YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7100

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KIS_U (AKIDAH SERU) BERBASIS *ISPRING SUITE* PADA KELAS X DI MAN 9 JOMBANG

Development of *KIS_U* (*Akidah Seru*) Learning Media Based on iSpring Suite for Grade X at MAN 9 Jombang

Robiatul Mu'tabaroh & Hidayatur Rohmah
Universitas KH. Abd. Wahab Hasbulloh
robiatulrobi2@gmail.com; hidayaturrohmah@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 29, 2025	Jul 24, 2025	Aug 4, 2025	Aug 9, 2025

Abstract

Learning of *Akidah Akhlak* in schools is still dominated by lecture methods and conventional media such as textbooks and student worksheets (*Lembar Kerja Siswa*, LKS), resulting in low student engagement and interest. This study aims to develop an Android-based learning medium called KIS_U (*Akidah Seru*) using the iSpring Suite application to create more engaging and interactive learning. The method applied was Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model, involving 30 Grade X students of MAN 9 Jombang selected through purposive sampling. Data were collected through interviews, observations, and validation by media and content experts. Validation results indicated feasibility ratings of 91% from media experts and 95–98% from content experts, both categorized as "highly valid." KIS_U was found effective in increasing student engagement and aiding material comprehension. The study concludes that KIS_U is suitable for use as an innovative alternative in *Akidah Akhlak* learning. The implication is that integrating interactive technology into religious education has the

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

potential to enhance learning quality while encouraging students to learn more actively and enjoyably.

Keywords: Learning Media; *Akidah Akhlak*; Android; iSpring Suite; ADDIE

Abstrak: Pembelajaran *Akidah Akhlak* di sekolah masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku paket dan LKS, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan serta minat siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android bernama KIS_U (*Akidah Seru*) menggunakan aplikasi *iSpring Suite* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan melibatkan 30 siswa kelas X MAN 9 Jombang yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan validasi oleh ahli media serta ahli materi. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sebesar 91% dari ahli media dan 95–98% dari ahli materi, yang dikategorikan "sangat valid". Media KIS_U dinilai efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pemahaman materi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa KIS_U layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran *Akidah Akhlak*. Implikasinya, integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran agama berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Akidah Akhlak*; Android; *iSpring Suite*; ADDIE

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dari waktu ke waktu (Creswell, 2021). Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik di tuntut untuk melakukan upaya-upaya pembaharuan terkait pemanfaatan teknologi dalanı kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar adalah pengembangan media pembelajaran (Romi, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran. (Kartini & Putra, 2020)

Pendidikan islam adalah pendidikan yang seluruh komponen atau aspeknya didasarkan pada ajaran Islam, meliputi dari visi, misi, tujuan, proses belajar mengajar, pendidik, peserta didik, hubungan pendidik dan peserta didik, kurikulum, bahan ajar, sarana prasarana, pengelolaan, lingkungan, dan spek/komponen pendidikan lainnya yang didasarkan pada ajaran Islam (Gusmahansyah et al., 2022).

Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan Islam yaitu akidah akhlak. Akidah akhlak adalah pembelajaran pendidikan Islam untuk peserta didik agar memiliki pengetahuan,

penghayatan, dan keyakinan yang benar terhadap hal hal yang harus diimani oleh orang islam (Munawir et al., 2024). sehingga dalam kehidupan sehari-hari para anak didik bersikap dan bertingkah laku berdasarkan Al-Qur'an dan al-Hadist. Pembelajaran ini dilakukan secara sadar untuk dapat menyiapkan peserta didik agar beriman terhadap Allah SWT. Sumber dasar dalam belajar akidah ada Al-Qur'an dan al-Hadist.(Hidayat et al., 2022)

Seorang pendidik memegang peranan penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengartikan dan menjelaskan nilai-nilai moral dan agama kepada peserta didik melalui proses belajar-mengajar yang inovatif (Ramadhianti et al., 2020). Selain itu, pendidik diharapkan dapat memahami, memperhatikan, dan mengembangkan minat belajar peserta didik, karena tugas utama pendidik adalah merencanakan, mengelola, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum juga dipengaruhi oleh kreativitas seorang pendidik dalam memilih dan menggunakan berbagai pendekatan dan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media ini berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan bantuan media, konsep yang abstrak dapat dijelaskan secara konkret melalui visual, audio, atau multimedia interaktif. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti video animasi dan aplikasi edukatif, dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik (Auliya et al., 2023). Selain itu, media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Prastowo et al., 2025). Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat penting untuk menunjang keberhasilan proses pendidikan.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Alat ini mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang aktif dan bermakna (Wulandari, 2020).. Fungsi media tidak hanya sebatas sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta memperkaya pengalaman belajar (Mardatillah et al., 2023). Dalam penelitian terbaru, media pembelajaran yang dirancang secara inovatif terbukti mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, media visual dan digital juga membantu siswa memahami materi yang abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan (Sintiya et al., 2024).

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Didalam mendidik pelajar, metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti ceramah dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi di dalam proses belajar mengajar (Apit Dulyapit & Samih Lestari, 2024). Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik (Fahrurrazi et al., 2024). Dengan menggunakan media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi antar guru dan pelajar serta dapat mengurangi rasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian peneliti merasa tertarik dengan adanya pengembangan media pembelajaran aqidah berbasis android karena sangat disayangkan meskipun sekolah yang posisinya berada di suatu daerah yang jauh dari perkotaan, namun fasilitas sudah memadahi seperti adanya listrik, laptop, proyektor, dan lainnya bisa dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, dapat menarik minat peserta didik, serta pembelajaran bisa dikombinasikan dengan semua metode belajar termasuk metode konvensional yang sering dipakai pendidik pada waktu mengajar. Selain itu bisa juga menambah waktu belajar peserta didik, karena mereka bisa mempelajari kembali pelajaran akidah secara mandiri menggunakan media handphone yang lebih praktis dan bisa dibawa kemana-mana (Anifah & Rohmah, 2024).

Sesuai dengan pernyataan yang telah dijelaskan diatas, pengembangan yang dilakukan oleh peneliti akan menghasilkan produk media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi di buat pada slide *power point,* slide utama berupa menu yang di *hyperlink* ke slide lainnya. Sehingga bisa lebih mudah untuk menyampaikan materi dengan cara mengklik tombol pada menu yang sudah di hiperlink ke slide isi (materi pembelajaran). Hal ini sangat memudahkan guru untuk menyampaikan materi, dengan begitu peserta didik akan fokus pada pembelajaran sebab media bervarisi membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan pelajaran tersebut.

Terkait observasi yang di lakukan oleh peneliti di MAN 9 Jombang terkait dengan kegiatan pembelajaran pendidik masih menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan LKS yang telah tersedia di sekolah. Ketika wawancara kepada guru mata pelajaran akidah akhlak terkait dengan proses belajar mengajar yang selama ini dilakukan, peserta didik merasa jenuh, bosan, dan cepat ingin keluar kelas. Peserta didik lebih tertarik saat pendidik menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran diantaranya film, video, dan *powerpoint*. Beberapa fasilitas yang tersedia dalam mendukung kegiatan proses pembelajaran seperti laboraturium komputer, proyektor dan jaringan internet. Pendidik sudah menggunakan beberapa metode dan media pembelajaran seperti metode ceramah, dan diskusi namun masih belum menggunakan media aplikasi yang menarik.

Penelitian dengan topik yang sama beberapa kali telah dilakukan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Shofiyani, 2023) menunjukkan bahwa dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan minat baca siswa dan dapat memaksimalkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian yang dilakukan oleh (Saputri & Zainil, 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi serta ditunjang oleh fasilitas yang dimiliki sekolah yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran disekolah dapat mengikuti kemajuan dari teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh (Himmah & Sulaikho, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Andorid dapat membantu guru ketika menyampaikan materi pada waktu pandemi sebagai sarana pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, peneliti mendapatkan celah sebagai perbedaan dengan penelitian ini pada focus pengembangan materi dalam penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata Pelajaran Akidah Akhlak berbasis *iSpring Suite*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga hasil penelitian ini dapat menunjukkan apakah terdapat perbedaan motivasi siswa antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian Research and Development (R&D) adalah cara untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Penelitian bersifat analisis kebutuhan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut supaya dapat digunakan oleh masyarakat umum. Hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan produk alat ukur kecepatan lari berbasis mikrokontroler yang berinteraksi dengan Personal Computer (Okpatrioka Okpatrioka, 2023).

Dalam penelitian ini , peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis Design-Development -Implement – Evalute) yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey untuk merangkai system model pembelajaran. Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Pengembang memilih model penelitian ADDIE Karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak, sehingga metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk.

Penelitian ini dilakukan di kelas X MAN 9 Jombang. Penelitian dilakukan pada tanggal 10 November 2024 hingga 24 November 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X melalui *purposive sampling* sebanyak 30 siswa yang sebelumnya belum melaksanakan pembelajaran menggunakan media berbasis *ispring suite*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari uji coba yang telah dilakukan. Hasil dari angket validasi dan angket respon siswa dianalisis secara kuantitatif, kemudian dideskripsikan atau ditarik Kesimpulan. Skor yang diperoleh dari penilaian validator kemudian dihitung untuk memperoleh nilai rata-rata, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Rumus\ Skala\ Likert = \frac{\sum \text{skor}}{\text{smax}} \times 100\% \ldots\ldots (1)$$

Keterangan:

Smax = Skor Maksimal

$\sum$ *Skor* = Jumlah Skor

Tabel 1 Skor Nilai

Keterangan	Skor
Sangat Setuju /Sangat Valid	4
Setuju / Valid	3
Kurang Setuju / Kurang Valid	2
Sangat Tidak Setuju / Tidak Valid	1

Untuk mengukur validitas media pembelajaran oleh validator menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Penilaian

Kriteria	Bobot Nilai	Rentang Presentase (%)
Tidak valid	1	$25\% \leq PV \leq 43\%$
Kurang Valid	2	$44\% \leq PV \leq 62\%$
Valid	3	$63\% \leq PV \leq 81\%$
Sangat Valid	4	$82\% \leq PV \leq 100\%$

Untuk mengukur kepaktrisan media pembelajaran oleh validator menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan

Kriteria	Bobot Nilai	Rentang Presentase (%)
Tidak praktis	1	$25\% \leq PV \leq 43\%$
Kurang praktis	2	$44\% \leq PV \leq 62\%$
Praktis	3	$63\% \leq PV \leq 81\%$
Sangat praktis	4	$82\% \leq PV \leq 100\%$

HASIL

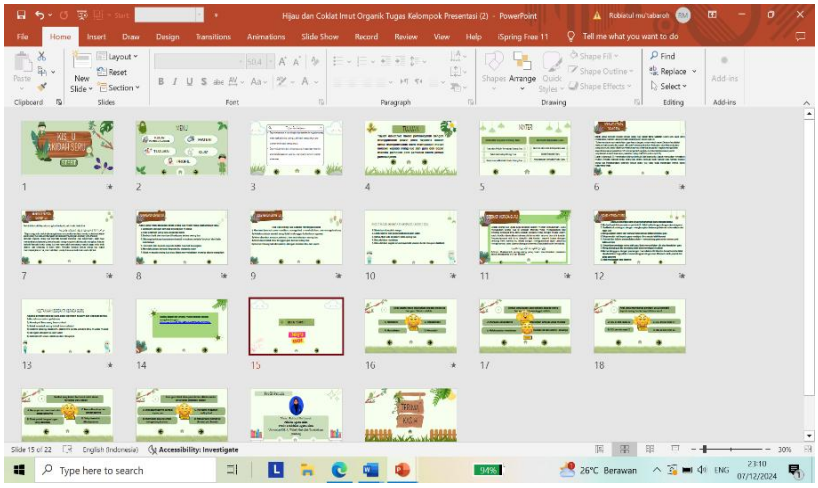
Tahap analisis dalam pengembangan media pembelajaran meliputi analisis permasalahan dan analisis kebutuhan. Berdasarkan wawancara dengan guru Akidah Akhlak, Ibu Durratul Baiti S.Pd.I, pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku paket dan LKS, serta metode ceramah yang membuat siswa bosan dan mengantuk. Guru menyadari perlunya inovasi dalam pembelajaran agar lebih menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berbasis Android sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa,

mengurangi kejenuhan, dan mempermudah pemahaman materi selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Tahap desain meliputi pemilihan materi dan perancangan produk. Materi yang dipilih sesuai dengan LKS Akidah Akhlak, yaitu tentang berbakti kepada orang tua dan guru, mencakup sub bab seperti adab, keutamaan, serta sikap hormat dan patuh. Dalam tahap perancangan, peneliti menggunakan Microsoft PowerPoint yang dipadukan dengan iSpring Suite dan Website 2 APK Builder Pro untuk membuat media pembelajaran berbasis Android bernama KIS_U (Akidah Seru). Media ini memuat cover, menu utama yang berisi tujuan pembelajaran, tujuan pengembangan, materi, kuis, dan profil pengembang.

Tahap pengembangan, mencakup pembuatan media dan validasi ahli. Media dikembangkan menggunakan Microsoft PowerPoint untuk mendesain tampilan, materi, dan kuis pilihan ganda. Selanjutnya, media dipublish menggunakan iSpring Suite dalam bentuk HTML, kemudian diubah menjadi aplikasi Android (APK) melalui Website 2 APK Builder Pro. Setelah file APK berhasil dibuat, media siap digunakan di perangkat Android.

1. Desain awal menggunakan Sofware Microsoft Office Powerpoint. Desain tersebut meliputi tampilan media, isi materi serta quiz yang berupa soal pilihan ganda.



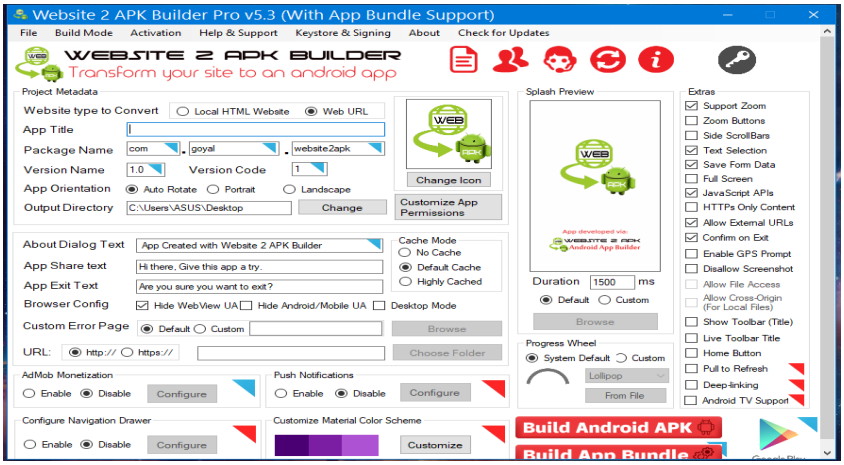
Gambar 1 Desain Awal

2. Setelah selesai mendesain media, pilih menu publish di Ispring Suite untuk menghasilkan media interaktif.



Gambar 2 Publish di iSpring Suite

3. Setelah menghasilkan link html link akan di publish menjadi format apk menggunakan situs website 2 APK Builder Pro.



Gambar 3 Situs Website 2 APK Builder

4. Jika publish sudah link html sudah berhasil menjadi format apk, file aplikasi akan tersimpan secara otomatis dan siap digunakan pada smartphone android.

Proses validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek media dan materi. Validasi media melibatkan dua ahli: Bapak Sujono, M.Kom dan Ibu Nurul Afidah, M.Pd dari UNWAHA.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Tampilan	Kelayakan Media	Kemudahan Penggunaan	Jumlah skor	Presentase	Kriteria
1	Validator 1	25	7	8	40	91%	Sangat valid
2	Validator 2	25	7	8	40	91%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4, validator 1 dan validator 2 memberikan skor sebesar 40 dengan persentase sebesar 91% pada aspek tampilan, kelayakan media, dan kemudahan penggunaan sehingga media pembelajaran dinyatakan "sangat valid".

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Durrotul Baiti, S.Pd.I dan Bapak Mohamad Muhib, M.Pd.I, guru Akidah Akhlak di MAN 9 Jombang.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Format	Isi Materi	Bahasa	Evaluasi	Jumlah skor	Presentase	Kriteria
1	Validator 1	12	11	12	3	38	95%	Sangat valid
2	Validator 2	12	11	12	4	39	98%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 5, validator 1 dan validaor 2 memberikan skor terhadap produk berdasarkan format, isi materi, bahasa, dan evaluasi. Hasil validasi memperoleh skor 95% dan 98%, dengan kriteria "sangat valid". Dengan hasil tersebut, media pembelajaran dinyatakan layak dan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini memastikan bahwa media KIS_U (Akidah Seru) memenuhi standar kelayakan baik dari sisi desain maupun konten.

Tahap impelemtasi, dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap implementasi selanjutnya yaitu media pembelajaran diuji cobakan kepada siswa siswi MAN 9 Jombang dengan jumlah 30 peserta didik.

Tabel 6 Hasil Angket Respon Siswa

No.	**Pernyataan**	**Skor**
	Media *KIS_U* yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran	99
	Tampilan media *KIS_U* dapat menarik perhatian siswa	100
	Siswa merasa mudah memahami mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media *KIS_U*	106
	Siswa senang belajar menggunakan media ini karena tidak membosankan	108
	Media *KIS_U* dapat meningkatkan motivasi belajar	100
	Penyampaian materi dalam media *KIS_U* mudah dipahami	106
	Siswa merasa lebih mudah belajar menggunakan media pembelajaran ini	104
	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini mendorong saya lebih giat dalam belajar	100
	Contoh soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan materi	105
	Desain media pembelajaran *KIS_U* dapat mudah dibaca dan dipahami	107
Total Skor		1.035
Skor Keseluruhan		1.200
Presentase (%)		86%

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui bahwa angket respon siswa mendapatkan total skor sebesar 1.035. Sedangkan skor maksimal dari setiap butir instrumen adalah sebesar 4 dengan skor keseluruhan sejumlah 1.200 dari perhitungan skor maksimal dikalikan dengan

jumlah instrumen sebanyak 10 dan dikalikan lagi dengan jumlah siswa sebanyak 30, sehingga perhitungannya adalah 4 x 10 x 30 = 1.200. Kemudian perhitungan presentase perolehan skor dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x\ (Jumlah\ Hasil\ Skor\ Angket\ Siswa)}{\sum x1\ (Jumlah\ Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\% \quad (2)$$

$$= \frac{1035}{1200} \text{ x } 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan rumus perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa presentase hasil angket respon siswa sebesar 86% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 9 Jombang.

Tahap evaluasi, sebagai terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah mengevaluasi media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Saran dan masukan yang didapat dari para validator dan juga dari angket siswa menjadi bahan evaluasi, kemudian digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Berdasarkan hasil evaluasi oleh validator memberikan saran dan masukan demi lebih baiknya pengembangan media pembelajaran *KIS_U* (Akidah Seru). Dalam hal ini ada saran yang validator berikan kepada peneliti mengenai hasil produk yang nantinya akan peneliti gunakan dalam pembelajaran.

Tabel 7 Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah revisi
	
Saran : Pada bagian quiz diberi intruksi pengerjaan sebelum mengerjakan soal.	Hasil sesudah direvisi

PEMBAHASAN

1. Uji Kelayakan Media Pembelajaran *KIS_U* Berbasis *Ispring Suite* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MAN 9 Jombang

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa media (produk) yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid" berdasarkan hasil validasi ahli media dengan perolehan skor sebesar 91% dari ahli media yang menunjukkan bahwa materi yang menunjukkan bahwa materi yang disusun telah memenuhi unsur tampilan, kelayakan media, dan kemudahan penggunaan sehingga media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran. Kemudian hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 95% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid" berdasarkan aspek format, isi materi, bahasa, dan evaluasi.

Berdasarkan perolehan skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *KIS_U* berbasis *Ispring Suite* sangat layak untuk diuji cobakan dan siap digunakan dalam pembelajaran pada mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas X MAN 9 Jombang.

2. Implementasi Media Pembelajaran *KIS_U* Berbasis *Ispring Suite* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MAN 9 Jombang

Produk yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan kategori "sangat valid" kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran pada mata Pelajaran Akidah Akhlak. Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan menarik dan cocok dalam kegiatan pembelajaran maka diperoleh melalui angket respon siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa memperoleh skor sebesar 86% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori"sangat menarik" untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata Pelajaran Akidah Akhlak.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *KIS_U* pada mata pelajaran Akidah Akhlak berbasis *Ispring Suite* efektif digunakan dalam meningkatkan dan keterlibatan siswa. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sujarwo et al., 2022) menunjukkan bahwa *KIS_U* efektif meningkatkat keterlibatan siswa, konsisten dengan studi-studi sebelumnya yang membuktikan media pembelajaran interaktif berbasis Android atau Powerpoint dan *Ispring* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi secara signifikan.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Himmah & Sulaikho, 2022) menggunakan metodologi serupa (*iSpring Suite* dan Android) pada mata pelajaran yang sama dan menghasilkan validasi ahli serta peningkatan post-test yang kuat. Hal ini mendukung generalisasi bahwa pengembangan media *KIS_U* dalam penelitian ini sangat layak dan efektif dalam konteks lokal.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Solihah, 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Android secara signifikan meningkatkan belajar kognitif siswa dengan skor post-test kelompok eksperimen rata-rata sebesar 82,86 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 70,21 terlepas dari tingkat *self-directed learning* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa potensi besar dari game edukatif berbasis Android dalam memperkuat pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sains seperti kimia.

Berdasarkan hasil penelitian ini, memberikan beberapa implikasi penting dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak. Bagi guru, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbabasis Android seperti *KIS_U* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah dan penggunaan LKS yang monoton. Guru didorong untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau memanfaatkan media interaktif guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Bagi siswa, kehadiran media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong kemandirian belajar. Melalui fitur kuis dan navigasi mandiri, siswa dapat lebih aktif dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh.

Penelitian yang dilakukan di MAN 9 Jombang tidak selalu berjalan lancar. Keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil dan implikasi pengembannya. Pertama, ruang lingkupa materi yang dikembangkan terbatas pada satu topik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak yaitu: "Berbaikti Kepada Orang Tua dan Guru", sehinga hasil temuan belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh kompetensi dasar dalam mata pelajaran tersebut. Kedua, subjek penelitian hanya melibatkan satu kelas di satu sekolah, sehingga cakupan data masih bersifat lokal dan belum mewakili populasi yang lebih luas.

Ketiga, media pembelajaran *KIS_U* yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan dalam hal fitur multimedia. Media ini belum menyertakan komponen seperti

animasi interaktif, suara, atau video pembelajaran yang dapat menunjang pengalaman belajar siswa secara lebih optimal. Keempat, fokus penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek kognitif dan keterlibatas siswa, sehingga belum menyentuh ranah afektif maupun psikomotorik secara meneyeluruh. Kelima, keterbatasan waktu dalam pelaksanaan penelitian menjadikan evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran belum dilakukan dalam jangka panjang.

KESIMPULAN

Pengembangan media *KIS_U* (Akidah Seru) berbasis *Ispring suite* pada mata pelajaran akidah akhlak yang dikembangan menggunakan metode pengembangan R&D *(Research and development)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (desain), tahap *developemt* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Media *KIS_U* (Akidah Seru) didesain menggunakan *softwere Microsoft Power Point* yang digabungkan dengan *Ispring Suite* kemudian dipublish untuk menhasilkan html menggunakan *website 2 apk builder pro*. Media *KIS_U* (Akidah Seru) berisi tentang tujuan pembelajaran, materi, quis, dan profil. Media *KIS_U (Akidah Seru)* sudah melalui tahapan validasi yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi ahli media pertama dan kedua memperoleh presentase 91% dengan kategori sangat valid sedangkan hasil dari validasi ahli materi pertama memperoleh presentase 95% dan validasi ahli materi kedua memperoleh presentase 98% dengan kriteria sangat valid. Dari hasil kedua validasi tersebut disimpulkan bahwa media *KIS_U* (Akidah Seru) yang memiliki kategori sangat valid dan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran akidah akhlak. Hasil dari angket respon siswa memperoleh nilai presentase 86% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga media pembelajaran *KIS_U* (Akidah Seru) sangat menarik digunakan pada kelas X dalam proses pembelajaran.

Kontribusi penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran dan Pendidikan Islam terletak pada pemanfaatan platform digital berbasis Android sebagai Solusi pembelajaran inovatif yang responsif terhadap perkembangan zaman. Pengembangan media *KIS_U* menjadi bukti bahwa teknologi seperti *iSpring Suite* dapat diadaptasi secara efektif dalam konteks Pendidikan agama, sekaligus mendukung upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara menyeluruh.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan media tidak hanya terbatas pada satu materi atau jenjang Pendidikan, tetapi diperluas ke materi dan konteks lain yang relevan. Penelitian mendatang juga diharapkan dapat mengeksplorasi aspek afektif dan psikomotorik siswa serta mengukur efetivitas media dalam jangka waktu yang lebih Panjang dan pada populasi yang lebih luas agar hasilnya lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

Anifah, S., & Rohmah, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Se_U (Simple Usholli) Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, *11*(1), 31–36. https://doi.org/10.30599/jpia.v11i1.3212

Apit Dulyapit, A. D., & Samih Lestari. (2024). Metode Ceramah Dalam Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah: Analisis Literatur Tentang Implementasi Dan Dampaknya. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 45–56. https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i2.4249

Auliya, A. F., Fitriasari, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Urnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(8), 953–954. https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5765

Creswell, J. W. (2021). Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. In *Pearson*.

Fahrurrazi, F., Jayawardaya, & Putra, S. S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *2*(3), 101–110. https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776

Gusmahansyah, R., Ali, H., & Anwar Us, K. (2022). Literature Review Sistem Berfikir Kebenaran Pendidikan Islam: Pengetahuan, Kepercayaan, Relativitas, Nilai Dan Moralitas. *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora Dan Politik*, *2*(2), 110–121. https://doi.org/10.38035/jihhp.v2i2.928

Hidayat, S., Wulandari, R., & ... (2022). Analisis Materi Pembelajaran Aqidah Dalam Penguatan Aqidah Anak Pada Anak Usia Sd. *Al-Urwatul Wutsqa …*, *2*(2), 115.

Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *JoEMS Journal of Education and Management Studies*, *5*(4), 38–47. https://doi.org/https://doi.org/10.32764/joems.v5i4.780

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *4*(1), 12. https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981

Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(November), 5–24. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10082148

Munawir, M., Putri, M., & Diasti, U. S. P. (2024). Urgensi Pendidikan Akidah Akhlak di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1402–1410. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7269

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Prastowo, A., Sardjijo, & Ismanto, B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PJOK Materi Gerak Dasar Pencak Silat Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 564–572. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23641

Ramadhianti, A. B., Jazari, & Jannah, S. (2020). This work is licensed under Creative Commons Attribution Non Commercial 4.0 International License. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, *4*(2), 40–49. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7269

Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(2), 3019–3026. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1335

Safitri, R., & Shofiyani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Ispring "Suite" Untuk Keterampilan Membaca Di Madrasah Ibtidaiyyah. *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, *4*(2), 547–551. https://doi.org/10.32764/allahjah.v4i2.2964

Saputri, A., & Zainil, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 2656–6702. https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4071

Sintiya, S., Aprianita, R., Listri Yanti, R., Nur Fadhila, Z., Oktapia, N., Listari, W., Alya Fitri, F., & Yanty Putri Nasution, E. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa Sma Negeri 4 Kota Sungai Penuh. *Edu Global : Jurnal Pendidikan Islam*, *5*(1), 9–17. https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1595

Solihah, M. (2023). The Effect of Android Game-Based Learning Media on Student Learning Outcomes in Terms of Self-Directed Learning. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, *5*(2), 77–86. https://doi.org/10.21580/jec.2023.5.2.21689

Sujarwo, Herawati, S. N., Sakaringtyas, T., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Android-Based Interactive Media to Raise Student Learning Outcomes in Social Science. *IJIM International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *16*(07), 4–21. https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25739

Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, *1*(2), 43–48. https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891