

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar & Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya atas apa yang telah dilihat ataupun didengar oleh seseorang.

Menurut Surya dalam Rusman (2017:76) “belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Witherington (1952) “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimaifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Menurut Mayer dan Clark dalam Yaumi (2018:47) “ Belajar juga dipahami sebagai perubahan yang relative permanen

dalam pengetahuan seseorang berdasarkan pengalaman yang diperoleh dalam pengetahuan seseorang”.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan kemampuan manusia yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

#### **b. Pengertian Pembelajaran**

Dalam pembelajaran sangat penting memperhatikan setiap aspek agar dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Menurut Warsita (2008: 85) “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”. Sedangkan menurut Hamalik (2003: 30) mengatakan bahwa “Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsure manusia, materiel, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Kemudian Sudjana (2004:28) mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran”.

Dalam pernyataan diatas, pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar,

guru dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media.

### **c Hakikat Media Pembelajaran**

#### **1) Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sering dipahami secara beragam oleh banyak ilmuwan. Menurut Settler dalam Yaumi (2018:3) “Media memiliki konotasi yang terlalu luas dan kompleks. Menurut pendapat lain Seels dalam Yaumi (2018:3) “Kesulitan mendefinisikan media sangat terasa apalagi dikaitkan dengan beberapa istilah lain seperti system penyajian dan teknologi pembelajaran. Sedangkan menurut Smaldino dkk (2008:6) “Media sebagai alat komunikasi (*means of communication*).

Menurut Scanlan dalam Yaumi (2018:7) “Media Pembelajaran dapat berupa bahan yang bersifat tradisional seperti kapur tulis, gambar, slide, atau begitu pula dengan bahan dan metode terbaru seperti computer, DVD,CD ROM, Internet, dan konferensi video interaktif”. Sedangkan menurut Webcrawler dkk dalam Yaumi (2018:7) “ Media pembelajaran merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran, media biasa dimanfaatkan untuk tujuan belajar dan mengajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk

peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, audio, audio visual, multimedia dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dan efektif dan efisien. Selain itu, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya, serta antar pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

## **2) Macam-macam media pembelajaran**

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa bagian. Menurut Smaldino dkk (2011: 7) “media yang sering digunakan dalam pembelajaran dan membaginya kedalam enam bagian, yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*), dan orang”. Sedangkan menurut Newby dkk. (2011: 120-121) “membagi media pembelajaran kedalam enam bagian yaitu, teks, visual, audio, video, objek nyata (*real object*) model, dan multimedia.

## **3) Hakikat Multimedia Pembelajaran**

### **a) Pengertian Multimedia Pembelajaran**

Multimedia pembelajaran dapat dipandang menjadi salah satu pemanfaatan pada teknologi untuk membuat dan

menggabungkan elemen media. Menurut Vaughan (2008:1) “Multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital”. Sedangkan menurut Zainiyati (20017:172) “Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, audio, grafis, animasi, dan video secara interaktif yang akan disampaikan menggunakan computer atau peralatan elektronik untuk menyampaikan informasi.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video yang telah dikemas menjadi file digital digunakan untk menyampaikan pesan kepada public.

### **b) Langkah-Langkah Pembuatan Multimedia Pembelajaran**

Menurut Ade Koesnandar adapun langkah-langkah pembuatan multimedia pembelajaran sebagai berikut:

#### 1) Analisis kebutuhan

Suatu program media yang baik adalah yang dapat menjawab kebutuhan pemakainya. Oleh karena itu, pengembangan

program media harus dimulai dari kebutuhan. Namun demikian, kita seringkali tidak menyadari akan adanya kebutuhan

2) Pilih topik yang tepat sesuai kebutuhan

Apakah semua topik cocok untuk disajikan dalam media pembelajaran MPI? Pada dasarnya semua topik yang ada pada kurikulum dapat disajikan dengan menggunakan MPI. Yang terpenting bukan topik apa yang bisa dimediasi namun bagaimana penyajian topik tersebut secara sederhana, jelas, menarik, dan mudah untuk dipahami.

3) Buatlah garis besar isi media

Langkah selanjutnya adalah mulai membuat rancangan. Rancangan media pembelajaran tidak berbeda dengan rancangan pelajaran yang biasa anda lakukan sehari-hari sebagai persiapan mengajar. Rancangan berisi tujuan, sasaran, strategi, materi, media, dan evaluasi. Rancangan dapat pula anda tuangkan dalam format garis besar isi media atau sering disebut GBIM.

4) Penulisan naskah

Berdasarkan GBIM yang telah anda susun, anda dapat menulis naskah media MPI. Naskah merupakan cetak biru untuk media yang akan anda buat. Selain berisi materi, naskah berisi petunjuk-petunjuk teknis untuk pemrograman, penyediaan gambar, suara, animasi, simulasi, dll.

#### 5) Laksanakan pembuatan media

Setelah menyelesaikan naskah, kita dapat langsung pada kegiatan produksi. Kegiatan produksi mencakup pembuatan rancangan tampilan, pemrograman, pembuatan gambar/grafis, pembuatan animasi, pemotretan, pengetikan teks, pengisian suara, pengisian musik, dll.

#### 6) Evaluasi dan Revisi

Evaluasi pada kegiatan produksi ini disebut evaluasi formatif, yakni evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki produk. Evaluasi dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain test, preview, dan uji coba. Revisi adalah tindakan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

#### 7) Pengemasan

Setelah semuanya selesai, anda tinggal memberi sentuhan akhir berupa pemaketan, pembuatan kemasan, petunjuk pemanfaatan, ataupun bahan penyerta untuk siswa. Agar produk anda kelihatan menarik.

### **4) Android**

Pembelajaran berbasis android ialah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan android sebagai media pembelajaran. Menurut Murtiwiayati & Lauren (2013:2) “Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi”. Dalam pemanfaatan *smartphone* android

sebagai media pembelajaran tentunya memanfaatkan sebuah *software* untuk membuat aplikasi tersebut, ada beberapa *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajara berbasis android namun pengembangan disini menggunakan *software App Inventor 2 Ultimate* yang mana *App Inventor 2 Ultimate* merupakan aplikasi yang dibuat untuk membangun aplikasi seperti yang dikemukakan oleh Andi (2013:3).

#### 5) *App Inventor 2 Ultimate*

*App Inventor 2 Ultimate (A2UI)* merupakan salah satu perangkat pengembangan aplikasi android. Perangkat lunak ini menggunakan pendekatan blok untuk membentuk aplikasi sehingga sangat mudah digunakan oleh siapa saja, terutama yang tidak mengenal bahasa java atau merasa susah untuk mempelajari bahasa java. Selain itu, dibandingkan dengan perangkat lunak sejenis, yaitu *App Inventor 2 ultimate* dapat digunakan tanpa terhubung ke internet.

*App Inventor 2 Ultimate* untuk android adalah sebuah aplikasi web *open-source* asli yang disediakan oleh Google, dan sekarang dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*.

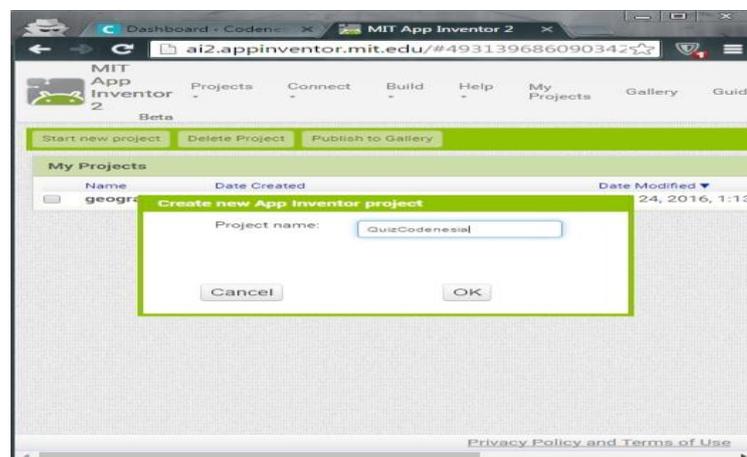
*MIT App Inventor* adalah sebuah inovasi pengantar bagi pemula untuk membuat program dan menciptakan aplikasi yang mengubah bahasa yang rumit dari coding berbasis text ke dalam bentuk visual, dengan *men-drag-and-drop* bangunan berupa blok-blok.

*App Inventor 2 ultimate* meliputi: a) Halaman Desainer, di mana komponen program yang ditentukan. Ini termasuk komponen yang

terlihat, seperti tombol dan gambar, yang ditempatkan pada layar simulasi, dan komponen non-terlihat, seperti sensor dan koneksi web. b) Sebuah editor blok, di mana logika program dibuat. Sebuah kompiler berdasarkan kerangka sesuai dengan skema bahasa pemrograman.

## 1) Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Inventor 2

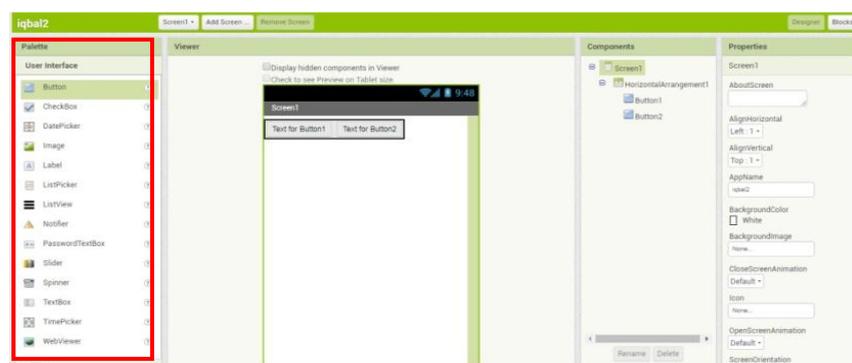
### a) Membuat project baru



**Gambar 2.1** Pembuatan *Project* Baru

### b) Menambahkan komponen yang dibutuhkan

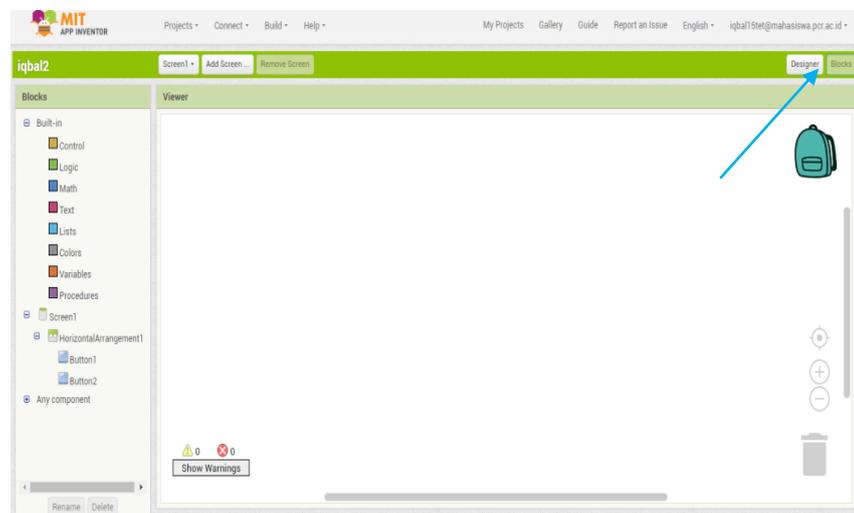
Gunakan menu *palette* untuk menambahkan komponen yang diinginkan



**Gambar 2.2** Penambahan Komponen

c) Mengatur *Block* editor

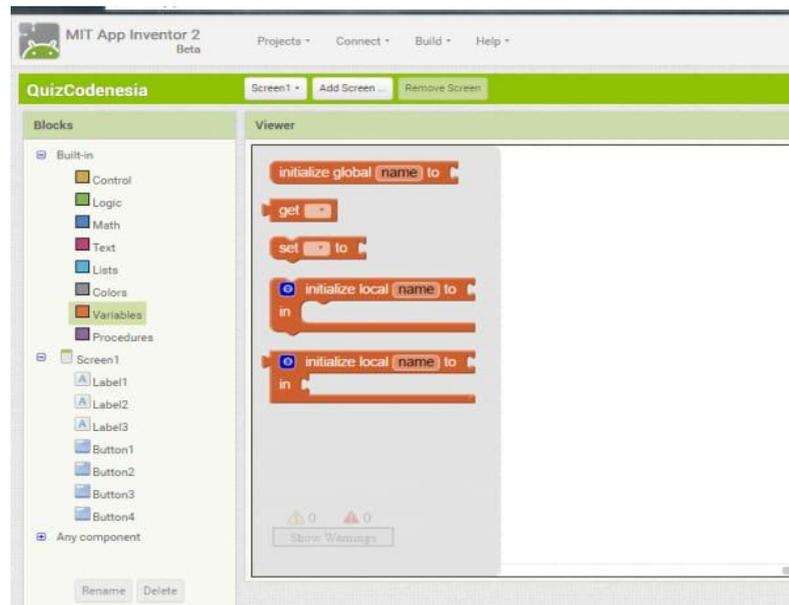
Setelah selesai mengatur tampilan utama, kemudian masuk ke halaman *block* untuk membuat *backend* aplikasi yang dibuat. Untuk masuk ke halaman *block* dengan cara klik tombol *block* yang berada di sudut kanan atas tampilan *app inventor*



**Gambar 2.3** Pengaturan Pada Menu Block

d) Memulai coding dengan menggunakan *block*

Untuk memasukan *block* yang diinginkan cukup memilih *block* yang diperlukan cukup menekan menu pilihan yang ada pada menu *block*.



**Gambar 2.4** Pembuatan Coding

e) Test aplikasi yang dibuat

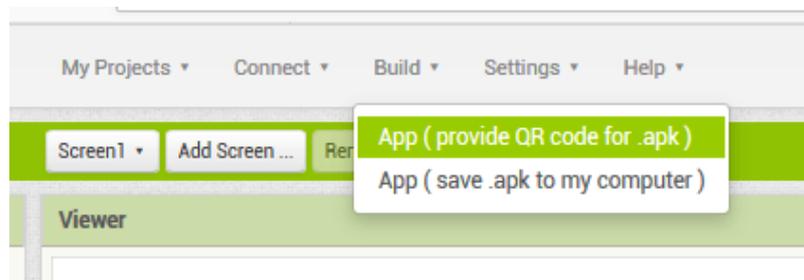
Setelah semua selesai lakukan test terlebih dahulu terhadap aplikasi yang dibuat, caranya download *MiT Ai 2 Companion* melalui playstore lalu pilih *connect* -> *all companion* pada halaman utama *MIT app inventor* lalu masukan kode yang ada/bisa juga menggunakan *barcode*.



**Gambar 2.5** Tes Aplikasi

f) Build aplikasi

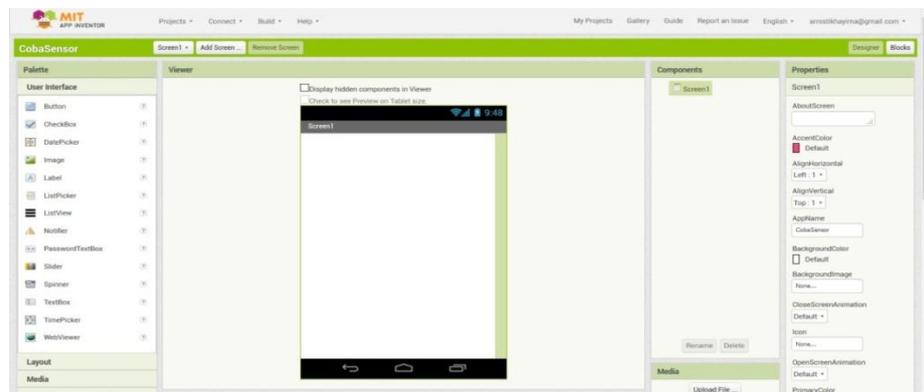
Caranya klik *build* pada menu bar paling atas, kemudian pilih *save apk to my computer*, untuk menyimpan dalam bentuk format apk.



**Gambar 2.6** Pembuatan Aplikasi

a. Komponen-Komponen Pada Halaman *Designer dan Block*

1) Halaman Designer



**Gambar 2.7** Tampilan Designer

Pada halaman *designer* terdapat beberapa jendela seperti *Palette*, *Viewer*, *Components*, *Media*, dan *Properties*. Tools tersebut berfungsi untuk mendesain tampilan aplikasi android sesuai keinginan.

- a. *Palette* merupakan jendela tempat mengambil komponen-komponen yang dikategorikan dalam beberapa kategori untuk dimasukkan dalam aplikasi yang dibuat. Terdapat kategori *User Interface*, *Layout*, *Media*, *Drawing and Animation*, *Maps*, *Sensors*, *Social*, *Storage*, *Connectivity*,

*LEGO MINDSTORMS, Experimental, dan Extension.*

- b. *Viewer* merupakan tempat untuk mengatur tampilan komponen pada aplikasi nantinya.
- c. *Components* merupakan tempat untuk mengatur komponen-komponen yang telah diletakkan di *viewer*, seperti misalnya mengganti nama komponen, dan menghapus komponen.
- d. *Properties* merupakan tempat untuk mengatur properti layar, dan komponen- komponen yang digunakan pada aplikasi yang sedang dibuat seperti lebar, tinggi, warna latar, besar huruf, dll.
- e. *Media* merupakan tempat untuk mengunggah gambar untuk digunakan pada aplikasi yang sedang dibuat.

Pada bagian *Palette* terdapat komponen penyusun untuk mendesain aplikasi, berikut adalah komponen penyusunnya:

**Tabel 2.1 Komponen User Interface**

<b>Simbol</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
	<i>Button</i>	Dapat mendeteksi ketukan, hold down ketika pengguna menekan tombol, atau ketika pengguna melepas tombol. Ketika button mendeteksi salah satu dari hal tersebut, button akan menjalankan perintah.
	<i>Checkbox</i>	Dapat mendeteksi ketukan dari pengguna dan mengganti <i>state</i> -nya menjadi <i>true/false</i> ( <i>boolean</i> ).

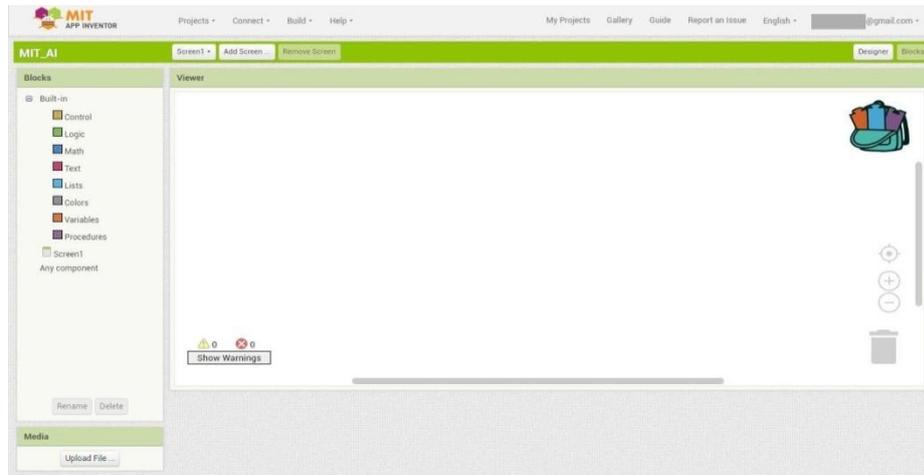
	<i>Date Picker</i>	Memunculkan kalender untuk memilih tanggal.
	Image	Memasukkan gambar dalam aplikasi.
	Label	Menampilkan teks dalam aplikasi.
	List Picker	Menampilkan list yang dapat dipilih oleh pengguna ketika pengguna menekan list.
	List View	Menampilkan list.
	Notifier	Memunculkan pesan/peringatan pop-up pada aplikasi. Pesan dapat hilang secara otomatis, atau harus menerima input dari pengguna terlebih dahulu baru menghilang.
	Password Text Box	Menyediakan textbox yang menyembunyikan teks yang dimasukkan.
	Slider	Menyediakan progress bar yang dapat digeser.
	Spinner	Menampilkan pop-up list dengan elemen yang dapat dipilih ketika ditekan.
	Text Box	Menyediakan area untuk mengetik teks.
	Time Picker	Memunculkan jam untuk memilih waktu.
	Web	Menyediakan area yang dapat menampilkan laman

	Viewer	web.
---	--------	------

**Tabel 2.2 Komponen Layout**

<b>Simbol</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
	Horizontal Arrangement	Menyusun komponen secara horizontal.
	Horizontal Scroll Arrangement	Menyusun komponen secara horizontal, namun jika lebar komponen melebihi lebar komponen ini, maka dapat digeser (scroll).
	Table Arrangement	Membuat tabel.
	Vertical Arrangement	Menyusun komponen secara vertikal.
	Vertical Scroll Arrangement	Menyusun komponen secara vertikal, namun jika tinggi komponen melebihi tinggi komponen ini, maka dapat digeser (scroll).

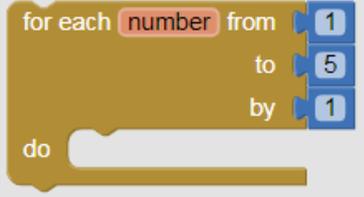
## 2) Halaman Blocks

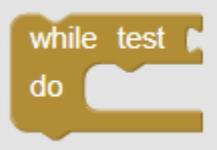


**Gambar 2.8 Halaman Blocks**

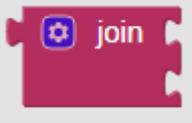
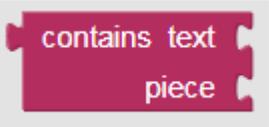
Pada halaman *blocks* terdapat beberapa *codeblock* yang berfungsi untuk memprogram aplikasi android sesuai yang diinginkan. Pada halaman *block* terdapat beberapa komponen seperti *Control*, *Logic*, *Math*, *Text*, *Lists*, *Colors*, *Variables*, dan *Procedures*. Berikut adalah komponen yang terdapat pada halaman *blocks*.

**Tabel 2.3 Komponen Control**

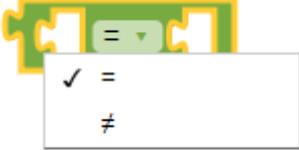
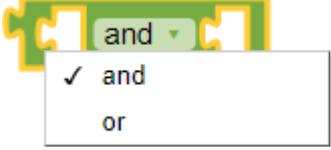
Blok Kode	Fungsi
	<p>If kondisional. Jika “if” memenuhi syarat, maka blok yang ada setelah “then” dieksekusi.</p>
	<p><i>Looping</i> dari angka pertama hingga angka terakhir dengan suatu interval. Maka gambar disamping berarti <i>loop</i> dari angka 1 hingga 5 dengan interval</p>

	1: 1, 2, 3, 4, 5.
	For bertingkat. Untuk setiap objek dalam list, dilakukan <i>looping</i> .
	Jika nilai <i>test true</i> , maka <i>loop while</i> berjalan.

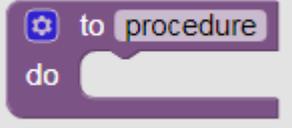
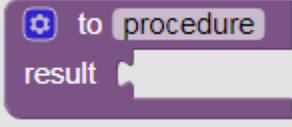
**Tabel 2.4 Komponen Text**

<b>Blok Kode</b>	<b>Fungsi</b>
	Teks kosong.
	Menggabungkan dua atau lebih teks.
	Memeriksa jika teks kosong atau tidak.
	Memeriksa apakah ada bagian tertentu dalam suatu teks.

**Tabel 2.5 Komponen Logic**

Blok Kode	Fungsi
	<p>Boolean <i>true/false</i>.</p>
	<p>Jika dipasangkan dengan <i>true/false</i> maka <i>true</i> menjadi <i>false</i>, dan <i>false</i> menjadi <i>true</i>.</p>
	<p>Memeriksa apakah satu objek sama dengan/tidak sama dengan objek di kanan. Jika sesuai kriteria, maka blok akan bernilai <i>true</i>, dan <i>false</i> jika tidak sesuai.</p>
	<p>Pada logika <i>and</i> jika kedua syarat terpenuhi, maka nilainya menjadi <i>true</i>. Sedangkan pada logika <i>or</i>, jika salah satu syarat atau keduanya terpenuhi, maka nilainya menjadi <i>true</i>.</p>

**Tabel 2.6 Komponen Procedure**

Blok Kode	Fungsi
	<p>Membuat suatu prosedur.</p>
	<p>Membuat suatu fungsi yang mengembalikan hasil tertentu.</p>

## 6) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

### a) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Majid dkk (2004:130), “Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha sadar bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar dapat memahami apa yang terkandung dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya, dan dapat mengamalkannya”. Sedangkan menurut Propenas 2000-2004 (UU No. 25 Tahun 2000) menyatakan bahwa PAI di sekolah umum (TK, SD, SMP, SMA) bertujuan untuk meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan serta pembinaan akhlak manusia dan budi pekerti luhur.

Menurut Muhaimin (2006 5:6) “PAI yakni upaya mendidikan agama islam atau ajaran islam dan nilai-nilainya agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang. Pengertian ini dapat berwujud : (1) segenap kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menumbuh kembangkan ajaran islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya, yang diwujudkan dalam sikap hidup dan dikembangkan dalam ketrampilan hidupnya sehari-hari; (2) segenap fenomena atau peristiwa perjumpaan antara dua orang atau lebih yang dampaknya ialah tertanamnya atau tumbuh kembangnya ajaran islam dan nilai-nilainya pada salah satu atau beberapa pihak”.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa PAI adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran agama islam secara menyeluruh.

#### **b) Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Menurut Arif (2008:45) “tujuan adalah suatu yang diharapkan tercapainya setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Tujuan pendidikan merupakan masalah inti dalam pendidikan dan saripati dari seluruh renungan pedagogik. Dengan demikian tujuan pendidikan merupakan faktor yang sangat menentukan jalannya pendidikan sehingga perlu dirumuskan sebaik-baiknya sebelum semua kegiatan pendidikan dilaksanakan.

Pendapat lainnya Kurdi (2006:13) “merumuskan bahwa tujuan dasar PAI adalah dalam rangka membekali kepribadian peserta didik kearah yang lebih baik, agar secara spiritual telah bersemayam dalam dirinya dan secara psikologi serta sosial mampu beradaptasi dengan lingkungan”. Menurut Hamdani dalam Zurkanain (2008:19) “tujuan PAI yaitu sebagai pengabdian diri manusia kepada pencipta alam dengan tidak melupakan kehidupan dunia”. Tujuan umum PAI lebih bersifat empiris dan realistis. Adapun tujuan khusus adalah tiap tahap yang dilalui juga mempunyai tujuan tertentu.

**c) Materi Pendidikan Agama Islam**

**1) Kompetensi Dasar**

- 4.7 : Mencontohkan perilaku sifat ikhlas
- 4.8 : Mencontohkan perilaku sifat sederhana sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Furqon

**2) Indikator**

- 4.7 : 4.7.1 : Menyimak penjelasan tentang sikap ikhlas
- 4.8.1 : Mengajukan pertanyaan tentang sikap ikhlas
- 4.8.2 : Membentuk kelompok kecil mendiskusikan tentang sikap ikhlas
- 4.8.3 : Membuat catatan hasil diskusi kelompok tentang perilaku suka menolong
- 4.8 : 4.8.4 : Menyimak penjelasan tentang sikap sederhana
- 4.8.5 : Mengajukan pertanyaan tentang sikap sederhana
- 4.8.6 : Membentuk kelompok kecil mendiskusikan tentang sikap sederhana

:Membuat catatan hasil diskusi kelompok  
tentang sikap sederhana

### 3) Tujuan Pembelajaran

- 4.7 : 4.7.1 siswa paham tentang sikap ikhlas
- 4.7.2 Siswa akan menerapkan perilaku suka ikhlas dalam kehidupan sehari-hari
- 4.8 4.8.1 Siswa paham tentang sikap sederhana
- 4.8.2 Siswa akan menerapkan perilaku suka sederhana dalam kehidupan sehari-hari

## B. Kajian Penelitian Relevan

- 1) Hasil Penelitian Arnanda Setyawan (2015) yang berjudul “Menggunakan *APP inventor* Sebagai Media Pembelajaran Peserta didik Kelas VII SMP/MTS penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil keterlaksanaan aplikasi android *mobile learning* saat digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil penelitian terealisasi bahwa hasil keterlaksanaan aplikasi saat diuji sangat baik dengan persentase 90,97%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi android *mobile learning* yang telah dikembangkan dapat diterima dan digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dan sumber mandiri yang dapat diakses dengan fleksibel.

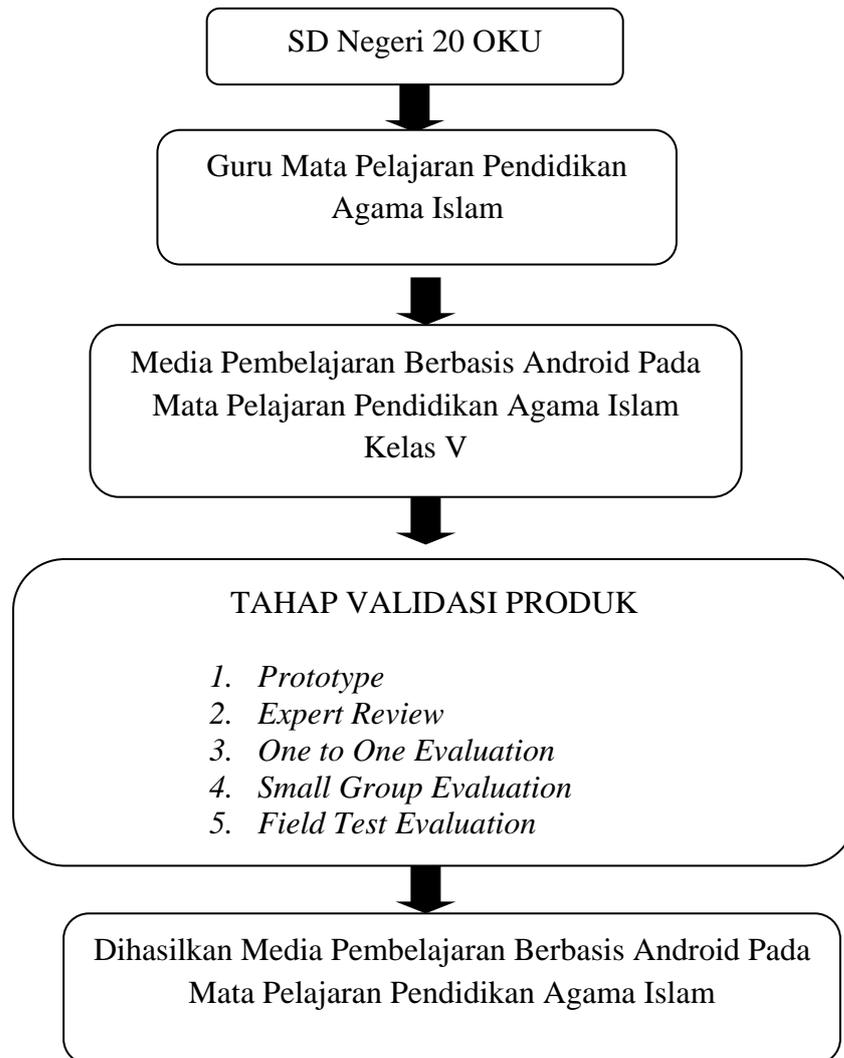
2) Hasil Penelitian Risma (2019), yang berjudul “Pengembangan Android *Mobile Learning* Menggunakan *Mit APP Inventor* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dasar-Dasar Logika” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil Keefektifan android mobile learning menggunakan MiT app inventor sebagai media pembelajaran. Dari hasil penelitian ini terealisasi bahwa E-modul yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Adapun persamaan & perbedaan dari kedua kajian penelitian relevan diatas yaitu terletak pada :

- a. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah sama sama menggunakan *aplikasi app inventor* sebagai media pembelajaran, dan sama sama menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dalam pengumpulan data.
- b. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah pada lokasi, sasaran dan mata pelajaran yang akan dikembangkan Lokasi dalam penelitian ini adalah di Bandar Lampung dan penelitian yang akan peneliti lakukan di Baturaja. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa smp dan juga mahasiswa sedangkan sasaran yang peneliti adalah hanya siswa sekolah dasar. Perbedaan lainnya adalah pada mata pelajaran yang dijadikan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran, mata pelajaran pada penelitian

ini adalah Matematika, sedangkan peneliti adalah mata pelajaran Agama islam

### C. Kerangka Konseptual



**Bagan 2.1** Kerangka Konseptual Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SD Negeri 20 OKU