

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA
PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 KOLAKA**

Syamsidar¹ Muhammad Akbar², Nurtahirah Umajjah³
¹²³Universitas Sains Islam Almadawaddah Warrahmah Kolaka

E-mail: Sidarnafsah29@gmail.com

Abstract

This research aims to investigate whether there is or there is no improvement on students' learning interest through the utilization of Android-based learning media (Andromo) at X grade in SMA Negeri 1 Kolaka. Research problem addressed in this research is how is the utilization of android-based Islamic Education media can improve students' learning interest at X grade of SMA Negeri 1 Kolaka. The research objective in this study is to find out how android-based Islamic Education media can improve students' learning interest. Thereby, In order to answer the research problem addressed in this research used Classroom Action Research (CAR) design with qualitative approach. The amount of sample in this research is 31 students. Technique of data collection in this research was by using questionnaire which distributed to the respondent and documentation. This research can be called success if 75% of the respondent give positive respond toward the questionnaire which was asked about android (andromo) based learning. The result of this research shows that there is an improvement on students' learning interest when learning toward android based learning. This result proved by the result of percentage accumulation in I cycle which at 52% students gave positive respond and 48% students still gave negative respond. In cycle II, the were 85% students give positive respond or agree to the usage of android-based learning, and 15% students give negative respond to the usage of android (andromo)-based learning.

Keywords: *Learning Interest, Android (Andromo)-Based Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum merupakan suatu proses pengembangan semua aspek manusia antara lain pengetahuan, sikap dan keterampilan.¹ Berbagai perubahan dan perkembangan yang terjadi pada seluruh aspek kehidupan manusia tersebut sangat mempengaruhi kondisi pendidikan.² Sejak memasuki era internet, manusia semakin mudah terhubung untuk saling berinteraksi. Manusia berkomunikasi, berperilaku, bekerja, dan berpikir sebagai masyarakat digital (*digital native*). Hal

¹Diana Fallo dan Rosalinda Mbena, "Media Pembelajaran Interaktif dengan Media *Ispring 9* pada Mapel Matematika", *Jurnal Pendidikan*. Vol.11 No.1, 2023, hlm. 47.

²Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2009) hlm. 15

yang menarik disikapi adalah penggunaan internet secara global telah membentuk budaya komunikasi baru dikalangan masyarakat. Budaya membaca dan menulis sudah bertransformasi menjadi komunikasi digital. Sejak memasuki era digital banyak perubahan tatanan masyarakat yang ada, salah satunya dalam hal membaca. Generasi *digital native* lebih cenderung untuk mengakses informasi yang manusia butuhkan melalui smartphone. Bahkan saat ini fungsi perpustakaan sudah secara perlahan tergantikan dengan adanya e-book yang dapat dengan mudah diakses. Hanya dengan mengetikkan kata kunci yang diinginkan dikolom *search engine* seperti Google, Bing, dan Ask akan langsung mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan mudah.³

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Guru membutuhkan media untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Seiring dengan teknologi yang semakin maju, banyak media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Salah satu teknologi yang banyak digemari masyarakat yaitu *mobile learning* dengan menggunakan smartphone. Dengan adanya perkembangan teknologi, setiap guru diharapkan dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan berbagai program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis android yang merupakan salah satu media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media android ini dapat digunakan oleh pendidik ataupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pelajaran agar memudahkan proses belajar mengajar dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan tidak monoton, dan juga melalui media ini akan lebih praktis dilakukan dimana dan kapan saja sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar.⁴

Salah satu aplikasi android yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah Andromo. Aplikasi Andromo ini memiliki banyak keunggulan dimana dengan satu aplikasi peserta didik sudah dapat disajikan materi dalam bentuk Power Point, video pembelajaran yang mudah dimengerti serta fitur – fitur lainnya sehingga pembelajaran akan lebih menarik. Oleh karena itu, penelitian tentang **“Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Kolaka”** dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 1 Kolaka.

³PK Kunto Wisnu Perdana. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. hlm. 1-2

⁴Eko Setiawan. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Negeri 1 Lampung Selatan*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. hlm. 7

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Dengan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan dilakukan dengan metode kualitatif-reflektif; bahwa dalam menyatakan hasil penelitian atas Tindakan yang dilakukan, penelitian Tindakan menggunakan model deskripsi sebagai reflwksi atas hasil Tindakan yang dilakukan.⁵ Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.⁶ Peneliti menggunakan metode ini karena ingin melihat hasil bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas X SMA Negeri 1 Kolaka.

Penelitian ini memilih objek di SMA Negeri 1 Kolaka yang terletak di jalan Pendidikan No. 83 Kelurahan Laloeha, Kecamatan Kolaka, Kabupaten Kolaka Provinsi Sulawesi Tenggara. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September tahun 2023.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I (Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Secara Konvensional

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I ini meliputi beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti, pada awal perencanaan yaitu dengan mempersiapkan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Dalam tahap ini peneliti menyiapkan persiapan berupa, modul ajar serta angket minat belajar peserta didik yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa ketika belajar Agama Islam dengan menggunakan media konvensional yaitu berupa buku cetak pelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran PAI pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 September 2023, sebelum kegiatan berlangsung, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dengan guru mata pelajaran

⁵Abd. Rahman A. Ghani, *Metodologi Penelitian Tindakan Sekolah*. (Cet. 3 . Jakarta : Rajawali Pers, 2016), hlm. 62

⁶Suharsimi Arikunto, *dkk, Penelitian Tindakan Kelas*, (Cet: 1. Jakarta : Bumi Aksara, 2015), hlm. 1-2.

selaku observer mengenai prosedur pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam hal ini, peneliti memberikan apa-apa saja yang akan dinilai dalam aktivitas pembelajaran oleh peserta didik kemudian memberikan angket minat belajar peserta didik setelah proses belajar mengajar selesai dilakukan.

c. Tahap Pengamatan dan Evaluasi

Pengamatan (observasi) dilakukan pada peserta didik di kelas tiap pertemuan dengan menggunakan instrument yang telah disediakan oleh peneliti, yang diamati oleh guru mata pelajaran PAI (Halim Abbas, S.Pd.I.,MA). Pengamat mengamati dan menilai aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk dapat lebih memahami dapat dilihat dari tabel lembar observasi peserta didik di bawah ini:

Tabel 4.2
Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Aspek yang diamati	Penilaian
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	3
2	Berdiskusi dalam kelompok belajar membahas masalah dan pertanyaan yang diberikan oleh guru	2
3	Memperhatikan materi ajar dalam media pembelajaran	3
4	Mengajukan pertanyaan/menanggapi pertanyaan	2
5	Menghargai/menerima pendapat	3
6	Mempresentasikan hasil diskusi berdasarkan tugas yang telah diberikan	4
7	Menyimpulkan materi pembelajaran	4
TOTAL		21

Keterangan:

Skala 1 : Berarti "Sangat Kurang"

Skala 2 : Berarti "Kurang Baik"

Skala 3 : Berarti "Cukup"

Skala 4 : Berarti "Baik"

Skala 5 : Berarti "Sangat Baik"

Skor Hasil = $\frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$

Kriteria penilaian aktivitas siswa :

7 – 14 = Kurang

15 – 21 = Cukup

22 – 28 = Baik

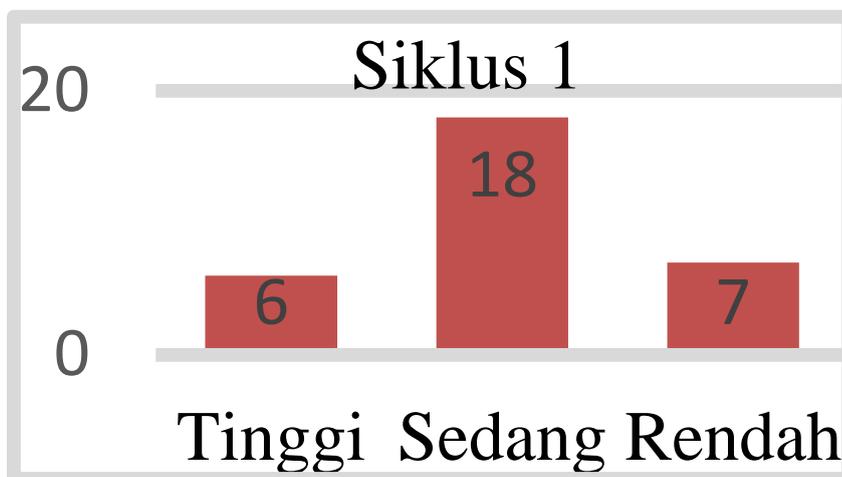
29 – 35 = Amat Baik

Berdasarkan tabel pengamatan di atas dapat dipahami bahwa hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pada saat proses belajar mengajar mata Pelajaran PAI dengan menunjukkan jumlah nilai yang diperoleh selama proses belajar mengajar yang tergolong dalam kriteria "Cukup" dengan jumlah nilai siklus I adalah 21.

Setelah proses belajar mengajar selesai dilakukan, peneliti memberikan respon

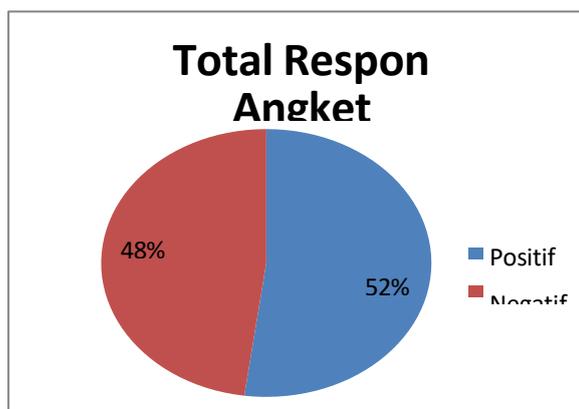
skala minat belajar sejumlah 15 pertanyaan untuk 31 peserta didik. Hasil skala minat belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3. Berdasarkan tabel tersebut terdapat 7 peserta didik berada dalam kategori “Rendah”, 18 dalam kategori “Sedang” dan 6 dalam kategori “tinggi”. Sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan minat belajar peserta didik pada siklus I dapat digolongkan ke dalam kriteria “Sedang”. Hal ini terlihat pada rata-rata yang didapatkan pada siklus 1 yaitu 39,61.

Chart 4.1
Hasil Angket Skala Minat Belajar Peserta Didik Siklus I



Untuk respon sangat setuju dan setuju, presentase pilihan para responden dikategorikan sebagai respon positif, sedangkan tidak setuju dan sangat tidak setuju di kategorikan sebagai respon negatif. Sedangkan untuk stemen yang bersifat negatif, respon sangat setuju dan setuju di kategorikan sebagai respon negatif dan tidak setuju dan sangat tidak setuju dikategorikan sebagai respon positif. Setelah diakumulasi, respon para siswa dapat dilihat pada chart berikut:

Chart 4.3
Total Respon Angket Siklus 1



2. Siklus 2 (Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android)

Setelah memberikan respon terhadap angket disiklus 1, maka seluruh responden diinstruksikan untuk memeberikan respon terhadap angket pada siklus 2. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini juga meliputi beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti, pada awal perencanaan yaitu dengan mempersiapkan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Dalam tahap ini peneliti masih menyiapkan persiapan berupa, modul ajar serta angket minat belajar peserta didik yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa ketika belajar Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android (*Andromo*)

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran PAI pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 September 2023, kegiatan pembelajaran pada tahap ini memnggunakan media pembelajaran berbasis android (*Andromo*). Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu diperkenalkan dengan aplikasi *andromo* dan mempelajari Agama Islam dengan menggunakan aplikasi tersebut selama masa penelitian, kemudian memberikan angket minat belajar peserta didik setelah proses belajar mengajar selesai dilakukan.

c. Tahap Pengamatan (observasi)

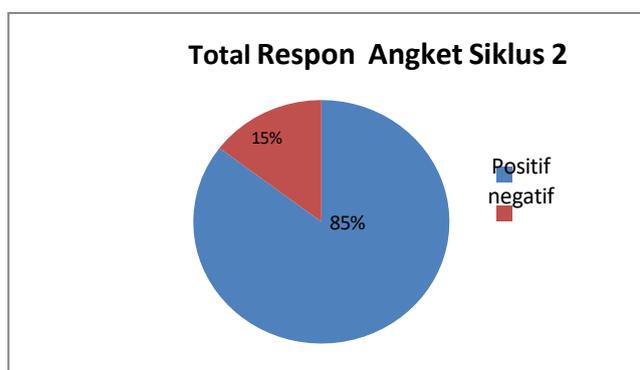
Pengamatan (observasi) selama penelitian menemukan bahwa para peserta didik memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Perhatian peserta didik pada materi ajar dalam media pembelajaran berbasis ansroid (*Andromo*) membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran seperti mengajukan dan menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, dapat dilihat pada tabel observasi peserta didik berikut:

Tabel 4.4
Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	4
2	Berdiskusi dalam kelompok belajar membahas masalah dan pertanyaan yang diberikan oleh guru	4
3	Memperhatikan materi ajar dalam media pembelajaran berbasis android	4
3	Mengajukan pertanyaan/menanggapi pertanyaan	4
4	Menghargai/menerima pendapat	5
5	Mempresentasikan hasil diskusi berdasarkan tugas yang telah diberikan	4
6	Menyimpulkan materi pembelajaran	4
TOTAL		29

Berdasarkan pada respon siswa terhadap angket yang telah diidentifikasi berdasarkan setiap butir pernyataan, selanjutnya peneliti mengakumulasi presentase pilihan para responden ke dalam bentuk presentase secara keseluruhan. Setelah respon para siswa terhadap angket siklus 2 diakumulasikan dalam presentase pilihan positif dan negatif, terungkap bahwa presentase respon positif para responden mencapai 85%. Di sisi lain, siswa yang memberikan respon negatif teridentifikasi sebanyak 15% dari keseluruhan responden.

Chart 4.6
Total Respon Angket Siklus 2

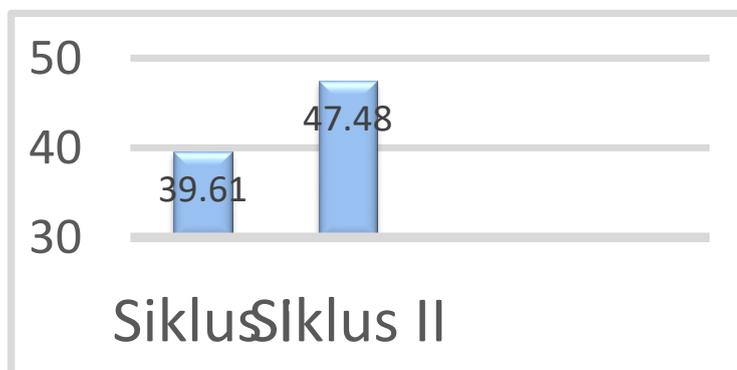


Berdasarkan chart respon pada siklus 2 di atas dapat dilihat bahwa siswa yang memberikan respon positif terhadap penggunaan media *andromo* menunjukkan jumlah lebih tinggi dibandingkan respon positif terhadap penggunaan media buku pada siklus 1.

3. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI dengan pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android *Andromo*

Berdasarkan hasil respon angket peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada chart di bawah ini bahwa ada peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Chart 4.7
Hasil Angket Skala Minat Belajar Peserta Didik Siklus I dan II



Berdasarkan chart tersebut dapat dilihat perbedaan nilai rata-rata hasil respon siswa terhadap kedua angket yang telah diberikan baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Nilai rata-rata dari respon siswa terhadap angket siklus 1 sebesar 39.61, sedangkan pada siklus 2 nilai rata-rata yang diperoleh sebanyak 47.48. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siklus 2 lebih tinggi menunjukkan bahwa respon terhadap pembelajaran menggunakan andromo lebih tinggi.

Terkait dengan responden yang terlibat dalam penelitian ini, Pada siklus 1 yang awalnya 52% responden memberikan respon positif ketika belajar dengan menggunakan buku, setelah mencoba aplikasi andromo meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa para peserta didik menjadi lebih berminat untuk belajar setelah menggunakan aplikasi tersebut.

B. PEMBAHASAN

Pemilihan media dalam pembelajaran memiliki beberapa pertimbangan seperti tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.⁷ Berdasarkan literatur yang telah diulas dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi bahwasanya minat belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk memiliki ketertarikan lebih yang didorong oleh perasaan senang dan tanpa paksaan dalam melakukan suatu aktifitas belajar. Ketertarikan ini dipengaruhi oleh daya tarik dari aktifitas belajar yang dilakukan, seperti, metode belajar, media belajar yang digunakan, lingkungan, dan sebagainya.

Terkait dengan responden yang terlibat dalam penelitian ini, setelah dilakukan observasi awal terungkap bahwa 48% dari keseluruhan responden memberikan respon negatif atau dengan kata lain memiliki minat belajar agama Islam yang rendah ketika menggunakan media buku cetak. Sedangkan 52% sisanya memberikan respon positif terhadap penggunaan media buku dalam proses belajar, atau dengan kata lain lebih banyak siswa yang lebih berminat belajar dengan menggunakan media buku. Hal ini disimpulkan berdasarkan hasil dari respon siswa melalui angket siklus 1 yang diberikan. Dimana berdasarkan respon negatif terbanyak terdapat pada pernyataan 9 dan 10 yang masing-masing mendapatkan presentasi 93.5 dan 95.8, yang menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar terbanyak dipengaruhi oleh kurangnya ketertarikan dengan media yang digunakan dan soal-soal di media tersebut kurang memotivasi peserta didik.. Hal ini sesuai dengan pernyataan Darmadi dalam Fitriani dan Winata yang menyatakan bahwa adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan dan adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk

⁷ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm. 1 14

mendapat hasil yang terbaik baik adalah faktor-faktor mempengaruhi minat belajar peserta didik.⁸ Butir pernyataan dalam angket siklus 1 menggali informasi bagaimana minat responden ketika belajar Agama Islam dengan menggunakan media buku cetak. Meski demikian, representasi ini masih dianggap kurang memenuhi standar minat belajar yang baik.

Setelah mendapatkan respon untuk angket siklus 2 yang mengidentifikasi minat belajar Agama Islam setelah menggunakan aplikasi nadromo, respon para siswa diuji validitas dan realibitasnya. Hasil ujinya menyatakan bahwa pernyataan diangket siklus terbukti reliable, namun 2 pernyataan dinyatakan tidak valid. Sehingga dari total 15 pernyataan tersisa 13 butir pernyataan yang dianggap valid dan dapat digunakan untuk mengidentifikasi minat belajar para responden.

Dengan total 13 pernyataan, dimana setiap butir pernyataannya mengidentifikasi bagaimana tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi ini dan bagaimana minat mereka dalam belajar setelah menggunakan aplikasi ini, para responden kemudian memberikan respon mereka masing-masing. Respon terhadap angket ini kemudian diklasifikasi menjadi positif dan negatif. Reponden yang setuju atau memberikan respon positif terhadap setiap pernyataan menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan aplikasi andromo sebagai media dalam mempelajari Agama Islam. Pada siklus 1 yang awalnya 52% responden memberikan respon positif ketika belajar dengan menggunakan buku, setelah mencoba aplikasi andromo meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa para peserta didik menjadi lebih berminat untuk belajar setelah menggunakan aplikasi tersebut. Peningkatan ini dikarenakan setelah menggunakan andromo, peerta didik merasala lebih lebih antusias dan lebih tertarik dengan pengetahuan-pengetahuan yang didapatkan melalui penggunaan media andromo. Seperti yang diungkapkan oleh Fikri dan Madona (2018) bahwa dengan penggunaan media pembelajarn yang tepat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Pemanfaatan media yang dirancang dengan memperhatikan aspek estika, apalagi menggunakan piranti canggih, dalam proses pembelajaran akan menimbulkan daya tarik bagi peserta didik.⁹

Selain berdasarkan presentasi pilihan para responden, hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan 10 perwakilan dari para responden yang dipilih secara acak. Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan di atas, bahwa peningkatan minat belajar siswa berdasarkan peningkatan presentasi respon positif setelah belajar dengan

⁸Rizki Nurhana Friantini dan Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. Vol. 4(1), 2019, hlm. 7.

⁹Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta : Samudra Biru, 2018) hlm. 14.

menggunakan aplikasi andromo, hal ini juga dibenarkan oleh pendapat dari para responden berdasarkan hasil wawancara. Mayoritas siswa ketika berbicara mengenai apakah mereka tertarik untuk terus menggunakan aplikasi *andromo* ini dalam pembelajaran mengungkapkan bahwa mereka tertarik karena lebih mudah dan praktis untuk mengakses materi ketika menggunakan andromo. Namun terdapat satu siswa yang merasa kurang setuju dengan penggunaan aplikasi android karena mereasa penggunaan *hp* dalam proses pembelajaran di kelas dirasa kurang baik karena jika tidak diawasi dapat mengganggu aktifitas belajar

Penggunaan andromo dalam pembelajaran cukup memotivasi siswa ketika mempelajari pendidikan Agama Islam. Dikarenakan materi yang ditampilkan dalam aplikasi andromo dirasa lebih sederhana jika dibandingkan dengan guru yang menulis dipapan seperti biasanya. Hal ini diutarakan hampir seluruh responden yang diwawancarai, seperti yang diutarakan oleh responden ke 3 dalam sesi wawancara (*kalau bicara tentang motivasi itu kayak cukup memotivasi, Karena kalau misalkan beda lagi kalau kita jelaskan ke papan tulis panjang, terus inikan lebih simple*).

Penggunaan media pembelajaran andromo mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikarenakan beberapa factor diantaranya adalah, kemudahan penggunaannya, penyajian materi yang menarik, dan aksesnya yang lebih luas dalam menyajikan materi dikarenakan berbasis online. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajran itu sendiri yaitu sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

C. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar peserta didik ketika belajar menggunakan media pembelajaran berbasis android (*Andromo*). Hal ini dapat dibuktikan pada presentase yang didapatkan pada siklus I yaitu 52% peserta didik memberikan respon positif dan 48% masih memberikan respon negatif atau kurang setuju dalam menggunakan media pembelajaran konvensional. Sedangkan presentase yang didapatkan pada siklus II yaitu 85% peserta didik memberikan respon positif atau setuju dan 15% peserta didik memberikan respon negatif atau kurang setuju menggunakan media pembelajaran berbasis android (*Andromo*).

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Nurhayati, N., & Dzulfina, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Kelas Viii Di Mts Babussalam HKS N Mangolo. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 6(1), 53-77.
- Arikunto, S., et al. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (1st ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Fallo, D., & Mbena, R. (2023). Media Pembelajaran Interaktif dengan Media Ispring 9 pada Mapel Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 47.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 7.
- Ghani, A. R. A. (2016). *Metodologi Penelitian Tindakan Sekolah* (3rd ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasan, M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Novita, N., Zakariah, M., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai Religius Untuk Meningkatkan Moral Siswa (Studi Pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al Mawaddah Warrahmah Kolaka). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8711-8729.
- Perdana, P. K. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA (Unpublished undergraduate thesis). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Setiawan, E. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Negeri 1 Lampung Selatan (Unpublished undergraduate thesis). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.