

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Objek Penelitian

a. Sarana dan prasarana SMP Negeri 5 Purwodadi

1) Tanah dan halaman

Tanah sekolah sepenuhnya milik Negara dengan luas total areal 89.000 m².

2) Keadaan tanah sekolah SMP Negeri 5 Purwodadi

Status : Milik Negara

Luas tanah : 11.000 m²

Luas bangunan : 6.600 m²

3) Gedung sekolah

Bangunan sekolah pada umumnya dalam kondisi baik. Jumlah ruang kelas untuk menunjang kegiatan belajar memadai.

4) Keadaan gedung SMP Negeri 5 Purwodadi

Luas Bangunan : 6.600 m²

Ruang Kepala Sekolah : 1 Baik

Ruang TU : 1 Baik

Ruang Dewan Guru : 2 Baik

Ruang Kelas : 26 Baik

Ruang Lab. IPA : 1 Baik

Ruang Perpustakaan : 1 Baik

Ruang BK : 1 Baik

Lab. Komputer : 3 Baik

Ruang OSIS : 1 Baik

Ruang UKS : 1 Baik

Ruang Kesenian : 1 Baik

Kamar Mandi Guru/TU : 3 Baik

Kamar Mandi Siswa : 8 Baik

Kamar Mandi Siswi : 8 Baik

Sanggar Pramuka : 1 Baik

Lapangan : 3 Baik

Musholla: 1 Baik

Ruang Adiwiyata : 1 Baik

Ruang Koperasi : 1 Baik

Kantin Sekolah : 4 Baik

Bank Sampah : 2 Baik

Gazebo : 4 Baik

b. Personil Sekolah

SMP Negeri 5 Purwodadi memiliki 55 personil yang terdiri dari

Guru PNS : 28 orang

Guru Honor: 18 orang

TU PNS : 2 orang

TU Honor : 7 orang

Laboran : - orang

Pustakawan : - orang

c. Keadaan Peserta didik

1) Jumlah peserta didik

Jumlah peserta didik Tahun Pelajaran 2021/2022 seluruhnya berjumlah 777 orang. Persebaran jumlah peserta didik antar kelas merata. Peserta didik kelas VII ada 8 rombongan belajar. Peserta didik kelas VIII ada 9 rombongan belajar. Peserta didik kelas IX ada 9 rombongan belajar.

Tabel 4.1 Jumlah Keseluruhan Peserta Didik Di SMP Negeri 5 Purwodadi

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	7A	18	12	30
2	7B	17	13	30
3	7C	16	14	30
4	7D	18	12	30
5	7E	17	14	31
6	7F	17	13	30
7	7G	17	13	30
8	7H	17	13	30
		137	104	241
9	8A	18	12	30
10	8B	18	12	30
11	8C	15	14	29
12	8D	17	14	31
13	8E	14	14	28
14	8F	14	12	26
15	8G	15	13	28
16	8H	17	12	29
17	8I	16	11	27
		144	114	258
18	9A	16	15	31
19	9B	17	14	31

20	9C	15	15	30
21	9D	18	14	32
22	9E	18	14	32
23	9F	16	16	32
24	9G	15	15	30
25	9H	13	18	31
26	9i	15	14	29
		143	135	278
NO	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1	7	137	104	241
2	8	144	114	258
3	9	143	135	278
4		424	353	777

d. Visi SMP Negeri 5 Purwodadi

Visi tidak lain merupakan cita-cita moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang. Adapun visi SMP Negeri 5 Purwodadi adalah mewujudkan peserta didik yang: “BERIMAN, BEPRESTASI, MANDIRI, KREATIF DAN BERWAWASAN KELESTARIAN LINGKUNGAN”.

Indikator visi:

- 1) Peningkatan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- 2) Peningkatan prestasi dalam bidang akademik dan non akademik
- 3) Peningkatan peserta didik yang mandiri dan bertanggung jawab
- 4) Peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran intrakurikuler dan proyek.
- 5) Peningkatan dalam bidang kepedulian lingkungan, budaya hidup sehat dan budaya 7K

e. Visi SMP Negeri 5 Purwodadi

Berdasarkan visi yang telah dirumuskan, untuk mewujudkannya diperlukan suatu misi berupa kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan. Adapun Misi yang dirumuskan berdasar visi adalah sebagai berikut:

- 1) Mendidik peserta didik yang beriman, bertaqwa terhadap Tuhan YME serta berakhlak mulia
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran intrakurikuler dan proyek secara efektif untuk mewujudkan profil siswa Pancasila.

- 3) Mewujudkan peserta didik yang berprestasi di bidang sains, keagamaan, kesenian, olahraga dan ekstrakurikuler
- 4) Mewujudkan peserta didik yang mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran.
- 5) Menyelenggarakan pembelajaran yang berkompetensi global dengan mengedepankan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- 6) Mewujudkan peserta didik yang kreatif dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dalam pembelajaran proyek sebagai bekal kehidupan di masyarakat
- 7) Memberi bekal ilmu pengetahuan dan teknologi untuk dapat berkarya dan menghargai karya orang lain yang bernuansa kebhinekaan global
- 8) Menyelenggarakan pembelajaran dengan media lingkungan alam sekitar sekolah untuk mewujudkan peserta didik yang mencintai dan menjaga kelestarian lingkungan.
- 9) Mewujudkan peserta didik dengan budaya hidup sehat melalui kegiatan 7K.

f. Tujuan Sekolah

Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan berbagai kegiatan sekolah yang bertujuan meningkatkan keimanan dan ketaqwaan.
- 2) Menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi bagian dari pendidikan budaya dan karakter bangsa.
- 3) Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses belajar di kelas berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa.
- 4) Semua kelas melaksanakan pendekatan “pembelajaran aktif” pada semua mata pelajaran.
- 5) Mengembangkan berbagai kegiatan keolahragaan untuk menuju pola hidup sehat dan produktif
- 6) Menanamkan rasa mencintai dan menjaga kelestarian lingkungan.
- 7) Mewujudkan terciptanya lingkungan sekolah yang bersih dan sehat.

- 8) Memanfaatkan lingkungan ke dalam proses pembelajaran dan menanamkan rasa mencintai lingkungan melalui kegiatan 7K.

2. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Uji T. Uji ini dilakukan guna untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Langkah-langkah mencari perbedaan nilai melalui rumus t-tes yaitu sebagai berikut:

- a. Menyusun Hipotesis
- b. Menentukan Nilai Alpha
 $\alpha = 0,05$ karena uji berpasangan (*two tails*)
- c. Menentukan daerah kritis dengan $db = n-1$
- d. Statistik Uji
$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$
- e. Uji Signifikansi

B. Pembahasan

1. Sistem Aplikasi *Islamic Mobile Learning*

Tahap pembuatan aplikasi *Islamic Mobile Learning* diawali dengan membuat desain media pembelajaran. Desain penyajian media *Islamic Mobile Learning* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Desain Penyajian Media

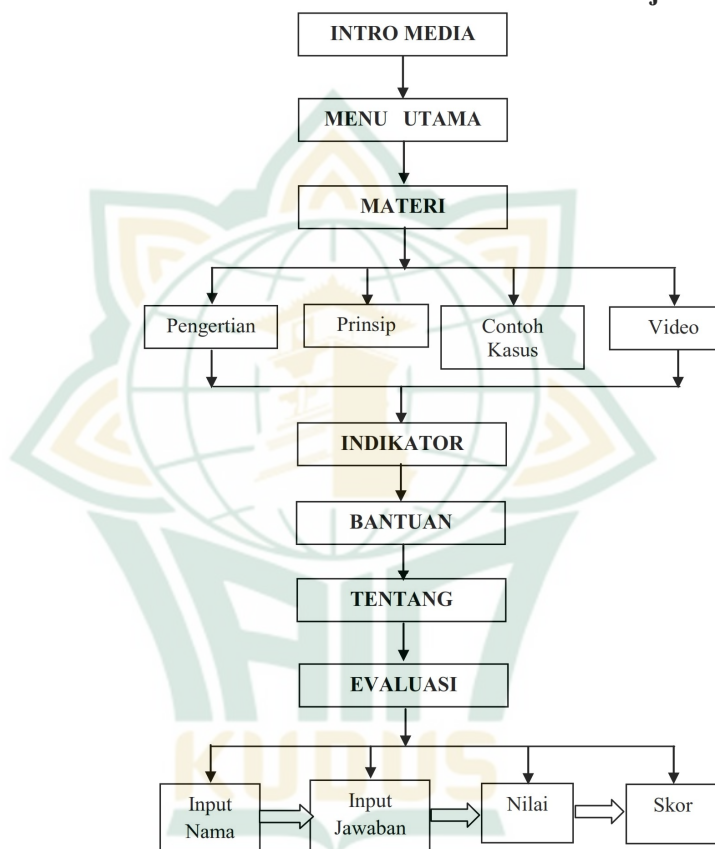
No	Bentuk	Keterangan
1.	Aplikasi pengembang media pembelajaran interaktif	<i>Articulate Storyline</i>
2.	Penggunaan Bahasa	Bahasa Indonesia
3.	Tampilan	Latar belakang: Hijau Komponen warna: Merah, hijau, kuning, biru
4.	Penyajian	Aplikasi pembelajaran <i>islamic mobile learning</i> file HTML5/flash

Desain media didalamnya berisi rancangan *flowchart* dan *storyboard*. Bentuk rancangan yaitu sebagai berikut:

- a. *Flowchart* media pembelajaran
Flowchart merupakan gambaran alur penggunaan media pembelajaran. menurut pendapat Indrajani,

flowchart ialah penggambaran prosedur suatu program yang disusun dengan grafik.⁴⁷ Pembuatan *flowchart* dapat mempermudah penulis dalam menyusun media pembelajaran. Tampilan *flowchart* dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.1 Flowchart Media Pembelajaran



b. *Storyboard* media pembelajaran

Storybaard merupakan desain dari pembelajaran. *Storybaard* juga dapat didefinisikan sebagai sekumpulan rancangan desan yang disusun secara urut yang bertujuan

⁴⁷ Varawati dan Pefi Dwiyana Liksha, “Aplikasi Akuntansi Pengolahan Data Jasa Service Pada PT. Budi Berlian Motor Lampung”, *Jurnal Sistem Informasi (JUSINTA)*, vol.1 no. (1), 2018, 3. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/120>

untuk memvisualisasikan urutan media pembelajaran.⁴⁸ Langkah-langkah pembuatan *storyboard* menurut pendapat Rahardja, yaitu sebagai berikut:⁴⁹

- 1) Membuat ringkasan poin-poin penting atau konsep yang akan ditampilkan.
- 2) Merancang sketsa gambar kasar visual dalam setiap *frame*.
- 3) Menuangkan sketsa ke dalam gambar visual yang nyata.

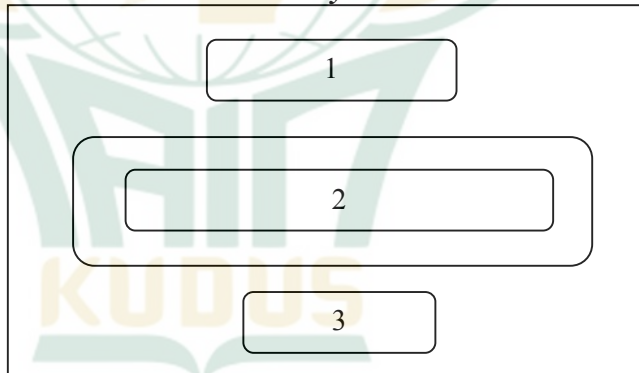
Pembuatan media dengan menggunakan *storyboard* memiliki manfaat untuk menemukan serta menciptakan sesuatu yang baru maupun memperbaharui sesuatu yang telah ada. Proses pembuatan *storyboard* diperlukan kreativitas agar hasil yang diperoleh maksimal.

Adapun *flowchart* dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan *storyboard*. Desain media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu:

- 1) Tampilan Intro

Bentuk pembukaan bisa dilihat di Gambar 4.2:

Gambar 4.2 Storyboard Pembuka



Keterangan:

1= Ucapan Selamat Datang, 2= Judul Media, 3= Tombol Mulai

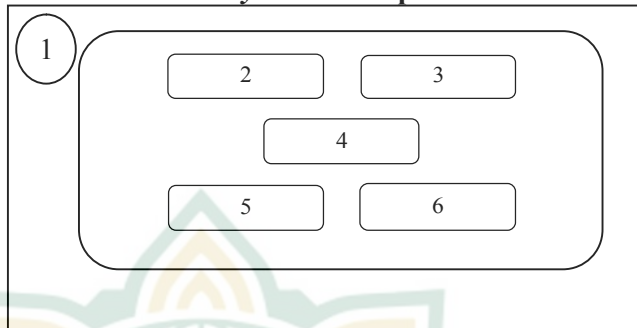
⁴⁸ Kunto Imbar, dkk., “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran”, *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, vol.4 no.1, 111, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/13880>

⁴⁹ Rani Winarni dan Endah Resnandari Puji Astuti, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya”, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol.4 no.2, 71, <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/download/2249/1572>

2) Tampilan Menu Utama

Bentuk dari menu utama bida silihat di Gambar 4.3:

Gambar 4.3 Storyboard Tampilan Menu Utama



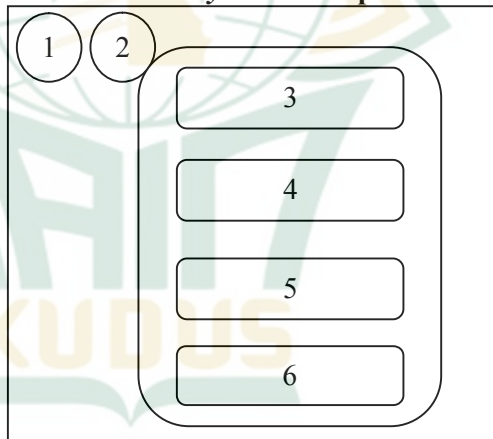
Keterangan:

1= Tombol Keluar, 2= Materi, 3= Bantuan, 4= Tentang, 5= Evaluasi, 6= Skor.

3) Tampilan Materi

Bentuk dari materi bisa dilihat di Gambar 4.4 berikut:

Gambar 4.4 Storyboard Tampilan Materi

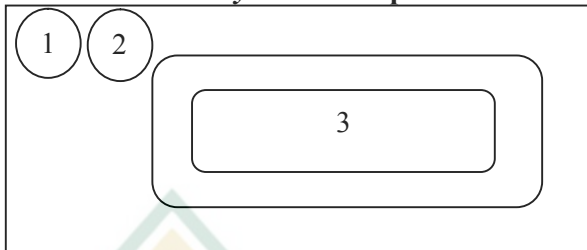


Keterangan:

1= Tombol Keluar, 2= Tombol Home, 3= Pengertian, 4= Prinsip, 5= Contoh Kasus, 6= Video

- 4) Tampilan Bantuan
Tampilan bantuan bisa dilihat di Gambar 4.5:

Gambar 4.5 Storyboard Tampilan Bantuan

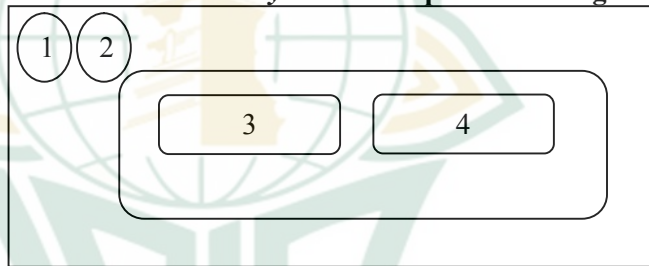


Keterangan:

1= Tombol Keluar, 2= Tombol Home, 3= Petunjuk Penggunaan Media.

- 5) Tampilan Tentang (Profil)
Tampilan profil bisa dilihat di Gambar 4.6:

Gambar 4.6 Storyboard Tampilan Tentang

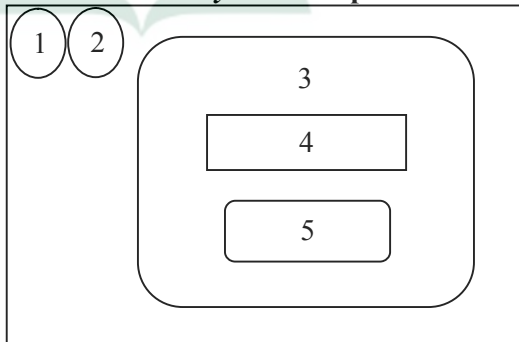


Keterangan:

1= Tombol Keluar, 2= Tombol Home, 3= Foto Pembuat Aplikasi, 4= Biodata Pembuat Aplikasi.

- 6) Tampilan Evaluasi
Tampilan evaluasi (soal) dapat dilihat di Gambar 4.7:

Gambar 4.7 Storybord Tampilan Evaluasi



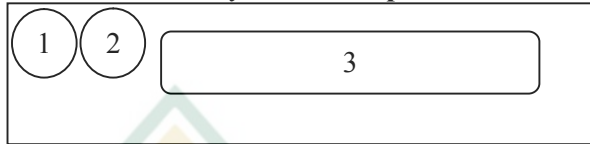
Keterangan:

1= Tombol Keluar, 2= Tombol Home, 3= Panduan Soal, 4= Nama, 5= Tombol Mulai

7) Tampilan Indikator

Tampilan indikator materi bisa dilihat di Gambar 4.8:

Gambar 4.8 Storyboard Tampilan Indikator



Keterangan:

1= Tombol Keluar, 2= Tombol Home, 3= Indikator

Tahapan selanjutnya yaitu perwujudan rancangan media yang telah dibuat sebelumnya. Perwujudan dilakukan menggunakan bantuan *software Articulate Storyline*.

a. Perwujudan Dari Desain Media Pembelajaran

1) Tampilan Pembuka dan Judul

Tampilan pembuka media pembelajaran mencakup ucapan selamat datang, judul media pembelajaran, dan tombol mulai untuk masuk ke menu utama. Tampilan pembuka bisa dilihat di Gambar 4.9:

Gambar 4.9 Tampilan Pembuka

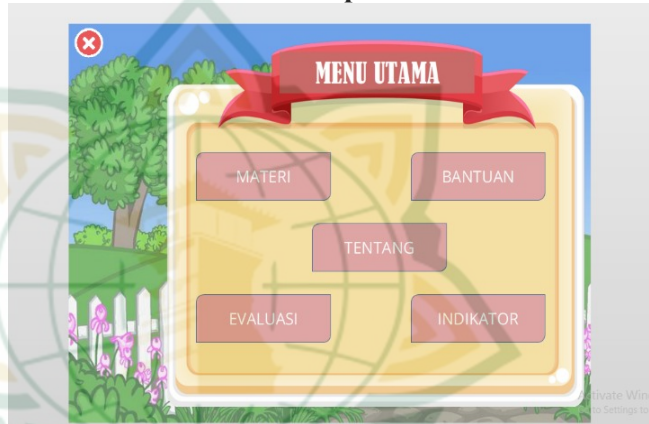


2) Tampilan Menu Utama

Bagian utama menampilkan beberapa tombol pilihan, yaitu materi, bantuan, tentang, indikator, dan evaluasi. Pada tampilan ini, pengguna dapat memilih sesuai dengan keinginan. Tampilan materi berisi tentang pengertian, prinsip, contoh kasus, dan video.

Tampilan bantuan berisi tentang gambar simbol dan kegunaannya. Tampilan tentang berisi profil dari pembuat aplikasi. Tampilan Tampilan evaluasi merupakan bentuk soal yang dapat diisi oleh pengguna. Selain itu, terdapat tombol keluar yang dapat digunakan oleh pengguna ketika ingin keluar dari aplikasi. Tampilan menu bisa dilihat di Gambar4.10 berikut:

Gambar4.10 Tampilan Menu Utama



3) Tampilan Materi

Materi terdiri dari pengertian, prinsip, contoh kasus, dan video. Tampilan pengertian menjelaskan tentang makna moderasi beragama. Tampilan prinsip menjelaskan tentang prinsip-prinsip moderasi beragama. Tampilan contoh kasus berisi tentang macam-macam kasus ketika tidak memiliki sikap moderasi beragama. Tampilan video berisi tentang contoh perilaku seseorang ketika tidak memiliki sikap moderasi beragama. Tampilan materi bisa dilihat di Gambar4.11:

Gambar4.11 Tampilan Materi**4) Tampilan Bantuan**

Tampilan bantuan berisi gambar *icon* beserta fungsinya. Pengguna dapat melihat tampilan bantuan jika kesulitan dalam menjalankan aplikasi. Tampilan bantuan bisa dilihat Gambar4.12:

Gambar 4.12 Tampilan Bantuan

5) Tampilan Tentang

Menu tentang memaparkan biodata dan foto dari pembuat aplikasi. Tampilan tentang bisa dilihat Gambar 4.13:

Gambar 4.13 Tampilan Tentang



6) Tampilan Evaluasi

Tampilan evaluasi merupakan soal yang dapat diisi oleh pengguna dan berfungsi sebagai alat ukur pemahaman siswa terhadap materi. Pada tampilan awal terdapat panduan pengisian soal, kolom nama, dan mulai. Pada tampilan kedua berisi soal pilihan ganda dan empat pilihan jawaban. Pengguna harus memilih salah satu jawaban yang dianggap paling benar. Kemudian klik tombol *next* untuk ke bagian soal selanjutnya. Setelah semua soal terisi dan mengklik tombol kirim soal, maka otomatis nilainya akan keluar. Jika ingin mengecek jawaban yang benar atau salah, maka dapat mengklik pada tombol *review* hasil. Tampilan evaluasi bisa dilihat di Gambar 4.14:

Gambar4.14 Tampilan Evaluasi



7) Tampilan Indikator

Tampilan indikator berisi tentang indikator moderasi beragama meliputi komitmen kebangsaan, toleransi, anti kekerasan, dan akomodatif terhadap kebudayaan lokal. Tampilan indikator bisa dilihat di Gambar 4.15:

Gambar 4.15 Tampilan Indikator



Aplikasi yang telah dibuat kemudian didistribusikan kepada seluruh siswa kelas VII D sebanyak 30 siswa. Langkah pendistribusian media pembelajaran melalui *link* yang dikirim melalui aplikasi *whatsApp*. Pada tahap ini, dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan yang pertama, siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang moderasi beragama ketika dijelaskan menggunakan metode ceramah. Pertemuan kedua, siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang materi moderasi beragama dengan menggunakan media berupa aplikasi *islamic mobile learning*. Soal yang diberikan kepada siswa sebanyak 10 butir dengan soal yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Adapun soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dibagian lampiran.

Aplikasi yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui pengembangan sikap moderat dalam beragama telah melalui uji validitas oleh ahli moderasi beragama dan ahli media. Berikut ini hasil validasi oleh para ahli:

Tabel 4.3

Kriteria Kategori Kelayakan Media Pembelajaran Untuk Validator

No.	Interval Skor	Kategori
1.	$\bar{X} > 79,995$	Sangat Layak
2.	$66,665 < \bar{X} \leq 79,995$	Layak
3.	$53,335 < \bar{X} \leq 66,665$	Cukup Layak
4.	$40,005 < \bar{X} \leq 53,335$	Kurang Layak
5.	$\bar{X} \leq 40,005$	Sangat Kurang Layak

1) Hasil Pehitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Data kelayakan media pembelajaran dilihat berdasarkan penilaian ahli media pada lembar validasi yang telah disediakan. Hasil perhitungan kelayakan terdapat di Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Ahli Media	Aspek Penilaian																Σ						
	Tampilan								Tulisan				Audio			Penggunaan							
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	1	2	3		1	2	3	4		
1	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	96
\bar{X}	39								25				15			17				96			

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media di Tabel 4.2 memperoleh skor rata-rata 96. Jika dimasukkan ke dalam tabel kelayakan media maka media pembelajaran *islamic mobile learning* oleh validator maka termasuk dalam kategori sangat layak.

2) Hasil Pehitungan Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Moderasi Beragama

Data kelayakan materi pembelajaran diperoleh dari penilaian ahli moderasi beragama pada lembar validasi yang telah disediakan. Hasil perhitungan kelayakan media dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut:

Table 4.5 Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Moderasi Beragama

Ahli Moderasi Beragama	Aspek Penilaian																		Σ				
	Materi							Isi							Penggunaan								
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4		5	6		
1	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
\bar{X}	30							25							24				79				

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli moderasi beragama pada Tabel 4.3 memperoleh skor rata-rata 79. Jika dimasukkan ke dalam tabel kelayakan media maka media pembelajaran *islamic mobile learning* oleh validator maka termasuk dalam kategori layak.

2. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Islamic Mobile Learning* Terhadap Pengembangan Sikap Moderat Dalam Beragama Di Sekolah Menengah Pertama

Pengaruh penggunaan aplikasi *islamic mobile learning* untuk menumbuhkan nilai moderasi beragama diukur dengan soal *pretest posttest* dan dihitung menggunakan rumus t-tes. Hasil *pretest* dan *posttest* ialah dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.6 Perhitungan *Pretest Posttest*

Nama Siswa	<i>Pretest</i> (x_1)	<i>Posttest</i> (x_2)	D (x_1-x_2)	D ²
Ahmad Reyhan S.	5	9	-4	16
Ahmad Faiz K.	8	9	-1	1
Ananditya Tri M.P	8	9	-1	1
Anang	4	9	-5	25
Anjar	8	7	1	1
Arga	4	10	-6	36
Atiqoh Maula A.	5	9	-4	16
Deny Malia S.	8	10	-2	4
Fachri Putra	9	10	-1	1
Fajar Iqbal	9	10	-1	1
Gandhi Iberlen	7	7	0	0
Hafna Ilmi	7	9	-2	4
Intan Artika Sari	7	7	0	0
Khofifah Khoirul	10	10	0	0
Marshelyna Dwi	5	10	-4	16
M. Afryza	8	10	-2	4
M. Bayu Rizqiawan	9	10	-1	1
M. Verdy Junianto	7	9	-2	4
Muthia Hanifa	7	7	0	0
Mutiara Arsyil C.	9	9	0	0
Nufita Indra	10	8	2	4
Ozhan Firos	9	10	-1	1
Putri Septia	6	9	-3	9
Reza Khoirul	6	9	-3	9
Ridho Rehan	6	10	-4	16
Rifkil Anlia	9	10	-1	1
Sena Wulan	7	7	0	0
Septi Ayu	7	9	-2	4
Tri Andika Setyo	10	10	0	0

Zakiyyatul	8	8	0	0
N			-48	175

Langkah-langkah mencari perbedaan nilai melalui rumus t-tes yaitu sebagai berikut:

a. Menyusun Hipotesis

$H_0 = (\mu_1 - \mu_2) = 0$ atau $\mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah)

$H_1 = (\mu_1 - \mu_2) \neq 0$ atau $\mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah)

b. Menentukan Nilai Alpha

$\alpha = 0,05$ karena uji berpasangan (*two tails*)

c. Menentukan daerah kritis dengan $db = n-1 = 30-1 = 29$

d. Statistik Uji

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Mencari nilai s terlebih dahulu

$$s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right\}}$$

$$= \sqrt{\frac{1}{29} \left\{ 175 - \frac{(-48)^2}{30} \right\}}$$

$$= \sqrt{\frac{1}{29} \left\{ 175 - \frac{2304}{30} \right\}}$$

$$= 21,5278$$

$$t_{\text{-tes}} = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}} = \frac{\frac{\sum(-48)}{30}}{\frac{21,5278}{\sqrt{30}}}$$

$$= 3,9304$$

e. Uji Signifikansi

t tabel = 2,045 sehingga $|t \text{ hitung}| >$ dari t tabel

H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *islamic mobile learning*.