

Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan -*Platform Raptivity* Dalam Memotivasi Belajar Di SMP Al-Inayah Purwosari Pasuruan

Ahmad Ma'ruf¹ Lailatul Mukarromah²

¹²Universitas Yudharta Pasuruan

Email: *lailatulmukarromah850@gmail.com, ahmad.maruf@yudharta.ac.id*

Abstract

Learning media is an important component supporting the effectiveness of the learning process carried out. The development of learning media using the raptivity platform applied during the learning process has a significant impact. Especially in building enthusiasm and increasing student learning motivation. This study was conducted to develop and test the effectiveness of learning media using the raptivity platform in increasing learning motivation in class 7 of SMP al-Inayah Purwosari Pasuruan. The method used is the R & D research method, using the Brog and Gall technique which is carried out using several stages. The supporting instruments used as data collection techniques are observation, interviews, documentation, and student response questionnaires. The results of the study conducted on experts as a validation test showed a score that could be said to be decent, although there were still comments and suggestions. Meanwhile, the student response questionnaire provides an illustration that 90% of students stated that they were very satisfied with the raptivity platform media in the learning process carried out. Thus, it can be observed that learning media using the raptivity platform applied to Islamic Religious Education learning is stated to be very worthy of being further developed as an alternative in increasing student learning motivation.

Keywords: *PAI Learning Media, Raptivity Platform, Learning Motivation*

Abstrak

Media pembelajaran merupakan komponen penting pendukung efektifitas proses pembelajaran yang dilakukan. Pengembangan media pembelajaran menggunakan platform raptivity yang diaplikasikan selama proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan. Terutama dalam membangun semangat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji efektifitas media pembelajaran dengan menggunakan platform raptivity dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas 7 SMP al-Inayah Purwosari Pasuruan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian R & D, dengan menggunakan teknik Brog and Gall yang dilakukan dengan menggunakan beberapa tahapan. Instrumen pendukung yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuisioner respon peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap para ahli sebagai uji validasi menunjukkan skor yang dapat dikatakan layak, meskipun masih terdapat kometar dan saran. Sedangkan untuk angket respon peserta didik memberikan gambaran bahwa 90% peserta didik menyatakan sangat puas terhadap media platform raptivity dalam proses belajar yang dilakukan. Sehingga, dapat diamati bahwa media pembelajaran dengan menggunakan platform raptivity yang diaplikasikan terhadap pembelajaran PAI dinyatakan sangan layak dikembangkan lebih lanjut sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran PAI, Platform Raptivity, Motivasi Belajar.*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi banyak memberikan dampak dalam berbagai dimensi kehidupan, baik ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. (Sahuri, 2022) Banyak perubahan yang telah terjadi pada abad ke-21, salah satunya perubahan dalam hal pendidikan, sehingga abad ke-21 sering disebut abad pengetahuan. Banyaknya pengetahuan yang sudah bisa diakses dan disebar, menyebabkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Namun, masih banyak pihak yang masih mempertahankan budaya lama dengan menggunakan proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Disisi lain, beralihnya pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada peserta didik merupakan bukti inovasi dalam bidang pendidikan, dikarenakan banyak penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis peserta didik dinilai mampu meningkatkan dan memotivasi hasil belajar. (Yurianto et al., 2023)

Perkembangan yang terjadi di lingkup pendidikan tak luput dengan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran yang dijadikan opsi untuk kegiatan pembelajaran, dengan kondisi zaman yang semakin digencarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga teknologi memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Pengintegrasian teknologi memunculkan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana guna membantu pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman sehingga, begitu penting dalam mengkoordinasi kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk semua jenjang pendidikan. (Suteja, 2017)

Maka, media pembelajaran mendorong peserta didik untuk lebih bertanggungjawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, serta mengambil perspektif jangka panjang tentang pembelajaran mereka. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai media yang memuat informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting dalam membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, kompetensi, dan memotivasi belajar peserta didik. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Husein, 2020) Media merupakan suatu komunikasi berupa visual dan audio visual. Media berperan penting dalam mempermudah proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik. Gagne juga mengemukakan bahwa media ialah salah satu jenis dari komponen lingkungan sekitar guna merangsang peserta didik dalam belajar. Media yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam memahami. (Royhanuddin, 2024)

menganalisis, dan menyederhanakan informasi. (Dahlani, 2024) Media memiliki suatu peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan khususnya dalam materi pembelajaran PAI yang membutuhkan keefektifitasan dalam proses pembelajaran, materi pembelajaran PAI merupakan salah satu mata pelajaran wajib ada pada kurikulum merdeka, dikarenakan materi keagamaan yang akan membentuk kepribadian setiap peserta didik agar lebih baik sesuai dengan tabiat agama Islam. Pembelajaran PAI melakukan sebuah kegiatan dengan bentuk pembimbingan, pengajaran sesuai dengan syariat Islam agar peserta didik tetap berpegang teguh dengan al-Qur'an dan Hadis, serta sahabat Nabi dan Tabi'in. Media pembelajaran PAI tidak hanya berupa pendidik yang menyampaikan suatu materi, namun pembelajaran PAI juga bisa menggunakan

berbagai macam bentuk media yang dapat disesuaikan dengan teknologi yang berkembang saat ini, sehingga akan membawa dampak bagi penggunaannya apabila tidak di manfaatkan dengan baik. Nikmatur Romadhona Yusuf, Wiwin Fachrudin, Achmad Yusuf, Ahmad Marzuki, “Penerapan Aplikasi Computer Based Test (CBT) sebagai Alternatif Penilaian Hasil Pembelajaran PAI di SMK,” no. 08 (2024): 190–201. (Anwas, 2015)

Penggunaan berbagai macam *platform* berbasis online mempermudah pendidik memilih proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menciptakan motivasi pembelajaran, sehingga peserta didik mudah menyerap ilmu yang disampaikan. Berbagai macam *platform* yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menunjang efektifitas dan kenyamanan peserta didik dalam menerima pelajaran yang diberikan. Namun, kali ini yang menjadi sorotan utama dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang menggunakan *platform raptivity* sebagai penunjang peserta didik untuk termosivasi dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan akan mudah diserap. (Yurianto et al., 2023). Pada *platform raptivity* memberi peserta didik untuk menjelajahi dan saling berinteraksi dengan konten yang diberikan, guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sehingga mereka memiliki pengalaman langsung dengan suatu proses atau aktivitas pembelajaran. Elemen pada *raptivity* ialah permainan, dimana permainan dapat menambahkan unsur kesenangan pada keseluruhan proses pembelajaran. Dari berbagai macam banyak *platform* yang tersedia pada zaman yang serba modern membuat peneliti menjadikan proses pembelajaran yang dilakukan banyak membawa dampak bagi peserta didik, khususnya dalam hal memotivasi belajar peserta didik. (Dewi et al., 2021)

Pada hakikatnya proses pembelajaran pastinya dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan, dan mengganggu perolehan hasil belajar, apabila tidak ada pendorong yang menggerakkan peserta didik untuk semangat belajar, maka peserta didik tidak akan memiliki prestasi belajar. Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan untuk mencapai tujuan. (Alicia Sianipar et al., 2023) Motivasi adalah upaya untuk mengarahkan aktivitas individu peserta didik untuk belajar. (Kusumawati, n.d.) Banyak fenomena yang sering terjadi dalam proses pembelajaran, mulai dari pemilihan media yang cocok digunakan, hingga bagaimana proses pembelajaran yang dilaksanakan memberikan kesan yang mendalam tentunya memotivasi peserta didik. Menyikapi dengan adanya perkembangan platform pembelajaran dibutuhkan adanya pemilihan *platform* yang layak dan cocok digunakan sebagai penunjang pembelajaran agar tidak membosankan, membuat peserta didik bisa semangat, aktif dalam pembelajaran, dan menjadikan pendidik dapat meningkatkan kompetensi profesionalitas yang dimiliki dalam mengajar dikarenakan mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. (Yurianto et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, menemukan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media seperti biasanya saja, tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Kondisi yang seperti ini seringkali membuat peserta didik merasa bosan, dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung, yang akhirnya mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Kurangnya penggunaan media pendukung yang menarik mengakiatkan pembelajaran tidak berjalan secara mulus dan maksimal, serta tidak menarik perhatian peserta didik dengan baik. Hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas 7 SMP al-Inayah, disebabkan kurangnya

penggunaan media atau bahan ajar dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan, jenuh, terkadang sampai rela meninggalkan kelas demi tidak mengikuti pelajaran yang akan dilangsungkan. Kekurangan ini mengakibatkan kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang cenderung abstrak, monoton, dan kurang menarik. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah menciptakan produk bahan ajar atau media pembelajaran berbentuk *platform raptivity* yang dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan proses pembelajaran dan juga dapat digunakan sebagai bentuk evaluasi dalam proses pembelajaran pada materi PAI di kelas 7 di SMP al-Inayah Purwosari Pasuruan.(Purnomo, 2020a)

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yang mengikuti tahapan model pengembangan Borg and Gall. Penelitian yang digunakan kali ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan, terhadap suatu bentuk penelitian pendidikan yang inovatif, produktif, dan signifikan dengan menggunakan pendekatan penelitian R&D dalam pendidikan dikarenakan menggunakan pendekatan kuantitatif.(Sugioyo, 2016)

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian dan pengembangan R&D model Borg and Gall, yaitu model penelitian yang dideskripsikan dengan menggambarkan langkah-langkah dari prosedur yang telah dilakukan guna menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi suatu sistem dalam proses pembelajaran. (Sugiono, 2017b)

Gambar 1. Tahapan Metode Borg and Gall



Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti diantaranya: (1) Mencari potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, dan (10) Produk masal.(Okpatrioka, 2023). Objek penelitian ini berada di SMP al-Inayah Purwosari Pasuruan. Subjek penelitian ini adalah kelas 7A SMP al-Inayah Purwosari Pasuruan yang berjumlah 31 peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji desain pengembangan media pembelajaran PAI dengan menggunakan *platform raptivity* dalam memotivasi belajar di SMP al-Inayah. Peneliti memilih jenis penelitian ini, dikarenakan ingin mengetahui keefektifitasan media *platform raptivity* dalam memotivasi belajar di SMP al-Inayah. Sumber data penelitian ini berasal dari kuisioner respon peserta didik.(Sugiono, 2017a)

Dalam mengembangkan suatu produk yang baik, langkah yang pertama yang harus dilakukan peneliti yaitu, mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang sesuai dengan fakta lapangan, kemudian merencanakan produk yang sesuai dengan informasi yang telah diperoleh, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan produk yang dipilih dengan mendisain produk yang akan dikembangkan, setelah selesai proses perancangan maka dilanjutkan dengan uji validasi terhadap para ahli. Jika mendapatkan komentar dan saran maka akan dilakukan revisi. Kemudian akan diujikan kembali hingga produk yang dikembangkan dikatakan sangat layak tanpa adanya saran perbaikan. Setelah proses uji validasi dan revisi selesai maka dilanjutkan dengan uji coba produk skala kecil berjumlah 10 orang. Uji coba produk skala kecil ini dilakukan guna mengetahui gambaran awal media *platform raptivity* ketika diaplikasikan. Kemudian jika masih terdapat kekurangan dalam pengujian skala kecil maka akan dilakukan revisi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi yang dilakukan secara langsung, kemudian wawancara dengan kepala sekolah dan guru mapel PAI, dokumentasi, dan kuisioner respon peserta didik guna memperoleh informasi yang digunakan sebagai pendukung berjalannya proses penelitian, kemudian dokumentasi sebagai bentuk bukti keakuratan sebuah penelitian yang dilakukan, dan yang terakhir yaitu kuisioner reponden peserta didik yang dilakukan guna mengetahui respon peserta didik ketika pengaplikasian produk dilakukan. (Novianti, 2012). Pada pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dan telah disesuaikan dengan tahapan Brog and Gall, maka peneliti melanjutkan ketahapan uji coba produk skala besar. Kemudian peneliti mengaplikasikan dan memberikan sebuah kuisioner atau angket yang dikaitkan dengan proses pembelajaran materi pembelajaran PAI. (Novitasari & Wardani, 2020)

Kuisioner respon peserta didik yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengumpulkan beberapa pendapat mengenai respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berupa *platform raptivity* yang sedang dikembangkan. Adapun teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu statistik deskriptif, dimana hasil penelitian diungkapkan dalam bentuk pernyataan dengan menggunakan skala penilaian yang mencakup maksimal nilai 5 dan minimal nilai 1. Teknik analisis data menggunakan acuan skala likert untuk hasil uji validasi para ahli, sedangkan untuk hasil respon peserta didik menggunakan skala Guttman. Proses analisis data melibatkan beberapa langkah, yang dimulai dengan pengumpulan data mentah atau observasi, wawancara dan dokumentasi yang dikumpulkan dan direkam. Kemudian penilaian yang diperoleh akan dihitung sesuai dengan kriteria penilaian, maka disitulah peneliti dapat mengetahui layak dan tidak layaknya produk. Peneliti melakukan uji validasi terhadap ahli media dan ahli bahasa. Validator yang dipercaya diminta untuk memberikan penilaian serta komentar dan saran terhadap media yang telah di desain oleh peneliti guna mengetahui kekurangan dari desain produk yang akan dikembangkan. Setelah peneliti memperoleh nilai, maka dianalisis dengan rumus:

$$\Delta = \frac{\sum V}{n}$$

Keterangan:

- Δ = Nilai rata-rata setiap pertanyaan
- $\sum V$ = Jumlah total skor seluruh responden
- N = Banyak responden

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian dan pengembangan diukur dengan Persentase skor. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin baik tingkat kelayakan produk hasil pengembangan media yang dilakukan. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji validasi dapat dilihat seperti berikut:

Tabel 1. Kriteria validasi analisis rata-rata setiap pertanyaan

Rata-rata	Kriteria Validasi
$4,21 \leq \Delta \leq 5,00$	Sangat Valid
$3,41 \leq \Delta \leq 4,20$	Valid/ Tidak Revisi
$2,61 \leq \Delta \leq 3,40$	Cukup Valid/ Tidak Revisi
$1,80 \leq \Delta \leq 2,60$	Kurang Valid/ Sebagian Revisi
$1,00 \leq \Delta \leq 1,80$	Tidak Valid/ Revisi Total

Kemudian setelah selesai melakukan analisis di setiap pertanyaan, maka peneliti akan mencari hasil analisis secara keseluruhan dengan menggunakan rumus skala likert, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum skor \times f}{skor tertinggi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Jumlah Presentase

F = Frekuensi Validator

Hasil dari lembar instrumen yang diberikan kepada validator ahli digunakan untuk melihat ketertarikan, penyajian materi dengan menggunakan platform rapitivity, kriteria desain, dan kriteria tampilan yang disesuaikan dengan pembelajaran PAI, maka dengan begitu dapat menggunakan interpretasi pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Interpretasi skor kuisisioner validasi setiap kuisisioner

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
$80 < \sqrt{} \leq 100$	Sangat Setuju/ Sangat Valid
$60 < \sqrt{} \leq 80$	Setuju/ Valid
$40 < \sqrt{} \leq 60$	Ragu-ragu
$20 < \sqrt{} \leq 40$	Kurang Baik/ Kurang Valid
$0 < \sqrt{} \leq 20$	Tidak Baik/ Tidak Valid

Kuisisioner respon peserta didik dibuat dengan bentuk check list dengan skor tertinggi 1 dan skor terendah 0. Dalam penelitian ini, menggunakan skala Gutman dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dan mengukur responden terhadap produk yang sedang diteliti, dikembangkan, dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan dari segi pengembangan media dan materi. Berikut rumus yang digunakan untuk pengujian validitas dengan koefisien reprodibilitas dengan skalabilitas. Berikut rumus koefisien reprodibilitas yang digunakan dalam penelitian dan digunakan sebagai pengujian validitas.(Sugiono, 2017a)

$$Kr = 1 - e/n$$

Keterangan :

Kr = Koefisien reprodibilitas

e = Jumlah eror

N = Total kemungkinan jawaban, yaitu jumlah pertanyaan x jumlah responden

Selanjutnya merupakan rumus dari koefisien skalabilitas yaitu:

$$Ks = 1 - (e/p)$$

Keterangan:

Ks = Koefisien Skalabilitas

e = Jumlah eror

p = n – total skor

Tabulasi yang digunakan peneliti untuk memperoleh skor hasil penelitian dengan menggunakan *platform raptivity*, dengan memberikan skor 1 untuk “Ya” dan skor 0 untuk “Tidak”. Apabila hasil perhitungan dari koefisien kurang dari 0, 60, maka peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan hasil yang diperoleh dari respon peserta didik.

Apabila hasil perhitungan dari koefisien kurang dari 0, 90, maka media pembelajaran PAI dengan menggunakan *platform raptivity* dinyatakan mendapat respon positif dari peserta didik, dengan demikian produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan cocok digunakan sebagai media pembelajaran PAI dalam mendukung proses pembelajaran serta dapat memotivasi peserta didik.

Tabel 3. Kualifikasi penilaian pembelajaran PAI dengan *platform raptivity*

Persentase Penilaian	Kualifikasi
$k \geq 0,90$	Sangat Baik
$0,80 \leq k < 0,90$	Baik
$0,70 \leq k < 0,80$	Cukup
$0,60 \leq k < 0,70$	Kurang Baik
$k < 0,60$	Tidak Baik

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang diperoleh berkaitan dengan pengembangan bahan ajar atau media pembelajaran PAI dengan menggunakan platform raptivity dalam memotivasi belajar di kelas 7A SMP al-Inayah. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi metode *Brog and Gall* yang dilakukan mulai dari tahap yang pertama hingga ketujuh. Penelitian ini dilakukan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji media pembelajaran PAI menggunakan *platform raptivity* di kelas 7A SMP al-Inayah. Penelitian ini dibuat untuk menjawab problema yang terjadi pada proses pembelajaran PAI.

A. Proses Pengembangan Media *Platform Raptivity* dalam Proses Pembelajaran PAI di SMP al-Inayah Purwosari Pasuruan

1. Tahap Mencari Potensi dan Masalah

Pada tahap yang pertama ini, peneliti melakukan observasi sekaligus wawancara, kemudian peneliti menggali suatu permasalahan dan mencari suatu hal yang positif agar permasalahan yang terjadi dapat teratasi. Peneliti menyimpulkan bahwa di lokasi

penelitian masih menggunakan media yang sederhana, sehingga peserta didik merasa bosan, kurang bersemangat, dan tertidur. Alhasil semangat dan motivasi peserta didik tidak muncul.

2. Mengumpulkan Informasi atau Data

Dari hasil perolehan data atau informasi pada tahap pertama, dan peneliti menemukan hal positif berupa media apa yang cocok digunakan dalam kondisi di lapangan, maka selanjutnya peneliti mengumpulkan data dan informasi tersebut yang kemudian peneliti kaji dan pelajari dari berbagai sumber pendukung guna mempermudah peneliti dalam penelitian. Peneliti ingin mengembangkan *platform raptivity* dalam proses pembelajaran PAI.

3. Mendesain Produk

Setelah tahap kedua selesai, maka peneliti melanjutkan pada tahap mendesain produk yang telah di pertimbangkan dan disesuaikan dengan kondisi ketika dalam proses pemilihan media yang cocok digunakan dalam materi PAI. Peneliti dalam tahap ketiga ini, akan menjelaskan bagaimana penggunaan media platform raptivity agar bisa digunakan sesuai dengan keinginan sang editor. Berikut template yang akan muncul dalam platform raptivity:

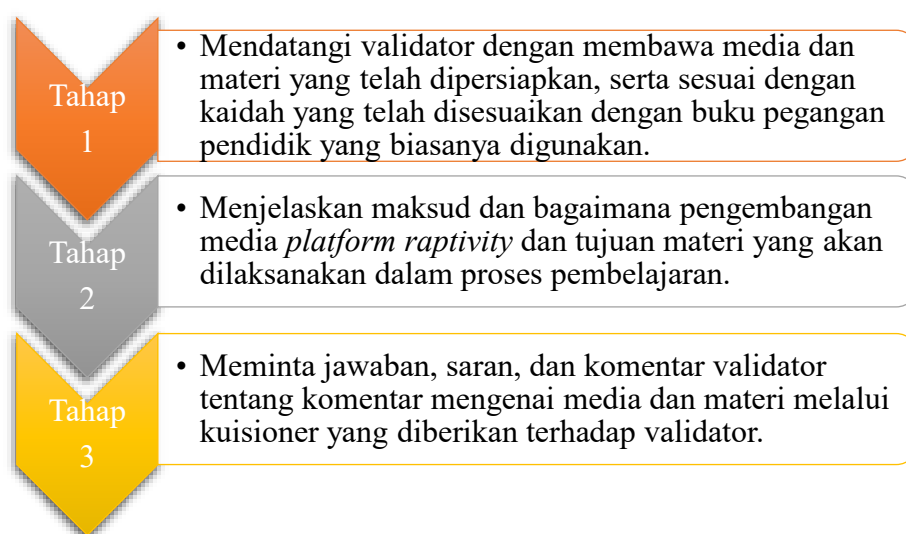
Gambar 2. Template yang digunakan oleh Peneliti

Gambar 3. Proses Mengedit pada Platform Raptivity

a. Validasi Desain

Peneliti mengadakan validasi desain yang akan dilakukan guna menentukan suatu kelayakan produk,





material, proses, atau desain yang dikembangkan berupa platform raptivity dan digabungkan

pelajaran PAI bab iman kepada malaikat Allah SWT kelas 7A SMP oleh beberapa validator yang sudah berpengalaman. Pada langkah validasi desain terdapat beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

Gambar 4. Tahapan Validasi Desain

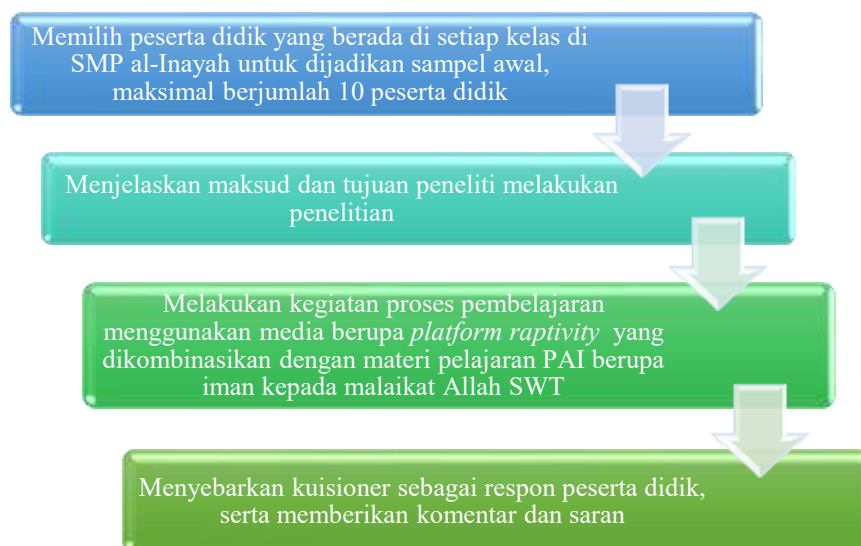
Dalam tahapan uji validasi desain peneliti yang pertama peneliti mendapatkan skor untuk ahli media sebanyak 61,2 atau 82%, sedangkan untuk ahli materi sebanyak 79,6 atau 78%. Kemudian untuk uji yang kedua untuk ahli media sebanyak 63,1 atau 84%, sedangkan untuk ahli materi 90,8 atau 89%.

b. Revisi Desain

Revisi desain yang akan dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil penilaian dari beberapa ahli untuk memperoleh beberapa informasi dan masukan guna mendapatkan hasil yang maksimal dari media yang akan dilakukan oleh peneliti, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan sesuai dengan masukan yang telah diperoleh pada saat melakukan validasi desain.

c. Uji Coba Produk

Berikut tahapan dalam melakukan uji coba produk skala kecil:



Gambar 5. Tahapan Uji Coba Produk Skala Kecil

Setelah peneliti melakukan validasi desain serta sudah melakukan revisi produk, maka tahap selanjutnya peneliti akan melakukan tahap berupa uji coba produk sebagai uji coba produk terbatas. Setelah produk yang telah setelah direvisi berdasarkan hasil uji coba produk skala kecil dan kemudian akan di uji cobakan lagi kepada subjek yang lebih banyak. *Pada tahap uji coba produk ini, peneliti mendapatkan mayoritas hasil menyatakan media platform raptivity ini sangatlah menyenangkan, tidak membuat mengantuk, serta materi yang di selipkan dapat dipahami, maka peneliti akan melanjutkan pada prosedur selanjutnya.*

d. *Revisi Produk*

Pada revisi produk ini peneliti tidak melakukan revisi, dikarenakan dari hasil uji coba produk mayoritas mengatakan media *platform raptivity* ini sangatlah cocok dan menyenangkan serta dapat memunculkan semangat dan motivasi belajar bagi peserta didik. Dari hasil yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan pada tahap selanjutnya.

B. Keefektifitasan Media Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Platform Raptivity dalam Memotivasi Belajar di SMP al-Inayah Purwosari Pasuruan

Penggunaan media pembelajaran PAI dengan menggunakan *platform raptivity* dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria penilaian yang telah ditentukan dalam skala Guttman. Berikut penjelasan tentang keefektifitasan penggunaan media *platform raptivity* dalam materi PAI: Dalam pengujian keefektifitasan media yang digunakan, maka peneliti mengujikan produk sebanyak 31 peserta didik. Peneliti memilih subjek yang digunakan dalam proses penelitian yaitu kelas 7A di SMP al-Inayah Purwosari Pasuruan. Peneliti melakukan pengujian produk setelah selesainya beberapa tahapan dari model penelitian yang peneliti jadikan sebagai acuan. Peneliti

mengaplikasikan produk dengan menggunakan *platform raptivity*. Kemudian setelah selesai melakukan pengaplikasian maka, peneliti memberikan angket atau kuisioner sebagai bentuk yang telah diaplikasikan benar-benar dikatakan layak baik dari segi sebelum diujikan hingga setelah dipalिकासikan.(Pakpahan & Fitriani, 2020)

Setelah peneliti menerima keseluruhan hasil dari respon peserta didik maka, peneliti melanjutkan untuk mencari hasil akhir dari penilaian responden yang nantinya akan dijadikan acuan apakah media pembelajaran PAI dengan menggunakan *platform raptivity* dinyatakan efektif apa tidak. Berikut proses penghitungan keefektifitasan produk berdasarkan hasil responden: Teknik yang telah digunakan mengacu pada rumus yang diciptakan oleh Guttman, atau dinamakan skala Guttman. Peneliti memilih skala Guttman ini, dikarenakan peneliti dapat mengetahui tanggapan dari peserta didik serta peneliti dapat mengukur responden sikap yang diberikan peserta didik terhadap produk yang sedang diteliti. Berikut hasil dari pengujian produk terhadap peserta didik. Berikut formula Koefisien reproduisibilitas:

$$\begin{aligned} Kr &= 1 - \frac{e}{n} \\ &= 1 - \frac{24}{465} \\ &= 1 - 0,051 \\ &= 0,949 \end{aligned}$$

Pada pengujian reproduisibilitas jika dalam perhitungan $Kr = 0,949$ maka, dianggap baik. Pengujian ini dapat dikatakan baik apabila skala yang diperoleh mencapai nilai $Kr > 0,90$ dari hasil perhitungan berdasarkan kualifikasi penilaian dalam proses pembelajaran. Berikut formula Koefisien Skalabilitas:

$$\begin{aligned} Ks &= 1 - \frac{e}{x} \\ &= 1 - \frac{24}{0,5 \times (465 - 318)} \\ &= 1 - \frac{24}{0,5 \times 147} \\ &= 1 - \frac{24}{73,5} \\ &= 1 - 0,326 \\ &= 0,674 \end{aligned}$$

Dalam proses penelitian dan pengembangan (research and development), pengujian instrumen maupun produk yang dihasilkan merupakan tahapan yang sangat penting untuk memastikan kelayakan serta kualitas dari produk tersebut sebelum diterapkan secara lebih luas. Salah satu metode yang digunakan dalam pengujian instrumen adalah perhitungan koefisien skalabilitas (Ks). Koefisien ini berfungsi sebagai indikator sejauh mana butir-butir atau aspek dalam instrumen memiliki konsistensi dan keajegan dalam mengukur apa yang hendak diukur.

Dengan kata lain, nilai Ks dapat dijadikan patokan untuk menilai kualitas produk atau instrumen yang disusun peneliti. Secara umum, aturan yang berlaku dalam penghitungan koefisien skalabilitas menyatakan bahwa apabila nilai Ks yang diperoleh lebih dari 0,60, maka produk masih perlu mendapatkan perbaikan atau revisi. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut belum sepenuhnya memenuhi kriteria kesempurnaan dan masih ada aspek-aspek tertentu yang harus diperbaiki agar hasilnya lebih valid dan reliabel. Sebaliknya, jika nilai yang diperoleh melebihi batas minimum dengan kategori baik atau sangat baik, maka produk dianggap layak tanpa perlu dilakukan revisi lanjutan. (Mardiah & Syarifudin, 2019)

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh hasil perhitungan koefisien skalabilitas sebesar 0,674. Nilai ini berada di atas ambang batas minimum 0,60, bahkan masuk dalam kategori “sangat baik.” Artinya, produk yang dikembangkan peneliti telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan sehingga tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Hasil ini memberikan legitimasi bahwa produk sudah siap untuk digunakan dalam konteks penelitian maupun praktik di lapangan. Dengan demikian, capaian nilai Ks = 0,674 tidak hanya menunjukkan bahwa produk telah teruji kelayakannya, tetapi juga menegaskan efektivitas dan akurasi produk tersebut dalam mengukur indikator yang ditetapkan. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa proses perancangan, uji coba, serta pengembangan produk dilakukan dengan tepat dan cermat, sehingga hasil akhirnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (Purnomo, 2020a)

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan melalui serangkaian uji, baik dari aspek validitas pendidik mata pelajaran, uji reproduisibilitas, maupun uji skalabilitas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan peneliti memperoleh respon yang sangat positif. Persentase hasil perhitungan menunjukkan bahwa instrumen maupun media pembelajaran yang dihasilkan telah sesuai dengan standar yang ditetapkan, sehingga tidak diperlukan lagi adanya perbaikan atau revisi lanjutan. Hal ini menegaskan bahwa produk tersebut tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga layak secara praktis untuk diterapkan di lingkungan pendidikan. Lebih jauh, media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Keunggulan produk tidak hanya terletak pada kelayakan isi dan metode penyajian, tetapi juga pada kemampuannya dalam memunculkan motivasi belajar peserta didik. Respon positif dari hasil pengujian menunjukkan bahwa media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa, sehingga proses pembelajaran tidak lagi bersifat monoton. (Purwanto & Windriyani, 2022)

Dengan pencapaian ini, penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dikatakan selesai dan berhasil mencapai tujuan yang telah dirumuskan sejak awal. Seluruh tahapan, mulai dari validasi, pengujian skala reproduisibilitas, hingga perhitungan koefisien skalabilitas, telah dilaksanakan secara sistematis dan hasilnya memenuhi syarat yang berlaku. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif serta berhasil mendukung proses pembelajaran PAI. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa apabila suatu produk telah memenuhi seluruh kriteria pengujian, baik dari aspek validitas, reproduisibilitas, maupun skalabilitas, maka produk tersebut dapat dianggap berhasil, efektif, dan siap untuk diterapkan di sekolah. Keberhasilan ini sekaligus menjadi bukti bahwa media pembelajaran inovatif mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran agama yang menuntut keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik peserta didik.(Purwanto & Windriyani, 2022)

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan platform Raptivity dalam memotivasi belajar peserta didik di SMP Al-Inayah Purwosari Pasuruan menunjukkan hasil yang sangat positif.(Zalsabella P et al., 2023) Proses pengembangan media ini melalui berbagai tahapan pengujian, baik validitas, reproduktibilitas, maupun skalabilitas, memperlihatkan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran modern. Media tersebut tidak hanya dinyatakan layak secara akademis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan Raptivity sebagai platform digital memberi nuansa baru dalam pembelajaran PAI, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat aktif melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh media ini. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan kontemporer yang menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang kaku dan monoton, melainkan sebagai wahana pengembangan pengetahuan, nilai, dan karakter dengan pendekatan yang menyenangkan.(Tambak, 2014)

Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Raptivity mampu meningkatkan antusiasme siswa, memunculkan minat belajar, serta memperkuat pemahaman materi pelajaran. Respon positif dari siswa maupun pendidik menjadi indikator bahwa media ini benar-benar berhasil dan efektif digunakan di kelas. Oleh karena itu, media pembelajaran PAI yang dikembangkan ini layak diterapkan secara lebih luas, baik di sekolah-sekolah sejenis maupun di lembaga pendidikan Islam lainnya, sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan era digital.(Khadafie, 2023) Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya platform interaktif seperti Raptivity, merupakan langkah strategis untuk menjawab tantangan pendidikan di abad 21. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih variatif, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, kreativitas, serta kemandirian belajar peserta didik. Keberhasilan ini menjadi bukti nyata bahwa inovasi berbasis teknologi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI di sekolah.(Purnomo, 2020b)

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran PAI dengan menggunakan *platform raptivity* pada materi pelajaran iman kepada malaikat Allah Swt, yang dilaksanakan di kelas 7A. Persentase pada setiap uji validasi yang diperoleh dari ahli media sebanyak 84% kemudian dilanjutkan dengan uji validasi yang diberikan terhadap ahli materi dengan persentase yang diperoleh dari ahli materi sebanyak 89%, serta pengujian terakhir dilakukan terhadap guru PAI yang memperoleh nilai persentase sebanyak 96% dan yang terakhir yaitu pengujian validitas dengan menggunakan koefisien reproduktibilitas berjumlah $K_r = 0,949$, kemudian dengan koefisien skalabilitas sebanyak $K_s = 0,674$. Media pembelajaran PAI dengan menggunakan *platform raptivity* dapat memunculkan motivasi belajar peserta didik, menambah variasi media pembelajaran untuk berbagai jenis mata pelajaran yang lainnya. Berdasarkan hasil data validasi yang diperoleh baik dari para ahli validator serta pendidik mata pelajaran PAI. Media pembelajaran PAI dengan menggunakan *platform raptivity* merupakan media pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran peserta didik

baik secara individu atau kelompok agar dapat menerima materi pelajaran supaya mudah diingat dan memberi kesan positif terhadap peserta didik. Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan para ahli dapat dikembangkan kembali agar media pembelajaran lebih bervariasi, inovatif, kreatif, efektif, dan efisien

Daftar Pustaka

- Alicia Sianipar, F., Zulfah, Z., & Astuti, A. (2023). Analisis bibliometrik terhadap motivasi belajar berbasis Vos Viewer. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 125–130.
- Anwas, O. M. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pesantren Rakyat Sumber Pucung Malang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 21(3), 207–220. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v21i3.187>
- Dahlani, L. (2024). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144–151.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Husein, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*.
- Khadafie, M. (2023). Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Merdeka Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 7(1), 72–83.
- Kusumawati, I. (n.d.). *Pengantar Strategi Pembelajaran*.
- Mardiah, M., & Syarifudin, S. (2019). Model-Model Evaluasi Pendidikan. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 38–50. <https://doi.org/10.46963/mash.v2i1.24>
- Novianti, R. (2012). Teknik observasi bagi pendidikan anak usia dini. *Educhild*, 01(1), 22–29.
- Novitasari, L., & Wardani, N. S. (2020). Pengembangan Instrumen Sikap Toleransi Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD Kurikulum 2013 di Indonesia dengan Standar Kompetensi Lulusan Bhinneka Tunggal Ika yang dengan arti berbeda-beda tetapi tetap. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), 41–52. <https://doi.org/10.31604/ptk.v3i1.41-52>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30–36.
- Purnomo, I. I. (2020a). Aplikasi Game edukasi Lingkungan Agen P vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia*, 11(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Purnomo, I. I. (2020b). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Purwanto, A. E. G., & Windriyani, P. (2022). Pembuatan Gim Edukasi “PilahPilih” untuk Pemilahan Sampah Organik, Anorganik, dan B3 Berbasis Android. *KALBISLANA Jurnal Sains Dan Bisnis*, 8(2), 1966–1977.
- Royhanuddin, F. (2024). Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Padangsidimpuan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(3), 17–25. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.224>
- Sahuri, M. S. (2022). A Strategi Guru PAI Membentuk Karakter Religius Peserta Didik di SMP

- Al Baitul Amien Jember. *IJIT: Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 5(2), 205–218. <https://doi.org/10.35719/ijit.v5i2.1555>
- Sugiono. (2017a). *Metode Penelitian Kualitatif. Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Sugiono. (2017b). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan RD*. Alfabeta.
- Sugioyo. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Suteja, J. (2017). Model-Model Pembelajaran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi KKNi di Perguruan Tinggi. *Jurnal Eduk.sos*, VI(1), 81–100.
- Tambak, S. (2014). Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375–401.
- Yurianto, R., Karimah, L. H., & Aliah, M. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Menggunakan Platform Raptivity Pada Mata Kuliah Bahasa Arab. 07(02), 201–216.
- Yusuf, Wiwin Fachrudin, Achmad Yusuf, Ahmad Marzuki, N. R. (2024). PENERAPAN APLIKASI COMPUTER BASED TEST (CBT) SEBAGAI ALTERNATIF PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN PAI DI SMK. 08, 190–201.
- Zalsabella P, D., Ulfatul C, E., & Kamal, M. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 43–63. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808>

,