Posttest Peserta didik

Tabel 3. Nilai Pretest-Posttest Peserta didik(Y₂)

No	Nilai			
	Experiment (10 1)		Kontrol (10 2)	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	35	80	35	65
2	30	90	45	55
3	35	85	45	65
4	40	85	45	55
5	30	90	30	60
6	35	85	40	65
7	40	80	35	70
8	35	100	40	60
9	40	85	35	55
10	35	90	40	55
11	25	80	25	65

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Abdun Haqiqi, Wawan Ahmad Ridwan, Akhmad Affandi

No	Nilai			
	Experiment (10 1)		Kontrol (10 2)	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
12	25	95	40	70
13	30	90	35	55
14	55	75	60	45
15	45	90	15	50
16	55	55	55	60
17	25	95	25	45
18	50	85	35	60
19	35	95	25	50
20	45	85	35	55
21	45	70	30	55
22	60	95	40	50
23	30	100	35	65
24	40	85	40	50
25	35	75	35	45
26	40	85	45	55
27	35	65	35	60
28	40	75	60	85
29	25	95	30	55
30	40	75	50	80
31	35	65	55	80
32	60	75	40	65
33	15	70	35	60
34	55	80	30	65

(b) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah bagian dari analisis data yang memberikan gambaran awal tentang setiap data yang digunakan dalam penelitian. Hasil yang diperoleh dari deskriptif statistik melalui SPSS 26 menampilkan nilai rata-rata, standar deviasi, serta nilai maksimum dan minimum dari suatu data. Dengan informasi ini, peneliti dapat memahami karakteristik dan pola data secara lebih terperinci.

Tabel 4. deskriptif statistik Hasil Belajar Variabel (Y₂)

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kelas Eksperimen	34	45	15	60	38.24	10.580	111.943
Posttest Kelas Eksperiment	34	45	55	100	83.09	10.590	112.143
Pretest Kelas Kontrol	34	45	15	60	38.24	9.991	99.822
Posttes Kelas Kontrol	34	40	45	85	59.71	9.688	93.850
Valid N (listwise)	34						

Dari hasil deskriptif statistik pada tabel output SPSS versi 26, terdapat 34 peserta didik dalam kelas eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata (mean) pada kelas eksperimen untuk pretest adalah 38.24 dan posttest adalah 83.09. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest adalah 38.24 dan posttest adalah 59.71. Standar deviasi untuk pretest eksperimen adalah 10.580 dan posttest adalah 10.590, sedangkan untuk kontrol, standar deviasi pretest adalah 9.991 dan posttest adalah 9.688.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran fiqh berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena nilai posttest pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

C. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Minat Belajar dan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih kelas X MA Sunan Gunung Jati Losari

1. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih kelas X MA Sunan Gunung Jati Losari
 - (a) Uji Normalitas

Tabel 5. Uji Normalitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Minat Belajar siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.39140635
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.099
	Negative	-.083
Test Statistic		.099
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Dalam hal ini, karena nilai signifikansi (0,200) lebih besar dari alpha yang umumnya ditetapkan pada tingkat kepercayaan 0,05, maka tidak terdapat cukup bukti untuk menolak hipotesis nol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai residual didistribusikan secara **normal**.

- (b) Uji F

Tabel 6. Uji Signifikansi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Siswa

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	552.056	1	552.056	9.799	.004 ^b
	Residual	1802.885	32	56.340		
	Total	2354.941	33			
a. Dependent Variable: Minat Belajar						
b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran						

Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung adalah 9.799 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,004. Karena nilai signifikansi (0,004) lebih kecil dari alpha yang biasanya ditetapkan pada tingkat kepercayaan 0,05, maka terdapat cukup bukti untuk menolak hipotesis nol. Oleh karena itu, model regresi dapat dipakai untuk memprediksi pengaruh Media Pembelajaran berbasis Android terhadap Minat Belajar Siswa.

(c) Analisis Regresi Sederhana

Tabel 7. Analisis Regresi Sederhana Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Siswa

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.865	20.585		.819	.419
	Media Pembelajaran	.716	.229	.484	3.130	.004
a. Dependent Variable: Minat Belajar						

Diketahui nilai Constant (a) sebesar 16,865, sedangkan nilai Media Pembelajaran berbasis android (b/koeffisien regresi) sebesar 0,720. Sehingga regresinya dapat ditulis dengan:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 16,546 + 0,720X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

- Konstanta sebesar 16,865 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Minat belajar (Y_1) adalah sebesar 16,865.
- Koefisien regresi X sebesar 0,716, menyatakan bahwa setiap penambahan 1 unit nilai variabel X (Media Pembelajaran berbasis Android) akan menyebabkan peningkatan sebesar 0,716 unit pada nilai variabel Y_1 (Minat belajar). Koefisien regresi ini positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y_1 adalah **positif**.

Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana didasarkan pada nilai signifikansi (p-value) yang diperoleh dari tabel koefisien. Dalam kasus ini, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,004, yang kurang dari tingkat signifikansi yang umumnya ditetapkan pada 0,05.

Dengan demikian, karena nilai signifikansi (0,004) lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Media Pembelajaran Berbasis Android (X) berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Belajar Siswa (Y).

(d) Uji T

Dalam analisis yang Anda sampaikan, nilai t hitung sebesar 3,130. Kemudian Anda membandingkannya dengan nilai t tabel (2,037) dengan tingkat signifikansi yang relevan. Karena nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Media Pembelajaran Berbasis Android (X) berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa (Y_1). Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sementara hipotesis nol (H_o) ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Minat Belajar Siswa..

H_a : Adanya Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android (X) terhadap Minat Belajar Siswa pada mata pelajaran fiqih kelas 10 di MA Sunan Gunung Jati Losari (Y_1)

H_o : Tidak ada Media Pembelajaran Berbasis Android (X) terhadap Minat Belajar Siswa pada mata pelajaran fiqih kelas 10 di MA Sunan Gunung Jati Losari (Y_1).

(e) Koefisien Determinasi

Tabel 8. Korelasi antara Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Minat Belajar Siswa

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Abdun Haqiqi, Wawan Ahmad Ridwan, Akhmad Affandi

1	.484 ^a	.234	.211	7.506
a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran				
b. Dependent Variable: Minat Belajar				

Dari hasil di atas, nilai korelasi (R) antara variabel Media Pembelajaran Berbasis Android (X) dan Minat Belajar Siswa (Y₁) adalah sebesar 0,484. Selanjutnya, dari data tersebut diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,234.

Interpretasi dari nilai koefisien determinasi (R square) sebesar 0,234 adalah bahwa 23,4% dari variasi atau perubahan dalam Minat Belajar Siswa pada mata pelajaran fiqih kelas 10 di MA Sunan Gunung Jati Losari (Y₁) dapat dijelaskan oleh variabel Media Pembelajaran Berbasis Android (X). Sementara itu, sisanya sebesar 76,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Artinya, terdapat faktor-faktor lain di luar variabel Media Pembelajaran Berbasis Android yang juga berkontribusi terhadap Minat Belajar Siswa dalam mata pelajaran fiqih.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih kelas X MA Sunan Gunung Jati Losari
 - (a) Uji Normalitas

Tabel 9. Uji Normalitas Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.24528984
Most Extreme Differences	Absolute	.107
	Positive	.107
	Negative	-.104
Test Statistic		.107
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200. Dalam interpretasi standar, jika nilai signifikansi lebih besar dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan (0,05), maka kita tidak memiliki cukup bukti untuk menolak hipotesis nol. Dalam konteks ini, hipotesis nol menyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Oleh karena itu, karena nilai signifikansi $(0,200) > (0,05)$, kita tidak memiliki cukup bukti untuk menolak hipotesis nol. Ini berarti kita dapat menyimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi secara normal.

(b) Uji F

Tabel 10. Uji Signikansi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	880.048	1	880.048	9.984	.003 ^b
Residual	2820.688	32	88.146		
Total	3700.735	33			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar					
b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran					

Dari hasil di atas, nilai F hitung adalah 9.984 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,003, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,05). Dalam uji analisis varians (ANOVA), jika nilai signifikansi (p-value) kurang dari tingkat signifikansi yang ditetapkan, kita menolak hipotesis nol dan menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan di antara setidaknya dua kelompok.

Dalam konteks ini, karena nilai p-value (0,003) kurang dari 0,05, kita menolak hipotesis nol dan menyimpulkan bahwa model regresi dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh Media Pembelajaran berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa. Dengan kata lain, variabel Media Pembelajaran berbasis Android (Variabel X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa (variabel Y₁).

(c) Analisis Regresi Sederhana

Tabel 11. Analisis Regresi Sederhana Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.890	25.748		.073	.942
	Media Pembelajaran	.904	.286	.488	3.160	.003
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						

Diketahui nilai Constant (a) sebesar 1,890, sedangkan nilai Media Pembelajaran berbasis android (b/koeffisien regresi) sebesar 0,904. Sehingga regresinya dapat ditulis dengan:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 1,890 + 0,904X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

- Konstanta sebesar 1,890 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Hasil Belajar (Y₂) adalah sebesar 1,890.
- Koefisien regresi X sebesar 0,904 menyatakan bahwa setiap peningkatan sebesar 1% dalam nilai Media Pembelajaran berbasis Android (X), maka nilai Hasil Belajar Siswa (Y₂) bertambah sebesar 0,904. Koefisien regresi ini memiliki nilai positif, yang mengindikasikan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y₂ adalah **positif**.

Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana:

Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel koefisien, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 < 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel Media Pembelajaran Berbasis Android (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa (Y₂).

(d) Uji T

Berdasarkan nilai t yang di atas, diperoleh nilai thitung sebesar 3,160, yang lebih besar dari ttabel yaitu 2,037. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Android (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa (Y₂). Oleh karena itu, hipotesis alternatif diterima sementara hipotesis nol ditolak, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dan Hasil Belajar Siswa.

H_a: Adanya Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android (X) terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran fiqih kelas 10 di MA Sunan Gunung Jati Losari (Y₂)

H_o: Tidak ada Media Pembelajaran Berbasis Android (X) terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran fiqih kelas 10 di MA Sunan Gunung Jati Losari (Y₂).

(e) Koefisien Determinasi

Tabel 12. Korelasi antara Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Minat Belajar Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.488 ^a	.238	.214	9.389
a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran				

Berdasarkan hasil yang disajikan, dapat diamati bahwa korelasi (R) antara variabel adalah sebesar 0,488. Selanjutnya, koefisien determinasi (R square) sebesar 0,238 menunjukkan bahwa sebesar 23,8% dari variasi dalam Hasil Belajar Siswa (Y₂) dapat dijelaskan oleh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android (X) dalam mata pelajaran fiqih kelas 10 di MA Sunan Gunung Jati Losari. Selebihnya, yaitu sekitar 76,2%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dijadikan beberapa kesimpulan. Antara lain:

1. Media pembelajaran fiqih berbasis android tentang materi Haji dan Umrah diproduksi menggunakan Kodular. Evaluasi atas hasil produksi media ini menunjukkan bahwa dari segi materi maupun media, kualitasnya sangat baik, menjadikannya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat diunduh dan diinstal melalui file Apk yang dibagikan di grup WhatsApp kelas, memungkinkan penggunaan yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja. Dengan demikian, media ini merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik tanpa harus terbatas oleh pertemuan langsung dengan pendidik..
2. Berdasarkan rekapitulasi hasil perhitungan angket, media pembelajaran berbasis android untuk pelajaran Fiqih kelas X di MA Sunan Gunung Jati Losari memperoleh skor 89.9%, menunjukkan kualitas yang baik dalam rentang 76% - 100%. Demikian pula, penilaian terhadap Minat Belajar pada pelajaran Fiqih kelas X juga menunjukkan hasil yang baik dengan skor 80.5% dalam rentang yang sama. Selain itu, analisis nilai pretest dan posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan

antara nilai rata-rata posttest eksperimen (83.09) dan kontrol (59.71), yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Berdasarkan analisis menggunakan SPSS, terdapat pengaruh antara pengembangan media pembelajaran dengan minat belajar siswa dengan korelasi sebesar 23.4%, yang menunjukkan korelasi yang rendah dalam interval 0,20-0,40. Signifikansi pengaruhnya dapat disimpulkan sebagai signifikan, karena nilai $t_{hitung} 3,130 > t_{tabel} 2,037$. Oleh karena itu, H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti hipotesis menyatakan adanya pengaruh yang signifikan antara pengembangan media pembelajaran dengan minat belajar siswa. Selain itu, terdapat pengaruh antara pengembangan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa dengan korelasi mencapai 23.8%, yang juga menunjukkan korelasi yang rendah dalam interval 0,20-0,40. Signifikansi pengaruhnya juga dapat disimpulkan sebagai signifikan, karena diperoleh nilai $t_{hitung} 3,160 > t_{tabel} 2,037$. Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti hipotesis menyatakan adanya pengaruh yang signifikan antara pengembangan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, G., Harjono, A., Sahidu, H., & Herayanti, L. (2017). *Virtual laboratory to improve students' problem-solving skills on electricity concept*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 6(2), 257-264.
- Jamun, Y. M. (2018). *Dampak teknologi terhadap pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, 10(1)
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI*. Jurnal Media Infotama, 14(1).
- Presiden Republik Indonesia. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. (2006).
- Radyuli, P., Wijaya, I., & Sanita, D. (2020). *Jurnal Validitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan*. Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang, 7(1), 52-59.
- Saenab, S., & Puspita, I. (2012). *Peningkatan aktivitas dan hasil belajar biologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Mangkutana*. Jurnal Bionature, 13(2), 127-135.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulandari, S. (2020). *Analisis terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal dan Metoda Pembelajaran E-Learning di Lingkungan Badiklat Kemhan*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 1(2), 176-187.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. Jurnal komunikasi pendidikan, 2(2), 103-114.
- Tatik Sutarti dan Edi Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish: cet. I.