



BAB II

TINJAUAN LITERATUR

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Sekolah Dasar yang akan dijelaskan dalam bab ini. Penelitian-penelitian tersebut memiliki topik yang sejalan dan relevan, serta menjadi bahan perbandingan sekaligus referensi pendukung bagi penulis dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SD Negeri 024 Sungai Beringin.

Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Android adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam memahami materi keislaman secara lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat mengakses materi Pendidikan Agama Islam (PAI), mengikuti kuis, menonton video edukatif, serta bermain game bertema Islami secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah.

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan peninjauan dan menambah literatur, peneliti telah menuangkan sebagian literatur terdahulu yang telah diteliti dan berkaitan dengan penelitian ini. Peneliti pula mengelompokkan berbagai penelitian dengan maksud penelitian-penelitian terdahulu ini memiliki tujuan yang searah dengan penelitian yang dibuat dalam penelitian ini.



Berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran interaktif dalam kurun waktu 5 tahun terakhir yang dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Hasil
1.	Syahrul Anuar, Ilyas (2019).	Sistem Informasi Penyusunan Anggaran Proposal Penelitian Dosen [7].	Penyusunan anggaran proposal penelitian dosen ini, dapat membantu seorang dosen dalam melakukan identifikasi kesalahan penyusunan anggaran pada proposal dosen, dapat memberikan informasi secara mudah dan cepat tentang kesalahan tidak validnya pengkalkulasian dalam penyusunan anggaran proposal dosen dan dapat membangun sistem informasi penyusunan anggaran proposal dosen menggunakan software PHP sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya bagi penggunaanya.
2	Abdul Muni, Khairul Ihwan (2021).	Perancangan Sistem Informasi Film Berbasis WEB [8].	berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan adalah sudah berhasil. Penggunaan aplikasi website dapat mempermudah dalam melakukan penyimpanan dan memilih film berdasarkan genre. Pengelolaan data base film menjadi lebih akurat dan tepat karena tidak lagi menggunakan sistem manual tetapi sistem komputerisasi yang menggunakan database sebagai media penyimpanan data. Website juga dapat

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Penulis	Judul	Hasil
			menjadi media pengenalan yang menginformasikan film terbaru dan berkualitas sehingga dapat meningkatkan <i>grafik viewer</i> atau rating pada film.
3	Bayu Rianto, Indrawan Alsa (2021).	Perancangan Aplikasi Promosi Universitas Islam Indragiri Berbasis Multimedia Interaktif [9].	Multimedia ini memuat informasi yang disertai gambar. Di dalam media ini juga akan menampilkan profil dan penjelasan lengkap tentang Universitas Islam Indragiri. Media ini nantinya akan dikemas dalam bentuk aplikasi android yang memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya. Metode penelitian yang digunakan adalah analisa pieces dan pemodelan UML.
4	Bayu Rianto, Muh. Rasyid Ridha, Indrawan Alsa (2022).	Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pjok Di Sma N 1 Tembilahan [10].	Media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran PJOK di SMAN 1 Tembilahan yang pada penelitian ini menggunakan metode MDLC dengan enam tahapan yaitu <i>Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, dan Distribution</i> . Pengujian (<i>testing</i>) dilakukan melalui kuesioner. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran serta isi dari media pembelajaran yang berbasis multimedia apakah sudah sesuai sehingga media pembelajaran dapat digunakan dan diterapkan ditempat studi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Penulis	Judul	Hasil
			kasus yaitu SMAN 1 Tembilahan.
5	Dini Destiani Siti Fatimah, Raden Erwin Gunadhi Rahayu, Malik Dinar Jaelani (2022).	Media Pembelajaran Tarian Jaipong Berbasis Android Menggunakan Multimedia Development Life Cycle [11].	Aplikasi pembelajaran tari Jaipong berbasis Android dikembangkan dengan menerapkan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC). Aplikasi ini dihadirkan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari tarian tradisional, karena materi dapat dipelajari kapan saja dan di mana saja. Selain itu, berbagai fitur yang tersedia dirancang untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekaligus menanamkan kecintaan terhadap seni tari Indonesia.
6	Arvita Agus Kurniasari, Trismayanti Dwi Puspitasari, dan Argista Dwi Septya Mutiara (2023).	Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada A Magical Augmented Reality Book Berbasis Android [12].	Aplikasi <i>A Magical Augmented Reality Book</i> berbasis mobile merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan teknologi augmented reality dengan cerita rakyat, khususnya kisah 'Suro dan Boyo'. Aplikasi ini dirancang sebagai sarana edukatif untuk mengenalkan asal-usul kota Surabaya yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Dalam proses pengembangannya, metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) diterapkan guna memastikan aplikasi dikembangkan secara sistematis dan terstruktur.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Penulis	Judul	Hasil
			sasaran utama aplikasi ditujukan bagi anak usia Taman Kanak-Kanak (TK). Hasil implementasi untuk memastikan Tingkat persetujuan penggunaan aplikasi yaitu persentase yang diperoleh sebesar 70%.
7	Nova Kamala Noor Sari (2020)	Rancang Bangun Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pengenalan huruf hijaiyah berbasis Android memiliki potensi besar dalam membantu anak-anak usia dini belajar mengenal dan memahami huruf hijaiyah secara efektif. Aplikasi yang dirancang menawarkan tampilan 2D yang menarik dengan karakter kartun dan suara, sehingga menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagai menu belajar seperti "Ayo Belajar", "Ayo Mengingat", dan "Ayo Menulis", serta fitur kuis dengan tiga level kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan anak, memberikan pengalaman belajar yang komprehensif.
8	Dinah Irfani Safaras Hapsari, Syariful Fahmi (2021).	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks [13].	Pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif matematika berbasis android dengan menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran yang dihasilkan sangat layak untuk digunakan dengan persentase gabungan dari para

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

		ahli dan siswa yaitu 88,32%.
--	--	------------------------------

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Penulis	Judul	Hasil
9	Afista Galih Pradana (2019).	Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android [14].	Perancangan game edukasi “amudra” alat musik daerah berbasis android untuk anak TK Desa Bajulan Kecamatan Saradan agar menjadi sarana belajar alat musik daerah yang interaktif dan tidak membosankan. Game ini menambah minat belajar alat musik daerah anak-anak di TK Desa Bajulan. Menjadikan metode pembelajaran dalam belajar alat musik daerah menjadi lebih efektif. Dan dapat dijadikan game edukasi untuk sarana belajar pada TK Desa Bajulan.
10	Alya Nabila Fahruji1, A.R. Supriatna, Endang M. Kurnianti (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Tentang Siklus Air Kelas V SD [15].	media pembelajaran interaktif berbasis android yang memuat materi siklus air untuk kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD) dengan model yang digunakan adalah model Hannafin dan Peck yang memiliki langkah-langkah, terdiri dari Analisis kebutuhan, Perancangan, Pengembangan dan Implementasi, Evaluasi dan Revisi. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

			pembelajaran interaktif berbasis android pada tahap expert review mendapatkan
--	--	--	---

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Penulis	Judul	Hasil
			Hasil validasi oleh ahli memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,59% dengan kriteria sangat baik. Sementara itu, pada penilaian pengguna diperoleh persentase rata-rata 98,53% pada tahap <i>one-to-one evaluation</i> , 97,82% pada tahap <i>small group evaluation</i> , serta 97,82% pada tahap <i>field test</i> , yang semuanya termasuk dalam kategori sangat baik.
11	Ardyansyah Harahap, Adi Sucipto, Jupriyadi (2020)	Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android [16].	Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Augmented Reality untuk media pengenalan komponen elektronika, dengan memanfaatkan beberapa perangkat pengembang seperti MDLC, Unity, ARToolkit, dan Blender. Tujuan utama aplikasi ini adalah membantu pelajar lebih mudah memahami komponen elektronika. Implementasi Augmented Reality dilakukan menggunakan pendekatan <i>Marker Based</i> serta <i>Monitor Based System</i> . Pengujian



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

			aplikasi dilakukan melalui metode BlackBox yang menunjukkan tingkat keberhasilan fungsionalitas sebesar 100%. Selain itu, uji <i>usability</i> dengan kuesioner menghasilkan skor pada aspek <i>learnability</i> (4,47), <i>efficiency</i> (4,43), <i>memorability</i> (4,2), <i>errors</i> (4,5), dan <i>satisfaction</i>
--	--	--	--

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Penulis	Judul	Hasil
			(4,52), sehingga secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Baik”. Meskipun terdapat kendala pada kualitas tertentu, hasil pengujian membuktikan bahwa aplikasi ini menarik serta layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, penerapan Augmented Reality di SMK Nusantara 1 Kotabumi dapat dikatakan sebagai langkah strategis dalam mendukung metode pembelajaran.
12	Muhammad Alba, Parjit, Adhie Thyo Priandika (2023)	Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup Dan Tidak Hidup [17]	Penelitian ini menggunakan metode <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC) yang terdiri dari beberapa tahap, yakni <i>Initiation</i> , <i>Pre-production</i> , <i>Production</i> , <i>Testing</i> , serta <i>Distribution</i> . Media pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukasi berbasis Android yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Game ini dilengkapi dengan berbagai fitur, di antaranya mode permainan berupa kuis yang



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

			disesuaikan dengan kurikulum materi benda hidup dan benda mati, serta penyajian materi pembelajaran yang menjelaskan ciri-ciri beserta contoh dari kedua jenis benda tersebut. Proses pengujian sistem dilakukan dengan mengacu pada standar ISO 25010, khususnya pada aspek
--	--	--	--

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Penulis	Judul	Hasil
			<i>functionality</i> (fungsionalitas) dan <i>portability</i> (portabilitas). Evaluasi dilakukan melalui pengisian kuesioner dan wawancara dilakukan dengan melibatkan 10 responden, yang terdiri atas 7 orang siswa, 2 orang guru, serta 1 orang dosen, dengan jumlah pertanyaan yang diajukan sebanyak 30 pertanyaan. Hasil pengujian pada aspek fungsionalitas menunjukkan bahwa aplikasi dapat menjalankan seluruh fungsi dengan baik sehingga memperoleh kategori Sukses dengan persentase sebesar 96,56%. Sementara itu, pada aspek portabilitas, Pengujian pada beberapa versi Android (Android 5, Android 7, Android 10, dan Android 11) menunjukkan bahwa aplikasi dapat terpasang serta berjalan dengan baik, sehingga diperoleh hasil uji berhasil dengan tingkat keberhasilan 100%.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, berikut ini adalah fitur-fitur terdahulu.

Syahrul Anuar, Ilyas (2019). Penelitian berjudul Sistem Informasi Penyusunan Anggaran proposal Penelitian Dosen. Penelitian ini dilakukan sebagai Solusi dalam mengatasi masalah pengajuan proposal yang rumit dan kurang valid, efektif dan akurat dalam penyusunan anggaran proposal. Sehingga di rancang sebuah sistem dengan model pengembang *Systems Development Life Cycle* (SDLC). Dengan adanya sistem informasi penyusunan anggaran proposal penelitian dosen ini, dapat membantu seorang dosen dalam melakukan identifikasi kesalahan penyusunan anggaran pada proposal dosen, memberikan informasi secara mudah dan cepat tentang kesalahan tidak validnya pengkalkulasian dalam penyusunan anggaran proposal dosen, dan dengan adanya sistem informasi penyusunan anggaran proposal penelitian dosen ini, dapat membangun sistem informasi penyusunan anggaran proposal dosen menggunakan software PHP sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya bagi penggunanya. Sistem yang di hasilkan memiliki fitur form pengajuan proposal, notifikasi kesalahan, penyimpanan data, fitur login dan pendaftaran, output laporan proposal.

Abdul Muni, Khairil Ihwan (2021) Penelitian berjudul Perancangan Sistem Informasi Film Berbasis WEB. Penelitian ini dilakukan sebagai Solusi dalam mengatasi masalah kesulitan dalam memilih film. Sehingga dirancang sebuah aplikasi website penyimpanan film, Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) serta menggunakan database MySQL. Penggunaan aplikasi website dapat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

mempermudah dalam melakukan penyimpanan dan memilih film berdasarkan genre. Pengelolaan data base film menjadi lebih akurat dan tepat karena tidak lagi menggunakan sistem manual tetapi sistem komputerisasi yang menggunakan database sebagai media penyimpanan data. Website juga dapat menjadi media pengenalan yang menginformasikan film terbaru dan berkualitas sehingga dapat meningkatkan grafik viewer atau rating pada film.

Bayu Rianto dan Indrawan Alsa (2021). Penelitian berjudul Perancangan Aplikasi Promosi Universitas Islam Indragiri Berbasis Multimedia Interaktif. Penelitian ini dilakukan sebagai Solusi dalam mengatasi masalah promosi kampus yang masih menggunakan cara konvensional yang dimana cara ini kurang efektif. Sehingga di rancang sebuah aplikasi promosi berbasis multimedia interaktif untuk promosi perguruan tinggi universitas islam indragiri maka kegiatan promosi akan menjadi lebih informatif dan mampu mendukung kegiatan promosi menjadi lebih menarik untuk perhatian masyarakat terhadap perguruan tinggi Dalam media ini juga dilengkapi media pendukung berupa media promosi animasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisa pieces dan model pengembangan UML. Aplikasi yang dihasilkan memiliki fitur berupa intro, home, Unisi info, info masuk, animasi dan keluar.

Bayu Rianto, Muh. Rasyid Ridha, Indrawan Alsa (2022). Penelitian berjudul Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pjok Di Sma N 1 Tembilahan, menggunakan metode MDLC dengan enam tahapan yaitu *Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk aplikasi dengan fitur opening aplikasi, daftar materi dalam bentuk teks dan video, dan tombol



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

keluar aplikasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner terhadap siswa SMAN 1 Tembilahan dengan hasil Rata rata respon siswa terhadap Media Pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran PJOK di SMAN 1 yaitu 80% dimana hasil ini mengatakan bahwa media pembelajaran diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Media yang dihasilkan memiliki fitur berupa intro, opening, home, materi, dan keluar.

Dini Destiani Siti Fatimah, Raden Erwin Gunadhi Rahayu, dan Malik Dinar Jaelani (2022) berjudul Media Pembelajaran Tarian Jaipong Berbasis Android Menggunakan Multimedia Development Life Cycle. Studi ini dirancang sebagai upaya untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran di sekolah yang sering kali berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Dalam pengembangannya, aplikasi dibuat dengan menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi enam tahapan, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Berdasarkan hasil uji coba, penilaian responden terhadap aplikasi pembelajaran tari Jaipong berbasis Android menunjukkan skor sebesar 82%, yang termasuk ke dalam kategori *sangat baik*. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan beberapa fitur utama seperti materi pembelajaran, video, kuis, profil pengembang, musik, serta informasi *about*. Kehadiran fitur-fitur tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat sekaligus motivasi siswa dalam mempelajari seni tari tradisional Indonesia, khususnya tari Jaipong.

Arvita Agus Kurniasari, Trismayanti Dwi Puspitasari, dan Argista Dwi Septya Mutiara (2023). Penelitian berjudul Penerapan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (Mdlc) Pada *A Magical Augmented Reality Book* Berbasis



Android, Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran sekaligus memperkenalkan teknologi melalui media buku digital bertema cerita rakyat *Suro dan Boyo*. Media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukatif dalam mengenalkan asal-usul daerah di Indonesia. Menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dengan audiens utama adalah anak-anak usia Taman Kanak-Kanak (TK), dan hasil pengujian diperoleh sebesar 70%.

Nova Noor Kamala Sari (2020). Rancang Bangun Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android, Penelitian ini dilakukan sebagai Solusi dalam mengatasi masalah Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam menyerap pembelajaran. Proses pembelajaran formal yang sering kali tidak dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa, maka dari itu pengembangan aplikasi berbasis Android untuk pengenalan huruf hijaiyah, yang ditujukan bagi anak-anak usia dini. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui agar siswa bisa belajar dimana saja dan mampu membuat siswa mudah menyerap sebuah Pelajaran, aplikasi menggunakan teknologi 2D animasi, karakter kartun, serta suara, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih seru dan menyenangkan untuk anak-anak. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur, termasuk menu belajar yang meliputi "Ayo Belajar", "Ayo Mengingat", dan "Ayo Menulis", serta kuis untuk melatih kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Proses pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan Android Studio dan metode Luther-Sutopo, Data diperoleh melalui metode wawancara dan kajian literatur. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi dapat berjalan sesuai fungsinya

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



serta mendapatkan tanggapan yang baik dari pengguna, dengan rata-rata penilaian sebesar 92,67% pada kuesioner. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah, dan memberikan peluang bagi pembelajaran mandiri di luar lingkungan sekolah.

Dinah Irfani Safaras Hapsari, Syariful Fahmi (2021). Penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks, Tujuan penelitian ini yaitu guna mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi operasi pada matriks yang layak untuk digunakan. Dalam melakukan pengembangan, peneliti menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, dan siswa SMK Muhammadiyah Kretek kelas XI. Angket digunakan sebagai instrumen penelitian. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi android yang memuat tentang operasi pada matriks. Hasil penelitian diperoleh nilai dari ahli materi adalah 93,18%, nilai dari ahli media adalah 88,59%, penilaian dari siswa adalah 83,18%, sehingga diperoleh persentase gabungannya adalah 88,32%. Berdasarkan persentase tersebut dapat dikatakan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan sangat layak digunakan dalam proses belajar.

Afista Galih Pradana (2019). Penelitian berjudul Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android, penelitian ini menggunakan metode waterfall. , Penelitian ini dilakukan sebagai Solusi dalam mengatasi masalah pada minat anak anak yang kurang tertarik untuk belajar alat musik daerah meskipun ada sanggar seni dan buku-buku kesenian alat musik

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu dirancanglah game edukasi “amudra” alat musik daerah berbasis android untuk anak TK Desa Bajulan Kecamatan Saradan agar menjadi sarana belajar alat musik daerah yang interaktif dan tidak membosankan. Hal ini dibutuhkan guru TK untuk memudahkan dalam mengajar anak-anak dengan metode bermain sambil belajar karena belajar menggunakan model konvensional atau masih menggunakan buku dianggap membosankan bagi anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Adapun pembuatan game menggunakan software Adobe Animate CC dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Dan agar dapat di compile ke Android menggunakan SDK Adobe Air versi 32. Sedangkan metode pengujian menggunakan metode *black box*. Hasil penelitian ini adalah game edukasi alat musik daerah berbasis Android bagi anak usia dini

Alya Nabila Fahruji¹, A.R. Supriatna, Endang M. Kurnianti (2022) Penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Tentang Siklus Air Kelas V Sd , menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model yang digunakan adalah model Hannafin dan Peck yang memiliki langkah-langkah, Analisis kebutuhan, Perancangan, Pengembangan dan Implementasi, Evaluasi dan Revisi. Pada penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, ahli instruksional serta siswa kelas V SD Menteng 03. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli dan kuesioner. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android pada tahap expert review mendapatkan nilai persentase rerata total dari validator ahli sebesar 95,59% dengan kategori sangat baik. Pada penilaian pengguna, tahap one-to-one



evaluation persentase rerata 98,53%, tahap small group evaluation persentase rerata 97,82% dan tahap field test persentase rerata 97,82% yang artinya sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis android materi siklus air dapat dikatakan valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V sekolah Dasar.

Ardyansyah Harahap, Adi Sucipto, dan Jupriyadi (2020) melakukan penelitian berjudul “Pemanfaatan Augmented Reality (AR) pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan sarana di sejumlah sekolah, yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap teknologi informasi. Tujuan dari penelitian tersebut adalah merancang aplikasi yang mampu memberikan informasi mengenai simbol komponen elektronika, meliputi nama, fungsi, serta visualisasi bentuk fisiknya dengan memanfaatkan fitur markerless pada library Vuforia SDK. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan beberapa perangkat pendukung, antara lain MDLC, Unity, ARToolkit, dan Blender, untuk membantu siswa lebih mengenal komponen elektronika. Penerapan Augmented Reality dalam penelitian ini memanfaatkan metode Marker Based dan Monitor Based System. Hasil pengujian melalui metode BlackBox menunjukkan bahwa aplikasi lolos uji fungsionalitas dengan tingkat keberhasilan 100%. Sementara itu, uji usability menggunakan kuesioner menghasilkan skor pada aspek learnability (4,47), efficiency (4,43), memorability (4,2), errors (4,5), dan satisfaction (4,52), sehingga aplikasi dinilai dalam kategori “Baik”. Meskipun terdapat kendala terkait kualitas kamera dan pencahayaan, hasil pengujian membuktikan bahwa aplikasi ini tetap menarik dan layak untuk dikembangkan

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.



lebih lanjut. Oleh karena itu, penerapan teknologi Augmented Reality di SMK Nusantara 1 Kotabumi dipandang sebagai langkah yang tepat dalam mendukung penerapan metode pembelajaran yang inovatif.

Muhammad Alba, Parjit, Adhie Thyo Priandika (2023). Penelitian berjudul Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup Dan Tidak Hidup, Aplikasi game ini menghadirkan beberapa fitur utama, di antaranya mode permainan berupa kuis yang dirancang sesuai dengan silabus, serta materi pembelajaran yang memuat penjelasan ciri-ciri lengkap beserta contoh masing-masing. Proses pengujian aplikasi mengacu pada standar ISO 25010, khususnya pada aspek *functionality* (fungsionalitas) dan *portability* (portabilitas). Metode evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan wawancara terhadap 10 responden, yang terdiri atas 7 siswa, 2 guru, serta 1 dosen, dengan total 30 pertanyaan. Berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas, aplikasi terbukti dapat menjalankan seluruh fungsi dengan baik sehingga memperoleh kategori Sukses dengan persentase sebesar 96,56%. Sementara itu, pada aspek portabilitas, hasil uji pada berbagai versi Android (Android 5, Android 7, Android 10, dan Android 11) menunjukkan bahwa aplikasi dapat dipasang dan beroperasi dengan lancar, sehingga mencapai kategori Sukses dengan persentase 100%.

2.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil tinjauan literatur yang telah dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 024 Sungai Beringin. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

interaktif memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, aplikasi yang dikembangkan dalam studi-studi sebelumnya memiliki elemen multimedia seperti teks, gambar, video, audio, dan kuis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam proses pengembangannya menunjukkan bahwa tahapan perencanaan yang sistematis sangat berpengaruh terhadap keberhasilan produk akhir. Selain itu, fitur materi ajar interaktif, kuis berbasis evaluasi, navigasi yang mudah dipahami, serta tampilan visual yang menarik menjadi elemen penting yang banyak diterapkan.

Aplikasi media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) yang akan dikembangkan dalam penelitian ini menghadirkan sejumlah inovasi yang belum ditemukan pada penelitian sebelumnya. Aplikasi dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi ajar "Aku Anak Saleh", "Hidup Lapang dengan Berbagi", dan "Senangnya Berteman", dengan tujuan tidak hanya memberi pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai akhlak dan karakter kepada siswa Sekolah Dasar. Aplikasi akan dilengkapi dengan petunjuk interaktif yang menjelaskan cara penggunaan secara langsung dan sederhana. Navigasi dalam aplikasi dibuat sedemikian rupa agar mudah diakses oleh anak-anak, dan terdapat fitur pembeda dari penelitian sebelumnya yaitu adanya sistem *auto-exit* (otomatis keluar) apabila aplikasi digunakan selama dua jam tanpa henti. Dengan adanya batas waktu ini, siswa diingatkan untuk beristirahat dan tidak menggunakan aplikasi secara berlebihan. Pendekatan ini sekaligus mendidik siswa dalam hal manajemen waktu.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) [11] sebagai kerangka yang terbukti efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran multimedia yang berkualitas. Tahapan yang terstruktur dalam metode ini, mulai dari perencanaan hingga distribusi, memastikan bahwa produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Selain itu, aplikasi desain dan animasi menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Animate CC untuk mendukung pembuatan media yang menarik secara visual dan fungsional.

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat mendukung pembentukan karakter, serta memperhatikan keseimbangan antara waktu belajar dan beristirahat. Semoga aplikasi ini bisa membantu meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 024 Sungai Beringin.