

Pengembangan Aplikasi Belajar Ayo Bertaubat (ABT) Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas X Di MAN Palopo

¹ Fahrani Adelia Putri, ²Rifanisa Muchtar, ³Neta Maharani, ⁴Madinah

¹Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

Email: putrifahrani45@gmail.com

Abstract

Technological developments in today's digital era have a major impact on the way students learn. To ensure that students can adapt to various technological advances and are not left behind by increasingly developing times, innovation is needed in learning through the use of digital media and technology. The aim of this research is to develop the Ayo Bertaubat (ABT) learning application as a learning medium for Akidah Akhlak to improve the understanding of class X students at MAN Palopo. This research method uses R&D (Research and Development) development research with the ADDIE development model which includes analysis, design, development, implementation and evaluation stages with the development stage assisted by Smart Apps Creator (SAC) and Canva. The data collection technique in this research used a questionnaire. The media validation results were 100% in the very valid category, while the material validation obtained 92.56% in the very valid category. The trial of 24 class X E students at MAN Palopo also showed positive results, namely 86% in the very valid category. Based on the research results, it was concluded that the development of the Ayo Bertaubat (ABT) learning application is feasible and effective for use as a learning medium for Akidah Akhlak.

Keywords: Learning Applications; Ayo Bertaubat (ABT); Akidah Akhlak.

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam era digital saat ini memiliki dampak besar pada cara siswa belajar. Untuk memastikan bahwa siswa dapat beradaptasi dengan berbagai kemajuan teknologi dan tidak tertinggal oleh zaman yang kian berkembang, maka perlu inovasi dalam pembelajaran melalui penggunaan media digital dan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi pembelajaran Ayo Bertaubat (ABT) sebagai media pembelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X di MAN Palopo. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dengan tahap pengembangan berbantuan Smart Apps Creator (SAC) dan Canva. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Hasil validasi media 100% kategori sangat valid, sedangkan validasi materi memperoleh 92,56% kategori sangat valid. Uji coba 24 siswa kelas X E di MAN Palopo juga menunjukkan hasil positif yakni 86% kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi belajar Ayo Bertaubat (ABT) layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran akidah akhlak.

KataKunci: Aplikasi Pembelajaran; Ayo Bertaubat (ABT); Akidah Akhlak.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun masa depan suatu bangsa. Namun, dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi yang

begitu pesat, pendidikan juga menghadapi tantangan baru. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap pergeseran pemaknaan akan pendidikan. Era yang sangat dinamis ini mendorong para pihak merespon secara cepat dan tepat.¹ Di era yang sangat canggih sekarang ini, inovasi sudah menjadi sebuah keharusan. Dalam menghadapi dinamika ini, inovasi menjadi kunci utama untuk menjaga relevansi pendidikan dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Tanpa inovasi, risiko terbelakang dan kehilangan daya saing sangat besar, baik bagi negara maupun individu. Sehingga pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan dan peningkatan sumber daya manusia (SDM) menuju kearah yang lebih positif, memiliki keunggulan, dan daya saing tersendiri.²

Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada sumber daya manusia yang berkualitas, dimana hal itu sangat ditentukan dengan adanya pendidikan.³ Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi membawa dampak besar bagi cara siswa belajar dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran menjadi sangat penting untuk dikembangkan agar siswa bisa beradaptasi dengan berbagai kemajuan teknologi di era digital ini. Cara-cara belajar lama yang tidak lagi relevan dengan perkembangan zaman sudah sepatutnya dievaluasi dan diperbaiki agar siswa tidak tertinggal oleh zaman yang kian berkembang. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran melalui teknologi dan media digital menjadi hal yang sangat penting.⁴ Selain membantu menciptakan kondisi belajar yang kondusif bagi siswa, peran penting dari teknologi dalam proses pembelajaran adalah menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja dan seperangkat media atau alat (*tool*) yang dapat mempermudah pekerjaan siswa serta memberi keterampilan teknologi tinggi (*advance skill*).⁵

Hampir setiap orang memiliki *handphone*. *Handphone* biasanya digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain atau sebagai alat mencari informasi. Akan tetapi, tidak sedikit pula *hanphone* digunakan dengan tidak sewajarnya termasuk pada anak sekolah, seringnya *handphone* digunakan untuk kesenangan belaka contohnya bermain game. Konsekuensinya waktu bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang. Mereka dapat betah

1 Indra Kertati dkk., *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 1.

2 Feri Noperman, *Inovasi Pembelajaran: Dari ide kreatif di kepala sampai praktik inovatif di kelas* (Laksbang Pustaka, 2022), 2–3.

3 Heru Siswanto, "Strategi Pembelajaran Di Era Digital : Tantangan Profesionalisme Guru Di Era Digital," *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (26 Maret 2020): 52.

4 Ahmad Saiful Rizal, "Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Era Digital," *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 14, no. 1 (29 Maret 2023): 12–13, <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>.

5 Budi Waluyo, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT," *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 02 (2 Desember 2021): 231.

berjam-jam dalam mengoperasikan *handphonenya*, bahkan ada sampai ketergantungan. Maka perlu dilakukan perubahan yang lebih bermanfaat dengan adanya *software* untuk dijadikan sebagai salah satu bentuk dari media belajar yang bersifat *moveable*. Khususnya bagi tingkat pelajar yang cenderung menyukai hal yang instan. Sehingga *handphone* akan digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat.⁶

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya, dan lain-lain.⁷

Permasalahan serupa ditemukan di MAN Palopo, khususnya pada kelas X, yang mengalami kendala dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media berbasis aplikasi pembelajaran masih jarang diterapkan, dan guru hanya menggunakan media seperti PPT, *handphone*, dan buku.⁸ Adapun tingkat penggunaan *handphone* sebagai kebutuhan siswa sebanyak 92,6% namun dalam penerapannya penggunaan *handphone* sangat dibatasi sehingga dalam proses belajar siswa merasa bosan. Fakta ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dapat meningkatkan minat dan menunjang proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar penggunaan *handphone* tidak disalahgunakan oleh siswa. Sesuai dengan harapan guru bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android khususnya dalam pembelajaran akidah akhlak.⁹ Pengembangan aplikasi pembelajaran ABT berbantuan *Canva* dan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X E dimana sesuai kebutuhan siswa bahwasannya media pembelajaran harus mudah diakses. Pemilihan aplikasi pembelajaran ABT berbantuan *Canva* dan *Smart Apps Creator* (SAC).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Ayo Bertaubat (ABT) berbantuan *Canva* dan SAC Kelas X Pada Muatan Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Palopo. Dengan melihat hasil uji validasi pengembangan aplikasi ABT. Salah satu penelitian yang relevan yang disajikan oleh peneliti yakni penelitian yang dilakukan oleh Putri Laisya Abdurrochim dalam

6 Iqwa Khilmatul Hidayah, Chofifatun Rohmaniyah, dan Achmad Ali Fikri, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android 'APeTriDin' Pada Materi Listrik Dinamis," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 6, no. 1 (30 April 2023): 48.

7 Nova Ardiana dan Didik Himmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner Di SDN 1 Kedokanbunder," *Quality : Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies* 1, no. 1 (16 Agustus 2023): 9, <https://doi.org/10.58355/qwt.v1i1.11>.

8 "Lampiran 1 Rekapitulasi Hasil Wawancara Guru," t.t.

9 "Lampiran 2 Rekapitulasi Hasil Pengisian Kuesioner Siswa Kelas X E," t.t.

penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi BEAT PAI terhadap hasil belajar PAI kelas 5 SD dan mengetahui perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas 5 SD sebelum dan setelah penggunaan aplikasi BEAT PAI. Jenis atau metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development (D&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan dan kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi BEAT PAI dalam proses pembelajaran adalah sebesar 4,44 dan angket guru menunjukkan kelayakan dalam aspek materi sebesar 4,8 dan aspek media sebesar 4,5.¹⁰

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya.¹¹ Kelebihan dan kekurangan dari *canva* adalah yang pertama kelebihan yaitu kegunaan aplikasi *canva* dapat dirasakan langsung oleh masyarakat, bagi seorang *desainer* grafis pemula, *canva* sangat membantu melatih kreativitas melalui fitur drag and dropnya, karena ketersediaan template, jenis huruf dan *icon* yang sangat banyak, memungkinkan untuk berkreasi sebanyak mungkin dengan cepat, di dalam *tools canva* dapat ditemukan dengan banyaknya *design* dan animasi yang bisa dengan mudah diedit tanpa perlu merancang dari awal, sehingga pengguna lebih kreatif dan menghasilkan karya desain yang unik dan beragam. Sedangkan kekurangannya adalah yakni saat menggunakan aplikasi *canva* ini membutuhkan atau mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil sehingga bagi orang yang tidak memiliki kuota internet tidak dapat mengakses aplikasi *canva* dan dalam aplikasi *canva* ada beberapa *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan fitur-fitur lainnya yang berbayar.¹²

SAC (*Smart Apps Creator*) aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi dan iOS tanpa kode pemrograman. Aplikasi dapat menyimpan file dalam format *HTML5*, *exe*, dan *apk*. *Smart Apps Creator* dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran offline karena tidak memerlukan kuota internet saat pembelajaran dan dapat digunakan dimana saja dan

10 Putri Laisya Abdurrochim dkk., “Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (10 April 2022): 3975–80, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>.

11 Sony Junaedi, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology,” *Bangun Rekaprima* 7, no. 2 (1 Oktober 2021): 80–89, <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.

12 Gilang Alfinandika Rizanta dan Meilan Arsanti, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini,” *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (6 Juli 2022): 563.

kapan saja. Kelebihan aplikasi ABT berbantuan SAC adalah yang pertama media pembelajaran yang dihasilkan dapat mudah diakses dimana saja, sehingga tidak dibatasi ruang, waktu, dan memudahkan guru masa kini dalam membuat variasi media pembelajaran dengan kemampuan minimal untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif.¹³ Sedangkan kekurangan *Apps Creator* (SAC) adalah aplikasi berbayar sehingga orang yang ingin membuat bahan ajar atau media pembelajaran harus mengeluarkan uang untuk membeli aplikasi ini.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan murid, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Di dasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.¹⁴ Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan ruang lingkup dari pendidikan agama Islam, yaitu upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman. Diharapkan dengan adanya pengembangan aplikasi ABT pada pembelajaran akidah akhlak dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa sehingga terciptanya manusia yang beriman, bermoral, dan seimbang dalam arti terhadap dirinya maupun terhadap luar dirinya.¹⁵

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan yang dipilih yaitu ADDIE. Adapun tahap-tahapannya, yaitu: 1) Tahap penelitian pendahuluan (tahap analyze); 2) Tahap pengembangan produk awal (tahap design); 3) Tahap validasi.¹⁶ Penelitian ini dilakukan di MAN Palopo dengan subjek penelitian dikelas X E yang terdiri dari 24 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen ahli media, dan instrumen ahli materi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian

13 Ronal Sagala dan Malani Simanungkalit, "Increased Interest in Learning Through Smart Apps Creator," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (24 November 2022): 847.

14 Nofia Eka Setiyani, Maryono Maryono, dan Salis Irvan Fuadi, "Implementasi Penguatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 1 Wonosobo," *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 1, no. 3 (22 Juni 2023): 2-3, <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i3.667>.

15 Eka Nurjannah dkk., "Strategi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 2 (2 Desember 2020): 160, <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1381>.

16 M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, dan KH M. Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020), 78.

adalah angket yaitu lembaran pernyataan tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang bagaimana respon peserta didik terhadap aplikasi ABT di kelas X MAN Palopo.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui penilaian dari produk yang dihasilkan. Data penilaian produk diperoleh dari hasil pengisian angket oleh ahli media dan ahli materi. Data selanjutnya dianalisis secara deskriptif, berikut skala penilaian validasi produk dengan menggunakan skala likert.

Tabel 1. Skala Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Analisis deskriptif yang dilakukan untuk menghitung persentase hasil validasi nantinya menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase kevalidan

f = Frekuensi yang sedang dicapai/skor jawaban kevalidan

N = Jumlah maksimum

Data skor yang telah terkumpul diubah menjadi nilai kualitatif dengan kriteria yang telah ditentukan sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Tingkat Kevalidan

No	Skor Pencapaian (%)	Kategori
1	0-25	Sangat Tidak Valid
2	26-50	Tidak Valid
3	51-75	Valid
4	76-100	Sangat Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Desain

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan dalam hal ini adalah aplikasi ABT. Perancangan produk pada tahapan ini tidak terlepas dari hasil analisis

permasalahan dan analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas X E, MAN Palopo. Kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan uji validasi produk dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menyusun Isi Materi Aplikasi ABT

Materi yang disajikan dalam aplikasi ABT berdasarkan buku paket dan modul ajar kelas X E pada mata pelajaran Akidah Akhlak, materi “Ayo Bertaubat”. Materi yang disajikan dalam aplikasi ABT, meliputi pengertian taubat, hakikat taubat, syarat-syarat taubat, kedudukan taubat, dan keutamaan taubat. Aplikasi ABT tidak hanya menyajikan materi saja tetapi juga menyajikan fitur lain seperti quiz yang dapat secara langsung memberikan umpan balik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mencoba memainkannya lagi.

2. Merancang Desain dan Fitur Aplikasi ABT

a. *Software* pembuat aplikasi

Software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ABT, yaitu Canva dan *Smart Apps Creator 3*.

b. Perancangan navigasi

Adanya navigasi untuk memudahkan peneliti dalam membuat rancangan desain dan isi aplikasi ABT yang akan dikembangkan. Adapun tampilan pada aplikasi ABT terdiri dari dari halaman intro, halaman home, dan halaman menu yang berisi kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi/quiz dan referensi.

c. Pengumpulan dan pembuatan *background*, *font*, logo, dan tombol

Aplikasi ABT pada bagian *background*, *font*, logo, dan tombol didesain oleh peneliti di aplikasi *Canva* dan untuk mengaktifkan tombol dan fitur-fitur yang ada serta merubah dalam bentuk aplikasi dilakukan peneliti di *Smart Apps Creator*

Tahap Pengembangan

Tahap ini dilakukan proses pembuatan aplikasi ABT yang terdiri dari penggabungan elemen media seperti teks, *background*, logo, tombol, musik, dan sound yang sebelumnya sudah di desain di aplikasi *Canva*, lalu menjadikannya bagian-bagian yang terintegrasi menggunakan *Smart Apps Creator 3*. Produk akhir media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi ABT terdiri dari halaman intro, halaman home, dan halaman menu.

1. Halaman intro

Tampilan intro adalah tampilan loading ketika pengguna baru membuka aplikasi ABT. Tampilan intro terdapat *splash screen* yang berisikan gambar karakter bertuliskan “ABT (Ayo Bertaubat)” yang bertujuan untuk memberikan kesan menarik dan memberitahu kepada pengguna bahwa aplikasi tersebut bernama “ABT (Ayo Bertaubat)”.



Gambar 1. Tampilan Halaman Intro

2. Halaman home



Gambar 2. Tampilan Halaman Home

Halaman home berisi judul materi “Ayo Bertaubat” dan mata pelajaran yang bersangkutan (Akidah Akhlak) serta dilengkapi dengan 5 tombol yang memiliki fungsinya masing-masing, diantaranya sebagai berikut.

- a. Tombol (?), yaitu berisi petunjuk mengenai fungsi seluruh tombol-tombol yang ada dalam aplikasi ABT.
- b. Tombol home yang berfungsi untuk kembali ketampilan awal (tampilan home).
- c. Tombol musik yang berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik yang dirancang untuk memastikan kenyamanan pengguna aplikasi ABT.

- d. Tombol (i), yaitu berisi informasi tentang peneliti/pengembang aplikasi aplikasi ABT.
- e. Tombol play berfungsi untuk membawa pengguna ke halaman menu dan memulai pembelajaran.

3. Halaman Menu

Tampilan pada halaman menu memaparkan mengenai kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, isi materi, evaluasi dan referensi. Ketika pengguna mengklik tombol materi maka muncul tampilan sub-sub materi “Ayo Bertaubat”, seperti pengertian taubat, hakikat taubat, syarat-syarat taubat, kedudukan taubat, dan keutamaan taubat.



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu



Gambar 4. Tampilan Halaman “Menu Materi”

Selain menu materi terdapat juga menu evaluasi (quiz) untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman pengguna terhadap materi yang disajikan dalam aplikasi ABT. Quiz yang ada dalam aplikasi dapat langsung memberikan umpan balik berupa skor yang diperoleh sehingga dapat memotivasi penggunaannya untuk belajar agar dapat meraih skor tertinggi.

Gambar 5. Tampilan Halaman “Menu Evaluasi”



Hasil Uji Validasi Media Aplikasi Ayo Bertaubat (ABT)

Validasi media pembelajaran merupakan proses untuk mengevaluasi rancangan dan kelayakan produk oleh para ahli yang berpengalaman dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil uji kelayakan media aplikasi pembelajaran serta mengetahui kelemahan dari produk yang dihasilkan.¹⁷ Uji validasi dilakukan dengan menilai produk berdasarkan acuan indikator pada format instrument validasi oleh validator terhadap media tersebut.

1. Validasi Ahli Media

Validator media adalah bapak Muhammad Abdul Rahman Y.S., S.Pd., M.Pd. Berikut ini hasil uji validasi ahli media pada media aplikasi pembelajaran ABT.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang di Nilai	Persentase %	Kategori
Desain Teks dan Gambar	100%	Sangat Valid
Daya Tarik Media	100%	Sangat Valid
Kontrol Pengguna	100%	Sangat Valid
Bantuan Media	100%	Sangat Valid
Rata-Rata	100%	Sangat Valid

Sumber: Data hasil uji validasi media

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media rata-rata keseluruhan indikator memperoleh skor sebanyak 100%, berdasarkan hasil persentase kevalidan tersebut masuk dalam kategori sangat valid.

¹⁷ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (27 Juli 2021): 2384–94, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

2. Validasi Ahli Materi

Validator materi adalah Ibu Titin Harfiana, S.Pd.I, M.Pd. Berikut ini hasil uji validasi ahli materi pada media aplikasi pembelajaran ABT.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang di nilai	persentase %	Kategori
Tujuan Pembelajaran	87,50%	Sangat Valid
Materi Pembelajaran	96,43%	Sangat Valid
Evaluasi Pembelajaran	93,75%	Sangat Valid
Rata-rata	93,56%	Sangat Valid

Sumber: Data hasil uji validasi materi

Validasi materi pertama terdapat beberapa revisi kecil dari validator, yaitu dari segi materi. Berdasarkan kritik dan saran dari validator sehingga peneliti melakukan revisi tahap I. Hasil dari validasi tahap kedua berdasarkan penilaian dari ahli materi rata-rata keseluruhan indikator memperoleh skor sebanyak 92,56%, berdasarkan hasil persentase kevalidan tersebut masuk dalam kategori sangat valid.

1. Hasil Penilaian Responden

Adapun hasil penilaian responden media aplikasi pembelajaran ABT ini dilakukan kepada 24 siswa kelas X E MAN yang diminta mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Berikut hasil angket respon siswa terhadap media aplikasi Pembelajaran ABT.

Tabel 5. Hasil Penilaian Responden

Responden	Total Skor	persentase	Kategori
24	987	86%	Sangat Valid

Sumber: Data hasil penilaian responden

Dari hasil pengisian angket siswa terhadap media aplikasi pembelajaran ABT diperoleh data yang menunjukkan tingkat kevalidan media yakni 86% dengan kategori sangat Valid.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran "Ayo Bertaubat (ABT)" berbantuan Canva dan Smart Apps Creator (SAC) yang dikembangkan untuk mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X di MAN Palopo telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan respon positif dari siswa. Aplikasi ABT terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Akidah Akhlak.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar aplikasi ABT dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif dan menarik, serta dapat diimplementasikan pada jenjang pendidikan lain. Selain itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait efektivitas penggunaan aplikasi ABT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, Putri Laisya, Yuniar Khairunnisa, Mughni Nurani, dan Ani Nur Aeni. "Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (10 April 2022): 3972–81. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>.
- Abdurrochim, Putri Laisya, Yuniar Khairunnisa, Mughni Nurani, dan Ani Nur Aeni. "Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (10 April 2022): 3972–81. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>.
- Ardiana, Nova, dan Didik Himmawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner Di SDN 1 Kedokanbunder." *Quality: Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies* 1, no. 1 (16 Agustus 2023): 8–14. <https://doi.org/10.58355/qwt.v1i1.11>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (27 Juli 2021): 2384–94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hidayah, Iqwa Khilmatul, Chofifatun Rohmaniyah, dan Achmad Ali Fikri. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android 'APeTriDin' Pada Materi Listrik Dinamis." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 6, no. 1 (30 April 2023): 47–54.
- Junaedi, Sony. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology." *Bangun Rekaprima* 7, no. 2 (1 Oktober 2021): 80-89. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.
- Kertati, Indra, Triana susanti, Mas'ud Muhammadiyah, Efitra, Adelia Alfama Zamista, Arief Aulia Rahman, Okma Yendri, dkk. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Noperman, Feri. *Inovasi Pembelajaran: Dari ide kreatif di kepala sampai praktik inovatif di kelas*. Laksbang Pustaka, 2022.
- Nurjannah, Eka, Masudi Masudi, Baryanto Baryanto, Deriwanto Deriwanto, dan Asri Karolina. "Strategi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 2 (2 Desember 2020): 159-71. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1381>.
- Rizal, Ahmad Saiful. "Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Era Digital." *Atanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 14, no. 1 (29 Maret 2023): 11-28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>.
- Rizanta, Gilang Alfinandika, dan Meilan Arsanti. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini." *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (6 Juli 2022): 560-68.
- Sagala, Ronal, dan Malani Simanungkalit. "Increased Interest in Learning Through Smart Apps Creator." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (24 November 2022): 845-50.
- Setiyani, Nofia Eka, Maryono Maryono, dan Salis Irvan Fuadi. "Implementasi Penguatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 1 Wonosobo." *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 1, no. 3 (22 Juni 2023): 1-9. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i3.667>.
- Siswanto, Heru. "Strategi Pembelajaran Di Era Digital : Tantangan Profesionalisme Guru Di Era Digital." *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (26 Maret 2020): 51-57.
- Waluyo, Budi. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT." *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 02 (2 Desember 2021): 229-50.
- Zakariah, M. Askari, Vivi Afriani, dan KH M. Zakariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.