

## Pengujian Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Materi Haji dan Umroh Kelas IX SMP

**M. Yakub Iskandar<sup>1\*</sup>, Nofri Hendri<sup>2</sup>, Nur Halimahturrafiah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Email: [myakubblok@gmail.com](mailto:myakubblok@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [nofrihendritp@gmail.com](mailto:nofrihendritp@gmail.com)<sup>2</sup>, [nurhalimahrbj@gmail.com](mailto:nurhalimahrbj@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan validitas multimedia interaktif berbasis android materi haji dan umroh pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX SMP. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) (R&D) menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Validitas media ini ditinjau dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan dan aspek tes. Validitas media ini di validasi oleh 2 dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang dengan instrument penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli media yang kemudian menghasilkan data skor validasi. Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android pada materi haji dan umroh untuk mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas IX SMP valid untuk digunakan dengan presentase rata-rata validasi sebesar 4,68 dengan kriteria sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Validitas, Multimedia Interaktif, Android, Haji dan Umroh*

### Abstract

This research is aimed at describing the validity of android based interactive multimedia material for Hajj and Umrah in the subject of Islamic Religious Education and Character Education in class IX SMP. This type of research is research and development (R&D) using the development model proposed by Borg & Gall. The validity of this media is viewed from the aspect of appearance, ease of use and aspects of the test. The validity of this media was validated by 2 lecturers of Educational Technology, Padang State University with the research instrument used in the form of a media expert validation sheet which then produced validation score data. Based on the results of data analysis, it can be concluded that Android-based interactive multimedia on Hajj and Umrah material for Islamic religious education and character education subjects for class IX SMP is valid for use with an average validation percentage of 4,68 with very valid criteria so that it is suitable for use in the learning process.

**Keywords:** *Validity, Interactive Multimedia, Android, Hajj and Umroh*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempunyai pengaruh besar dalam berbagai bidang. Teknologi dimanfaatkan untuk berbagai macam kepentingan salah satunya adalah kepentingan dalam bidang pendidikan. Pendidikan tidak akan terlepas dari yang namanya perkembangan teknologi yang dimanfaatkan dalam mengembangkan media belajar bagi anak. Media belajar dapat digunakan oleh guru ketika mengajar dalam kelas maupun ketika anak belajar sendiri. Guru sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan (Darmadi, 2015). Guru dituntut untuk lebih mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh (Fojtik, 2014) dalam penelitiannya yang berjudul "Ebook and Mobile Devices in Education" menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai menggunakan smartphone dalam belajar dan proses pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan laptop atau komputer dan buku teks konvensional.

Menurut (Daryanto, 2016) bahwa teknologi media pembelajaran interaktif mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia interaktif telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih dinamik. Menurut (Samaldino, 2011) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menjadi nilai tambah untuk keberhasilan pembelajaran, terutama media interaktif. Keunggulan media interaktif dari penggunaan multimedia adalah karakteristiknya yang dapat melibatkan para siswa untuk membuat pilihan untuk berpindah-pindah materi melalui cara-cara yang bermakna, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam belajar. Pengembangan multimedia interaktif berbasis android dapat dikembangkan menggunakan program-program komputer, namun kesulitan pada umumnya ditemukan di sekolah adalah minimnya kemampuan guru dalam menggunakan software aplikasi maupun pemrograman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android. Minimnya kemampuan guru tersebut menjadikan proses belajar dalam kelas kurang menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis android. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif adalah Adobe Flash Professional CS6 yang dapat memberikan komponen lengkap berupa animasi, video, gambar dan suara yang dapat memberikan kelengkapan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis android.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Ibrahim dalam (I Gde Wawan Sudatha, 2015) menjelaskan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar. Jika dihubungkan dengan proses pembelajaran, media dapat diartikan sebagai suatu perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan dapat merangsang peserta didik dalam belajar.

Menurut (Pribadi, 2017) multimedia interaktif adalah produk kemajuan teknologi dan digital yang dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk utuh dari beberapa kombinasi atau gabungan antara beberapa format penayangan antara lain seperti: teks, grafis, video dan animasi yang tampil secara bersamaan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Maka multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafik, audio, animasi dan video yang telah dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dengan tujuan untuk menyampaikan informasi (pesan, pengetahuan, keterampilan,

sikap) kepada siswa sehingga proses belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan terkendali sesuai situasi dan kondisi penggunaannya.

Android adalah aplikasi sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak (Safaat, 2012). Android adalah sebuah OS (Operating System) Mobile yang tumbuh di tengah OS lainnya yang berkembang, seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan lain-lain.

## **METODE**

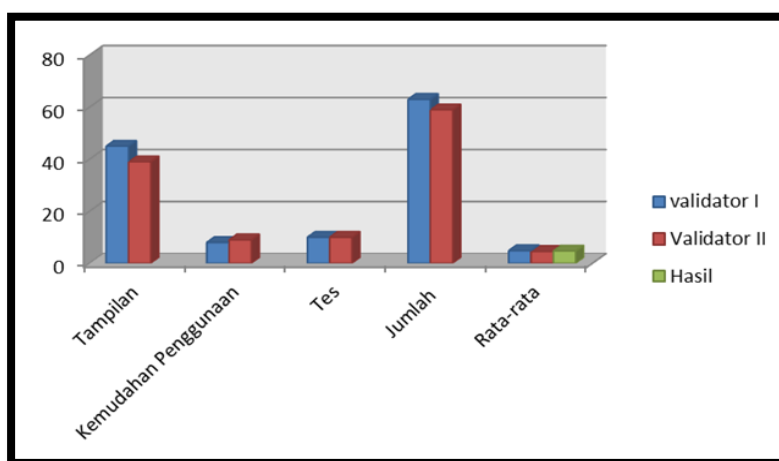
Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam (Emzir, 2011). Borg and Gall mengemukakan bahwa dalam penelitian dan pengembangan terdapat beberapa langkah yang bersifat siklus yaitu: Penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji lapangan awal, validasi produk, uji lapangan utama, revisi produk operasional, uji lapangan operasional, revisi produk akhir, diseminasi dan implementasi.

Borg dan Gall juga menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dalam penelitian ini yaitu peneliti menyederhanakan langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi 5 langkah penelitian, yaitu: Perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk (validasi dan revisi), uji coba terbatas, produk akhir. Format penilaian menggunakan format respon lima poin dari skala Likert, dimana alternatif responnya adalah sangat bagus/sangat jelas, bagus/jelas, cukup/cukup jelas, kurang/kurang jelas, sangat kurang/sangat tidak jelas (Riduwan & Sunarto, 2011).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas. Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori. Pembahasan dalam artikel bertujuan untuk: (1) menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian; (2) menunjukkan bagaimana temuan - temuan itu diperoleh; (3) menginterpretasi/menafsirkan temuan-temuan; (4) mengaitkan hasil temuan penelitian dengan struktur pengetahuan yang telah mapan; dan (5) memunculkan teori-teori baru atau modifikasi teori yang telah ada. Dalam menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian, hasil penelitian harus disimpulkan secara eksplisit. Penafsiran terhadap temuan dilakukan dengan menggunakan logika dan teori-teori yang ada. Temuan berupa kenyataan di lapangan diintegrasikan/dikaitkan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya atau dengan teori yang sudah ada. Untuk keperluan ini harus ada rujukan. Dalam memunculkan teori-teori baru, teori-teori lama bisa dikonfirmasi atau ditolak, sebagian mungkin perlu memodifikasi teori dari teori lama. Dalam suatu artikel, kadang-kadang tidak bisa dihindari pengorganisasian penulisan hasil penelitian ke dalam “anak subjudul”. Berikut ini adalah cara menuliskan format pengorganisasian tersebut, yang di dalamnya menunjukkan cara penulisan hal-hal khusus yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah artikel.

Validitas menunjukkan suatu ukuran tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Menurut (Sugiyono, 2018) "Validitas merupakan derajat ketepatan antara yang terjadi pada proyek penelitian dengan gaya yang dapat dilaporkan oleh peneliti". Secara garis besar ada dua macam validitas yaitu validitas empiris dan validitas logis. Menurut (Arikunto, 2014) validitas logis merupakan validitas yang diperoleh dengan suatu usaha hati-hati dengan cara-cara yang benar sehingga menurut logika yang akan dicapai suatu tingkat validitas yang dikehendaki. Instrumen untuk ahli media ditinjau dari aspek kesesuaian media, desain dan layout, kemudahan penggunaan, dan unsur penggunaan media. Format penilaian menggunakan format respon lima poin dari skala Likert, dimana alternatif responnya adalah sangat bagus/sangat jelas, bagus/jelas, cukup/cukup jelas, kurang/kurang jelas, sangat kurang/sangat tidak jelas (Riduwan & Sunarto, 2011). Penentuan skor skala likert dilakukan secara apriori. Bagi skala yang berarah positif akan mempunyai kemungkinan-kemungkinan skor 5 bagi yang sangat jelas/sangat tepat/sangat baik/sangat sesuai, skor 4 bagi yang jelas/tepat/baik/sesuai, skor 3 bagi yang cukup jelas/cukup tepat/cukup baik/cukup sesuai, skor 2 bagi yang kurang jelas/kurang tepat/kurang baik/kurang sesuai, skor 1 bagi sangat tidak jelas/sangat tidak tepat/sangat tidak baik/sangat tidak sesuai.



Gambar 1. Hasil Dari Validitas Multimedia Interaktif

**Tabel 1. Hasil Dari Validitas Multimedia Interaktif**

| Aspek | Kriteria Variabel    | Indikator | Penilaian |    |
|-------|----------------------|-----------|-----------|----|
|       |                      |           | V1        | V2 |
| 1     | 2                    | 3         | 4         | 5  |
| Media | Tampilan             | 1         | 5         | 5  |
|       |                      | 2         | 5         | 5  |
|       |                      | 3         | 5         | 4  |
|       |                      | 4         | 5         | 4  |
|       |                      | 5         | 5         | 4  |
|       |                      | 6         | 5         | 4  |
|       |                      | 7         | 5         | 5  |
|       |                      | 8         | 5         | 5  |
|       |                      | 9         | 5         | 4  |
|       | Kemudahan Penggunaan | 10        | 5         | 5  |
|       |                      | 11        | 3         | 4  |

|           |    |      |      |
|-----------|----|------|------|
|           | 12 | 5    | 5    |
| Tes       | 13 | 5    | 5    |
| Jumlah    | 13 | 63   | 59   |
| Rata-rata |    | 4,84 | 4,53 |
| Hasil     |    |      | 4,68 |

#### 1) Validator I

Pada aspek media berdasarkan kriteria variabel tampilan yang dijabarkan menjadi 9 indikator mencakup background yang digunakan, jenis teks dan ukuran font yang digunakan, tombol navigasi yang digunakan, gambar yang digunakan untuk memperjelas materi pelajaran, perpaduan warna background dengan teks, gambar, dan tombol, animasi yang digunakan untuk mendukung kualitas tampilan setiap frame, video yang digunakan untuk memperjelas pembelajaran, ukuran penyajian media telah sesuai, dan musik instrument yang mendukung, secara keseluruhan memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat sesuai. Kriteria variabel kemudahan penggunaan yang dijabarkan menjadi 2 indikator mencakup kemudahan dalam penggunaan tombol navigasi memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat sesuai dan kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaan media memperoleh nilai 3 dengan kategori cukup sesuai. Kriteria variabel tes yang dijabarkan menjadi 2 indikator mencakup kejelasan penyajian soal tes dengan pilihan jawaban dan kejelasan hasil penyajian tes peserta didik memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat sesuai. Sehingga diperoleh rerata skor secara keseluruhan dari validator 1 adalah 4,84 dari skor maksimum 5 dengan kategori valid.

#### 2) Validator II

Pada aspek media berdasarkan kriteria variabel tampilan yang dijabarkan menjadi 9 indikator mencakup background yang digunakan, jenis teks dan ukuran font yang digunakan, video yang digunakan untuk memperjelas pembelajaran dan ukuran penyajian media telah sesuai memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat sesuai. Sedangkan pada indikator tombol navigasi yang digunakan, gambar yang digunakan untuk memperjelas materi pelajaran, perpaduan warna background dengan teks, gambar, dan tombol, animasi yang digunakan untuk mendukung kualitas tampilan setiap frame, dan musik instrument yang mendukung memperoleh nilai 4 dengan kategori sesuai. Kriteria variabel kemudahan penggunaan yang dijabarkan menjadi 2 indikator mencakup kemudahan dalam penggunaan tombol navigasi memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat sesuai dan kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaan media memperoleh nilai 4 dengan kategori sesuai. Kriteria variabel tes yang dijabarkan menjadi 2 indikator mencakup kejelasan penyajian soal tes dengan pilihan jawaban dan kejelasan hasil penyajian tes peserta didik memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat sesuai. Sehingga diperoleh rerata skor secara keseluruhan dari validator II adalah 4,53 dari skor maksimum 5 dengan kategori valid.

Berdasarkan penilaian dan masukan dari kedua ahli media, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator I 4,84 dan validator II 4,53. Maka rata-rata hasil validitas multimedia interaktif adalah 4,68 dengan kategori Sangat Valid.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data mengenai validitas multimedia interaktif untuk mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas IX SMP materi Haji dan Umroh dapat disimpulkan bahwa:

1. Validitas multimedia interaktif berbasis android yang telah dikembangkan berdasarkan uji validitas oleh dua ahli media berada pada kriteria sangat valid dengan rata-rata skor 4,68.
2. Penggunaan multimedia interaktif masih menggunakan aplikasi pendukung lain dalam menggunakannya melalui smartphone. Maka untuk pengembang selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan lagi supaya bisa langsung digunakan di smartphone tanpa harus memakai aplikasi pendukung lagi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, H. (2015). TUGAS, PERAN, KOMPETENSI, DAN TANGGUNG JAWAB MENJADI GURU PROFESIONAL. *Jurnal edukasi*, 13, 1.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fojtik, R. (2014). *Ebooks and Mobile Devices in Education. 4th Word Convergence on Educational Technology Research*. Ostrava: Science Direct.
- I Gde Wawan Sudatha, I. m. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Riduwan, & Sunarto. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Safaat, N. (2012). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Samaldino, S. E. (2011). *Instructional Technology And Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.