

**IREZY FUN ISLAMIC RELIGIUS EDUCATION EASY AND FUN MEDIA
PEMBELAJARAN KELAS 10 BERBASIS ICT DI SEKOLAH SMAN 1 NGIMBANG**

Surya Grandis Lestari

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

grandiscntk@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an Information and Communication Technology (ICT)-based learning media called Irezy-Fun to enhance the quality of Islamic Religious Education (PAI) learning for 10th-grade students at SMAN 1 Ngimbang. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The learning media was designed using PowerPoint Hyperlink and the iSpring application to create an interactive and engaging learning experience. Validation by media and subject matter experts, followed by implementation, yielded positive results with an average success rate of 84.6%. The Irezy-Fun media is expected to improve students' understanding of PAI materials and provide a joyful learning experience.

Keywords : Development, ICT Media, Islamic Religious Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang disebut Irezy-Fun guna meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa kelas X di SMAN 1 Ngimbang. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media pembelajaran dirancang menggunakan PowerPoint Hyperlink dan aplikasi iSpring untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Validasi oleh ahli media dan materi, yang dilanjutkan dengan implementasi, menunjukkan hasil positif dengan rata-rata tingkat keberhasilan sebesar 84,6%. Media Irezy-Fun diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kata kunci : Pengembangan, Media TIK, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya ingin ingin mentransformasikan orang-orang yang pada awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak bisa melakukan jadi bisa melakukan karena belajar secara lengkap, karena pembelajaran akan membentuk aspek secara menyeluruh perspektif kemanusiaan secara utuh dan terpadu, seorang siswa akan mudah paham jika belajar melalui objek atau benda konkret sebagai perantara atau visualisasi yang berdifat abstrak.

Sehingga pemahaman konsep akan lebih mudah dengan bantuan visualisasi. Pemahaman itu akan lebih di ingat jika siswa akan mempelajarinya.¹

Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dipergunakan sebagai perangkat penyadaran melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang terencana serta dengan keadaan sadar atas tujuan yang akan dicapai. Dalam kondisi masyarakat Indonesia yang majemuk, agama memiliki peran sebagai pemersatu (integrative) serta dapat juga berperan sebagai pemecah (disintegratif). Oleh karenanya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dan berkeharusan menunjukkan kontribusinya. Namun amat disayangkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam banyak sekali koreksi yang perlu dibenahi, salah satunya ialah masih menggunakan metode tradisional, yaitu; ceramah yang monoton (mengesampingkan dan menutup akses diskusi yang terjadi di kelas), tekstual (minim penggunaan logika dasar serta studi kasus), normatif (cenderung terlalu fokus terhadap penanaman dogma keagamaan), serta penempatan guru sebagai orang yang ahli.

Dinamika perkembangan dan kemajuan zaman selalu berimplikasi terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Teknologi yang dikembangkan oleh para teknokrat juga beragam, baik berupa teknologi bio, teknologi multimedia maupun teknologi komunikasi yang ternyata memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendidikan.(Budi Waluyo) Sehingga dengan teknologi perkembangan tersebut juga mempengaruhi peningkatan nilai mutu Pendidikan Indonesia kedepannya sebagai suatu komponen strategi dari perkembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dan perkembangan peradaban negara.

Perkembangan zaman telah menimbulkan pemikiran baru untuk mengatasi problematika yang ada, terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadikan daya cipta para guru dalam menerapkan hal-hal baru yang sekiranya lebih efektif, kemudian pendidikan akan terus berusaha menyesuaikan perkembangan zaman dan tuntutan global. Penggunaan Information and Communication Technology (ICT) dalam pendidikan sangat bisa untuk dijadikan alternative guna penyelenggaraan bagi siswa dan guru. Ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan melibatkan proses komunikasi yang berhasil sehingga terciptalah pembelajaran yang telah direncanakan.

¹ Hidayatullah, 'Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)', *Jakarta; Thariqi Press*, 3 (2008), 8.

Di era globalisasi ini banyak cara yang dapat di lakukan guru untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik antara lain memperkenalkan ICT kepada peserta didik. Dan mengharuskan setiap orang untuk mempersiapkan sumber daya yang handal terutama di bidang IPTEK. Agar dapat menguasai teknologi dengan baik, di butuhkan pengalaman dan pengetahuan yang memadai sehingga kita dapat memanfaatkannya dalam menghadapi dunia global yang syarat dengan persaingan sekarang ini telah terjadi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ICT penggunaan ICT sudah di terapkan mulai jenjang sekolah dasar, menengah, keatas, sampai perguruan tinggi.²

Salah satu manfaat penggunaan media pendidikan yang memadai yaitu pada kondisi kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik peserta didik untuk mempelajari pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mudah dengan menggunakan ICT.³

METODE PENELITIAN

Penelitian yang di lakukan peneliti merupakan konsep pengembangan atau Research and Developmet (R&D). pengertian (R&D) menurut Sugiono, konsep penelitian R&D merupakan konsep penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keberhasilan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinta (2009; 164) mendefinisikan konsep R&D adalah suatu cara atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk bariu atau menyempurnakan produk produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan. Penelitian R&D daam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk pengembangan dan mngetahui validitas suatu produk.⁴

Penelitian pengembangan adalah suatu pengkajian sistematis terhadap pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus dilengkapi. Menurut Gay (1990) penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk memngembangkan suatu produk yang efektif untuk di gunakan sekolah, bukan untuk menguji teori. Menurut Seels & Richey mengartikan “devolepmental research, as apposed to simple instructional development, has been defined as the systematic study of designing, developing and evaluating instruksional

² Ainia Hidayah and Syahrani Syahrani, ‘Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards’, *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3.2 (2022), 291–300 <<https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>>.

³ Yolanda Febrita and Maria Ulfah, ‘Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa’, 0812.2019, 181–88.

⁴ Annie goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, ‘BAB III METODE PENELITIAN Menurut’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), 1689–99.

programs, process and products that must meet the criteria of interval of consistency and effectiveness” berdasarkan definisi di atas penelitian pengembangan di bedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan kajian secara logis dan sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil yang efektif dan maksimal

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode dan langkah-langkah produk baru mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut bisa dipertanggungjawabkan dan kemudian dilakukan uji validasi oleh peneliti

Ada beberapa macam model penelitian R&D, salah satunya dari Borg & Gall (1983:775) mengembangkan 10 tahapan pengembangan model, yaitu:

1. Research and information collecting, termasuk dalam langkah ini antara lain study literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian
2. Planning, termasuk dalam langkah ini menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika diperlukan melaksanakan study kelayakan secara terbatas
3. Develop preliminary form of product, yaitu mengembangkan bentuk pemulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran proses dan instrument evaluasi
4. Preliminary field testing, yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan jumlah 6-12 subyek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket
5. Main product revision, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap di uji coba lebih luas.

6. Main field testing, biasanya disebut ujicoba utama yang melibatkan masyarakat lebih luas, yaitu 5 sampai 15 sekolah dengan jumlah subyek 30 sampai 100 orang. Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif, terutama dilakukan terhadap kinerja sebelum dan seluruh dan sesudah penerapan ujicoba. Hasil yang diperoleh dari ujicoba ini dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil ujicoba (desain model) yang di bandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian pada umumnya langkah ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen
7. Operational product revision, yaitu melakukan penyempurnaan terhadap hasil ujicoba terhadap hasil ujicoba lebih luas, sehingga produk yang di kembangkan sudah merupakan desain model oprasional yang siap divalidasi
8. Operational field testing, yaitu langkah uji validasi terhadap model oprasioal yang telah dihasilkan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subyek, pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya. Tujuan langkah ini adalah untuk menentukan apakah suatu model yang di kembangkan benar-benar siap dipakai di sekolah tanpa harus di lakukan pengarahan atau pendampingan oleh peneliti model
9. Final product revision, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang di kembangkan guna menghasilkan produk akhir
10. Dissemination and implementation, yaitu langkah menyebarkan produk yang di kembangkan kepada masyarakat luas, terutama dalam lingkup pendidikan. Langkah pokok dalam fase ini adalah mengkomunikasikan dan mensosialisasikan temuan, baik dalam bentuk seminar hasil penelitian, publikasi pada jurnal, maupun pemaparan kepada stakeholders yang terkait dengan temuan penelitian ⁵

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis

Peneliti melakukan analisis di SMAN 1 Ngimbang Lamongan di kelas 10 pada tanggal 30 Oktober 2024, sarana penelitian yang digunakan untuk peneliti adalah kuisioner dan wawancara. Analisis didapatkan dari angket kepada siswa dengan skala likert dan wawancara kepada Bapak Ruslan, sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan

⁵ Sri Haryati, 'Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam', *Academia*, 37.1 (2012), 13.

analisis yang saya terima, siswa kelas 10 di SMAN 1 Ngimbang membutuhkan media yang mudah dipahami dan menyenangkan, supaya siswa kelas 10 di SMAN 1 Ngimbang tidak mudah bosan dan mengantuk saat mempelajari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti mengupayakan memberi inovasi pembelajaran yang terbaik dan yang paling inovatif sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, karena siswa di era sekarang ini perlu tetap aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis untuk memahami pembelajaran siswa mengenai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada bagian ini, peneliti mewawancarai guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas 10 di SMAN 1 Ngimbang. Karena hal ini peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam kepada pendidik dan peserta didik di SMAN 1 Ngimbang. Kuisioner analisis dilampirkan pada formulir. Peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur kuisioner responden.

B. Hasil Desain

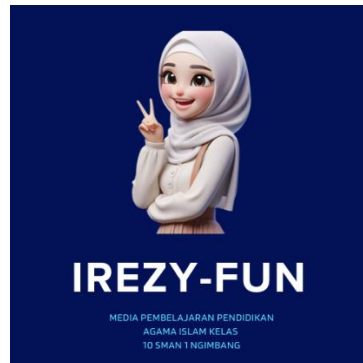
Sebelum media Irezy Fun di implementasikan media ini di validasi oleh ahlimedia dan ahli materi. Dalam desain ini peneliti mengelola dari hasil validasi dan hasil analisis yang datanya digunakan sebagai revisi media dikemudian dijadikan acuan untuk merencanakan desain. Produk yang sudah lolos uji validasi dari validator ahli materi dan ahli media akan di implementasikan di lembaga dengan mengidentifikasi secara individu dan di uji coba secara operasional apa yang dibutuhkan peserta didik untuk memahami inti sesuai ilmu yang dipelajari.

Kompetensi inti ini didapatkan dengan menganalisis kurikulum yang sudah ada. Desain disini berupa penemuan, peneliti mulai mengembangkan produk dengan membuat aplikasi. Peneliti mengidentifikasi cara mengajar guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Ngimbang dan setelah mengetahui lalu peneliti membuat produk khusus yang dinamakan Irezy Fun tersebut. Produk ini menggunakan Hyperlink Power Point dan aplikasi I-spring. Menggunakan dua langkah ini memungkinkan siswa bisa mengakses aplikasi melalui perangkat masing masing.

Didalam produk ini memiliki 49 slide dan ada beberapa tombol untuk di klik. Di dalam aplikasi ini ada tiga materi dalam bab 4 di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semester ganjil kelas 10 di SMAN 1 Ngimbang tentang bab Asuransi Syariah, Perbankan Syariah dan Koperasi Syariah yang perlu peserta didik pelajari lagi dengan menggunakan media ini. Judul

produk ini adalah Irezy Fun (Islamic Religius Education Easy and Fun). Berikut contoh media Irezy Fun

1. Logo Aplikasi Irezy Fun



Gambar 1. Logo aplikasi Irezy Fun

2. Halaman Profil



Gambar 2. Tampilan Profil

Pada tampilan awal media Irezy Fun peneliti membuat media dengan menampilkan gambar kartun laki-laki dan perempuan berhijab, didasari dengan warna biru, saa

3. Halaman Menu

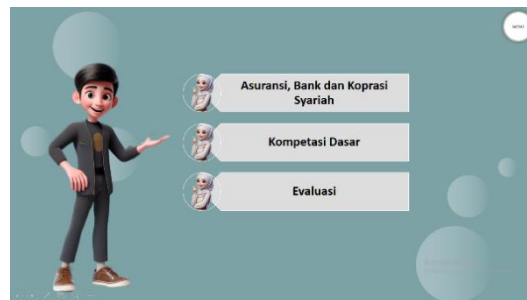


Gambar 3. Tampilan Menu

Pada slide ini memiliki 4 tombol yaitu materi, profil, about aplikasi dan quiz, tombol materi berisi tentang materi, kompetensi dasar dan evaluasi pembelajaran. Tombol Profil berisi tentang profil yang merancang media. Tombol about aplikasi berisi tentang penjelelasan aplikasi yang sudah dirancang. Dan tombol quiz berisi tentang link Wordwall yang sudah di

rancang untuk memberi pertanyaan yang menarik dan menyenangkan untuk mengukur kefahaman siswa terhadap materi yang sudah di jelaskan

4. Halaman Materi



Gambar 4. Tampilan Materi

Setelah menekan materi akan di tampilkan halaman yang di dalamnya ada 3 kolom pilihan, jika di klik menu akan kembali ke menu

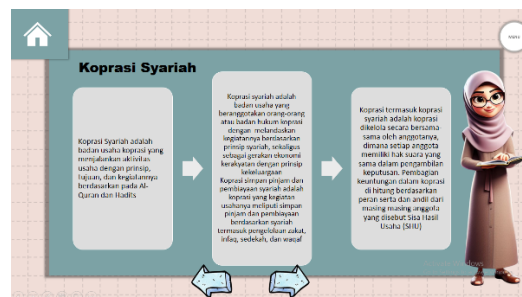
5. Materi Pembelajaran



Gambar 5. Halaman Materi Asuransi Syariah.



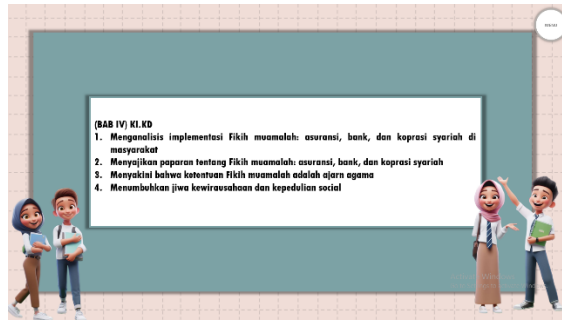
Gambar 6. Halaman Materi Perbankan Syariah.



Gambar 7. Halaman Materi Koprasi Syariah

Tombol materi berisi tentang kompetensi dasar yang bertujuan agar setelah menekan tombol materi akan diarahkan ke halaman materi yang akan dipelajari yang akan mempermudah pendidik dan peserta didik yang akan mempelajari materi asuransi syariah, perbankan syariah dan koprasi syariah di kelas 10 SMAN 1 Ngimbang semester ganjil.

6. Tombol Kompetensi Dasar



Gambar 8. Halaman Kompetensi Dasar

Tombol ini berisi tentang tujuan pembelajaran peserta didik kelas 10 di SMAN 1 Ngimbang

7. Tombol Evaluasi Pembelajaran



Gambar 9. Halaman Evaluasi



Gambar 10. Halaman Evaluasi

Tombol evaluasi ini berisi tentang evaluasi yang fungsinya sama dengan quiz. Bedanya disini tidak menggunakan link. Apabila peserta didik menjawab soal dengan jawaban yang salah akan muncul animasi marah, apabila peserta didik menjawab dengan pertanyaan dengan jawaban benar akan muncul animasi tersenyum pada halaman evaluasi.

8. Tombol Profil



Gambar 11. Halaman Profil

Tombol profil ini akan diarahkan ke halaman yang berisi tentang biodata peneliti, yang berisi nama dan alamat peneliti.

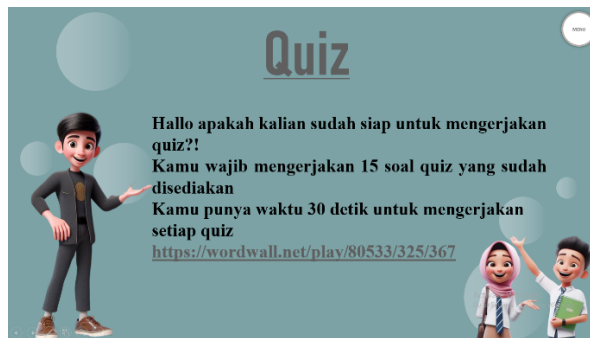
9. Tombol About Aplikasi



Gambar 12. Halaman About Aplikasi.

Tombol ini akan di arahkan ke halaman yang berisi tentang penjelasan aplikasi Irezy Fun.

10. Tombol Quiz



Gambar 13. Halaman Tombol Quiz



Gambar 14. Halaman Quiz.



Gambar 15. Halaman Quiz.

Tombol Quiz akan di arahkan kehalaman quiz yang sudah di siapkan link WordWall yang berisi soal-soal untuk menguji kefahaman para peserta didik, apabila jawaban peserta didik benar maka akan muncul tanda centang berwarna hijau, apabila peserta didik menjawab pertanyaan dengan jawaban salah maka akan muncul tanda silang berwarna merah.

C. Hasil Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah mengembangkan model ADDIE. Pembahasan ini mengharuskan peneliti merancang suatu produk kemudian mengacu pada produk dan bahan untuk validasi. Ahli validasi produk ini terdiri dari ahli validasi materi dan media. Untuk validator peneliti memilih Staff Admin. Sebagai validator produk, dan guru PAI sebagai validator materi. Sebagaimana ahli validasi pengembangan produk terdiri dari ahli materi dan ahli media. Sasaran untuk produk ini adalah kelas 10 di SMAN 1 Ngimbang.

Setelah merancang dan menyelesaikan aplikasi Irezy-Fun, peneliti meminta pendapat dari para ahli media dan ahli materi. Para ahli ini memberikan saran-saran untuk meningkatkan kualitas aplikasi. Jawaban dalam angket ini menggunakan skala tertentu (skala likert) yang kemudian dihitung untuk mengetahui persetujuan para ahli terhadap aplikasi tersebut, berdasarkan hasil perhitungan peneliti bisa menentukan presentase bagian-bagian dalam aplikasi yang perlu diperbaiki. Kriteria antara lain :

Tabel 1. Kriteria Skor Skala Likert

Kategori	Skor Presentase
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21-40%	Buruk
$\leq 20\%$	Sangat Buruk

Perhitungan hasil angket menggunakan rumus

$$P = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 =$$

Keterangan

P: Presentase barang

F: Skor yang dikumpulkan / Frekuensi yang diamati

N: Jumlah kasus / Frekuensi yang diharapkan

1. Hasil Validasi dan Revisi Ahli

Pada tahap ini peneliti akan mengevaluasi hasil akhir produk melalui penilaian para ahli materi dan media. Proses validasi ini sangat krusial dalam penelitian

a. Validasi Ahli Materi

Peneliti ini menghasilkan sebuah aplikasi bernama Irezy-Fun yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas 10. Ibu Devy Candra Kuspitarsari, S.Pd.SD. Sebagai guru di SDN Wateswinangun 2. Selain itu peneliti juga menggunakan angket berskala likert untuk mengumpulkan data penilaian. Hasil Penilaian sebagai berikut:

No.	Aspek	Skor
1.	Aspek kelayakan format	23
2.	Aspek kelayakan isi	39
3.	Aspek kelayakan penggunaan	25
	SUM	87
	TOTAL	96,6

Skor maksimum jumlah nilai yang diperoleh dari skor maksimum yang dikalikan dengan jumlah item, yaitu $5 \times 18 = 90$

$$P = \frac{87}{90} \times 100 = 96,6\%$$

b. Validasi Ahli Media

Aplikasi Irezy-Fun dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas 10 SMA N 1 Ngimbang dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, materi dalam aplikasi ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan di sajikan dalam format yang menarik menggunakan Microsoft PowerPoint dan fitur hyperlink. Aplikasi ini kemudian divalidasi oleh staf media PT Camino Industrial Indonesia sebagai web developer. Evaluasi akhir dilakukan melalui angket yang diberikan kepada

Tabel 3. Hasil Validasi Media

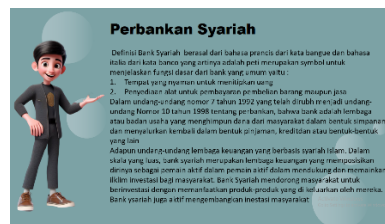
No	Aspek	Skor
1.	Aspek kelayakan format	32
2.	Aspek bahasa	19
3.	Aspek kemudahan	18
4.	Aspek keseluruhan	19
	SUM	88
	TOTAL	88

Skor maksimum jumlah nilai yang diperoleh dari skor maksimum yang dikalikan dengan jumlah item, yaitu $5 \times 20 = 100$

$$P = \frac{88}{100} \times 100 = 88\%$$

Sebelum diimplementasikan secara luas, media Irezy-Fun telah melalui tahap penilaian para ahli dan dinyatakan layak (88%). Meski demikian, beberapa perbaikan perlu dilakukan untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif

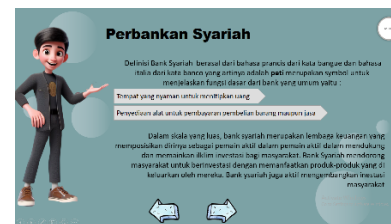
Sebelum



Gambar diatas sebelum

diperbaiki di anggap kurangnya struktur sehingga terlalu sulit untuk dipahami peserta didik

Sesudah



Gambar diatas sesudah

diperbaiki dan sudah diubah menggunakan shapes sehingga peserta didik mudah untuk memahami

D. Hasil Implementasi

Tahap akhir dari pengembangan produk pembelajaran fikih ini adalah dengan mengujinya langsung dikelas. Peneliti memberikan demonstransi kepada peserta didik kelas 10 SMAN 1 Ngimbang tentang cara menggunakan media tersebut. Setelah siswa mencoba, peneliti melakukan penyebaran angket untuk mengetahui hasil kepuasan Peserta didik di SMAN 1 Ngimbang. Dari hasil penyebaran angket dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini efektif dan dapat meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Tabel 4. Impementasi Data

NO.	Aspek yang ditanyakan	Skor Penilaian
1.	Apakah desain dalam media IREZY FUN (Islamic Religius Education Easy and Fun) menarik untuk pembelajaran	87
2.	Apakah penggunaan IREZY FUN (Islamic Religius Education Easy and Fun) sangat mudah di pahami?	85

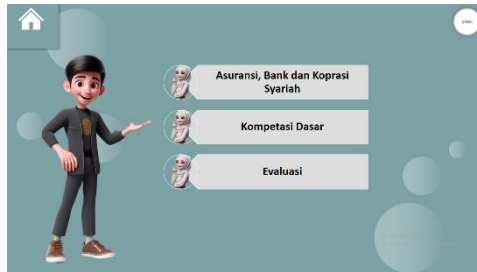
3.	Apakah games IREZY FUN (Islamic Religius Education Easy and Fun) sangat menarik?	90
4.	Apakah dengan adanya games dalam media IREZY FUN (Islamic Religius Education Easy and Fun) dapat mendukung pembelajaran	84
5.	Apakah materi yang di sajikan dalam media IREZY FUN (Islamic Religius Education Easy and Fun) mudah di pahami?	82
6.	Apakah dengan adanya media IREZY FUN (Islamic Religius Education Easy and Fun) ini dapat meningkatkan semangat memotivasi dalam pembelajaran PAI	89
7.	Apakah model, bentuk, dan ukuran Font yang digunakan dalam media IREZY FUN (Islamic Religius Education Easy and Fun) sederhana dan mudah dibaca?	86
8.	Apakah yang disajikan sesuai dengan pelajaran yang di kelas?	79
9.	Apakah anda tertarik dengan media IREZY FUN (Islamic Religius Education Easy and Fun) dalam pembelajaran PAI	80
10.	Apakah dalam media IREZY FUN (Islamic Religius Education Easy and Fun) ini dapat memberi anda berkomunikasi dengan teman lainnya ?	84
	SUM	846
	Average	84,6



Gambar 16. Slide Pertama media Irezy-Fun



Gambar 17. Slide Halaman Menu



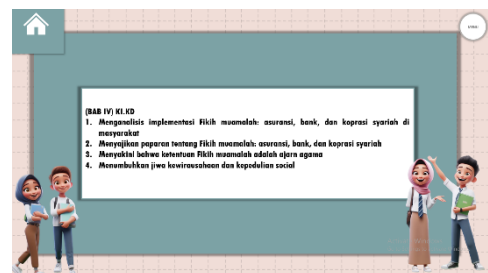
Gambar 18. Halaman Materi



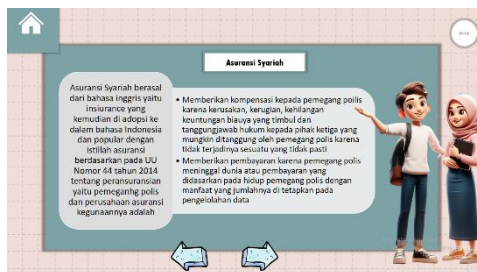
Gambar 19. Halaman Profil



Gambar 20. Halaman About Aplikasi



Gambar 21. Halaman Indikator



Gambar 22. Halaman Materi Asuransi Syariah



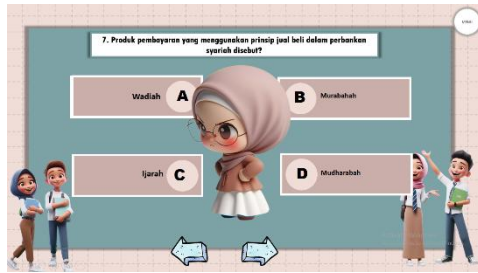
Gambar 23. Halaman Materi Perbankan Syariah



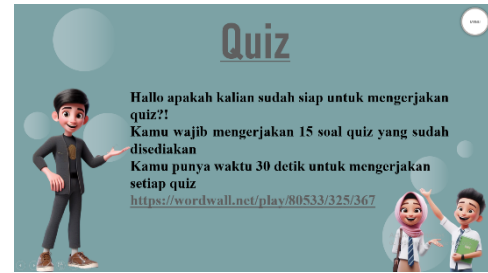
Gambar 24. Halaman Materi Koprasi Syariah



Gambar 25. Halaman Evaluasi Pembelajaran Jawaban Benar



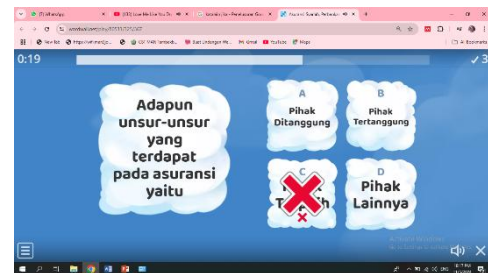
Gambar 26. Halaman Evaluasi Pembelajaran Jawaban Salah



Gambar 27. Halaman Link Quiz Word Wall



Gambar 28. Halaman Quiz Jawaban Benar



Gambar 27. Halaman Quiz Jawaban Salah

$$P = \frac{\text{skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$P \frac{846}{1000} \times 100 = 84,6\%$$

Peserta didik kelas 10 SMA N 1 Ngimbang Lamongan memberikan respon yang sangat positif terhadap media, sehingga media ini dapat digunakan secara rutin dalam pembelajaran PAI. Tingkat keberhasilan aplikasi ini mencapai Irezy-Fun (84,6%)

E. Hasil Evaluasi

Setelah melalui proses pengembangan yang panjang, produk ini di nilai layak untuk digunakan, keputusan ini diambil dari hasil angket yang sudah di sebarakan ke peserta didik dan mendapat tanggapan positif dari peserta didik

F. Produk Akhir

Dengan saran rekomendasi dari dosen pembimbing dan ahli validasi, peneliti telah melakukan perbaikan terhadap produk yang dihasilkan, produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam Irezy-Fun ini telah divalidasi baik dari segi media maupun materi. Berikut adalah hasil akhir dari pengembangan Produk Irezy-Fun

KESIMPULAN

Penelitian ini di latarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran PAI di SMAN 1 Ngimbang, Lamongan. Adanya ketergantungan pada metode ceramah dan buku ajar yang konvensional menjadi kendala dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT (PPT Hyperlink dan I-Spreeng) yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Media Irezy-Fun yang di rancang untuk SMAN 1 Ngimbang telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang berkualitas. Desain yang menarik, materi yang valid, dan bahasa yang baku menjadikan media ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh data angket yang sudah disebar kepada peserta didik dan mendapatkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media tersebut.

Saran

Berdasarkan temuan penelitiann yang dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut

1. Saran untuk pendidik

Media Irezy- Fun ini di harapkan dapat berfungsi sebagai instrument evaluasi mengukur efektivitas penerapan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar hasil belajar peerta didik pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam

2. Saran untuk pendidik

Media Irezy-Fun diharapkan menjadi solusi inovatif untuk mengitergrasikan tekonoigi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat meingkatkan kualitas pembelajaran

3. Media Irezy-Fun di harapkan siswa dapat belajar Pendidikan Agama Islam dengan mudah dan menyenangkan, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', 1.1 (2023), 282–94
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah, 'Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', 0812.2019, 181–88
- Firmansyah, Mokh Iman, 'Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi', Ural Pendidikan Agama Islam -Ta'lim, 17.2 (2019), 79–90

- goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, Annie, 'BAB III METODE PENELITIAN Menurut', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), 1689–99
- GOOD, GOOLMAN, '済無No Title No Title No Title', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1.April (2015), 24–48
- Haryati, Sri, 'Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam', *Academia*, 37.1 (2012), 13
- Hasil, Meningkatkan, and Belajar Siswa, 'Kata Kunci ':, 03 (2018), 171–87
- Hendri, Wince, '(Diterima September 2015, Disetujui Desember 2015)', *Bio Concetta*, 1.2 (2015), 39–48
- Henry, 'Menurut Ahli', 2017, p. 10
- Hidayah, Ainia, and Syahrani Syahrani, 'Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards', *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3.2 (2022), 291–300 <<https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>>
- Hidayat, Fachrul, and Ima Mulyawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2022, 111–20
- Hidayatullah, 'Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)', Jakarta; Thariqi Press, 3 (2008), 8
- Lilis, Solihah, 'Desain Dan Implementasi Pembelajaran Full Day School Untuk Pengembangan Kemandirian Siswa. Studi Di MAN 2 Kota Serang', 2019, 35
- Margareth, Helga, 'No Title طرق تدريس اللغة العربية', *Экономика Региона*, 2017, 32
- Nuzulia, Atina, '済無No Title No Title No Title', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3.1 (1967), 5–24
- Puspita, Sari Septiana Dwi, 'Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information and Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 2015, 36–44
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model', *Jurnal IKA*, 11.1 (2013), 16
- Tjandra, Stefanie Juliana, and Elisabeth Christine Yuwono, 'Perbandingan Teori Dan Praktik Perancangan Desain Grafis Pada Proyek Internship Di Studio Grafis', *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.0 (2022), 11