

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Glosarium**

##### **1. Pengertian Glosarium**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi dari glosarium adalah daftar kata dengan penjelasannya dalam bidang tertentu atau disebut juga dengan kamus ringkas. Menurut Wikipedia (Elvi Susanti, 2016: 232) menyatakan bahwa: “Glosarium adalah suatu daftar alfabetis istilah dalam suatu ranah pengetahuan tertentu yang dilengkapi dengan definisi untuk istilah-istilah tersebut. Biasanya glosarium ada di bagian akhir suatu buku dan menyertakan istilah-istilah dalam buku tersebut yang baru diperkenalkan atau paling tidak, tidak umum ditemukan.

Dalam pengertian yang lebih umum, suatu glosarium berisi penjelasan konsep-konsep yang relevan dengan bidang ilmu atau kegiatan tertentu. Glosarium juga dapat dikatakan sebagai daftar bentuk abjad yang terangkum dalam sebuah buku, makalah, dan lain-lain yang memiliki arti. Terkadang daftarnya sesuai dengan urutan abjad, biasanya juga sering ditemukan di akhir halaman. Glosarium sangat membantu untuk menemukan arti dari kata-kata yang sulit (Elvi Susanti, 2016: 232).

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa glosarium adalah suatu daftar kata yang disusun secara alfabetis dengan memuat istilah-istilah yang sulit ataupun jarang ditemukan, lalu diberikan definisi dari istilah-istilah tersebut dan biasanya ditemukan di akhir halaman buku, dan sejenisnya.

“Glosarium terbagi menjadi dua jenis yaitu glosarium cetak dan glosarium elektronik. Glosarium cetak ini biasanya terdapat dalam buku pada bagian belakang buku, sedangkan glosarium elektronik terdapat pada sebuah aplikasi atau *smartphone* yang berbasis digital” (F. C. A

Burhendi, 2022). Glosarium yang akan saya kembangkan dalam penelitian ini adalah berupa glosarium Pendidikan Agama Islam yang berbentuk digital. Glosarium digital ini hanya dapat dijalankan dengan sistem operasi android.

## **2. Pengertian Kamus**

Kata kamus diserap dari bahasa Arab *qamus*, dengan bentuk jamaknya *qawamis*. Kata Arab itu sendiri berasal dari kata Yunani *okeanos* yang artinya ‘lautan’. Sejarah kata itu jelas memperlihatkan makna dasar yang terkandung dalam kata kamus, yaitu wadah pengetahuan, khususnya pengetahuan bahasa, yang tidak terhingga dalam dan luasnya (KBBI, 2007).

Untuk menyebut kamus ada beberapa istilah dalam bahasa Arab yang dipakai, yaitu: *mu'jam*, *qamus*, *fibris*, *mausu'ah* (ensiklopedi) dan *musrid* (indeks, glosarium). Semua istilah tersebut mengarah kepada satu pengertian bahwa kamus adalah kumpulan kosakata yang dilengkapi makna/artinya dan keterangan lain yang bertujuan untuk menjelaskan informasi yang berhubungan dengan kata-kata yang termuat di dalam daftar tersebut (Muh Busro, 2016: 17)

## **3. Perbedaan Glosarium dan Kamus**

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan perbedaan utama antara glosarium dan kamus adalah bahwa glosarium biasanya mencakup istilah dan makna yang berkaitan dengan suatu bidang studi tertentu, sedangkan kamus tidak membatasi ruang lingkungannya pada satu bidang.

## **B. Pendidikan Agama Islam**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Menurut Daradjat (Su'udi, 2022: 8) mengemukakan bahwa: Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan melalui ajaran-ajaran Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya

setelah selesai dari pendidikan itu ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran Islam sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun akhirat.

Menurut Nahlawy (Su'udi, 2022: 9) mendefinisikan bahwa: "Pendidikan Islam adalah mengembangkan potensi fikir manusia, mengatur tingkah laku dan emosionalnya yang berlandaskan agama Islam dengan tujuan merealisasikan tujuan-tujuan agama Islam dalam kehidupan individu dan kelompok masyarakat".

"Pendidikan Agama Islam merupakan bagian integral dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional yang bersifat sistemik dan berkelanjutan agar peserta didik menjadi orang-orang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia" (Kemenristekdikti, 2016).

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan definisi Pendidikan Agama Islam adalah suatu pendidikan yang membimbing, mengembangkan pola pikir, dan membentuk kepribadian yang berlandaskan ajaran-ajaran agama Islam, lalu diharapkan setelah selesai dari pendidikan tersebut suatu insan dapat memahami, menghayati, mengamalkan dan menjadikan ajaran Islam tersebut sebagai pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidupnya di dunia maupun akhirat.

## **2. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Tujuan pendidikan Islam adalah menumbuhkan pola kepribadian manusia yang bulat melalui latihan kejiwaan, kecerdasan otak, penalaran, perasaan dan indra. Tujuan terakhir dari pendidikan Islam adalah terletak pada realisasi sikap penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah, baik secara perorangan, masyarakat, maupun sebagai umat manusia keseluruhannya (Rudi Ahmad Suryadi, 2018: 49).

Menurut M. Arifin (Rudi Ahmad Suryadi, 2018: 49) mengemukakan bahwa: “Tujuan pendidikan Islam adalah menanamkan takwa dan akhlak serta menegakkan kebenaran dalam rangka membentuk manusia yang berpribadi dan berbudi luhur menurut ajaran Islam”.

### **3. Fungsi Pendidikan Agama Islam**

Majid dan Andayani (Mohk. Iman Firmansyah, 2019: 86) mengemukakan tujuh fungsi dalam PAI. Ketujuh fungsi itu adalah pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran.

- 1) Fungsi pengembangan berkaitan dengan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- 2) Fungsi penanaman nilai diartikan sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- 3) Prinsip penyesuaian mental maksudnya berkemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial, dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 4) Fungsi perbaikan mengandung maksud memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Fungsi pencegahan mengandung maksud berkemampuan menangkal hal-hal negatif yang berasal dari lingkungan atau dari budaya lain yang dapat membahayakan diri dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- 6) Fungsi pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem, dan fungsionalnya.
- 7) Fungsi penyaluran bermaksud menyalurkan siswa yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal.

#### **4. Perlunya Pembelajaran PAI di Perguruan Tinggi**

Kemenristekdikti (2016: 14) menyatakan bahwa eksistensi mata kuliah PAI di perguruan tinggi memiliki landasan filosofis dan yuridis yang sangat kuat. Landasan filosofis PAI berpijak pada Pancasila, terutama sila pertama, yakni Ketuhanan Yang Maha Esa. Adapun secara yuridis berpijak pada ketentuan perundang-undangan yang berlaku, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pancasila;
- 2) UUD 1945 (hasil amandemen);
- 3) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)
- 4) UU No. 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025;
- 5) PP No. 5 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah 2010-2024;
- 6) PP No. 19 Tahun 2005, sebagaimana diubah dengan PP No. 032 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan;
- 7) UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

### **C. Kurikulum**

#### **1. Pengertian Kurikulum**

“Dalam pendidikan tinggi, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan ajar, serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pembelajaran di perguruan tinggi” (Zetty Karyati, dkk., 2023: 271).

#### **2. Pengertian Kurikulum Merdeka**

“Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang dikembangkan oleh pemerintah Indonesia dengan tujuan supaya kualitas pendidikan di Indonesia meningkat” (Ika Farhana, 2022: 9). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, serta menekankan pada

pengembangan karakter, kompetensi, dan kemampuan berpikir peserta didik.

## **D. Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK)**

### **1. Pengertian Mata Kuliah Wajib Kurikulum**

“Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) merupakan kelompok mata kuliah yang dibentuk untuk menyiapkan dan mencetak karakter mahasiswa di pendidikan tinggi agar menjadi generasi unggul” (Randi Ramliyana & Vickry Ramdhan, 2023: 225). Maksud generasi unggul tersebut menurut Kemendikbud (Randi Ramliyana & Vickry Ramdhan, 2023: 225) adalah: “Mahasiswa mampu mengembangkan potensi diri dan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman, tetapi dengan catatan tidak meninggalkan budaya dan nilai-nilai kebangsaan”. Mata kuliah yang termasuk MKWK adalah Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia.

## **E. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran media mempunyai peran yang cukup penting. Salah satunya yaitu menjadi perantara untuk menyampaikan suatu informasi dari pengirim ke penerima. Pada penelitian ini yang menjadi pengirim adalah dosen, sedangkan yang menjadi penerima adalah mahasiswa. Adapun informasi yang disampaikan bisa berupa materi atau bahan ajar saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan definisi bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. Sementara menurut Daryanto (Mustofa Abi Hamid, 2020: 4) mengemukakan bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran

sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan”.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Gusti Nyoman Pardomuan dan Yohanna Ristua (2023:12) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima informasi (peserta didik). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

### **a. Fungsi Edukatif**

- 1) Memberikan pengaruh yang bernilai Pendidikan
- 2) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
- 3) Memberi pengalaman bermakna
- 4) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
- 5) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama

### **b. Fungsi Ekonomis**

- 1) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- 2) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

### **c. Fungsi Sosial**

- 1) Memperluas pergaulan antar siswa
- 2) Mengembangkan pemahaman
- 3) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

### **d. Fungsi Budaya**

- 1) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
- 2) Mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat

## **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi ajar, sedangkan untuk peserta didik akan mempermudah dalam memahami materi yang telah disampaikan

oleh pendidik. Bisa dibilang media pembelajaran adalah komponen penting yang menentukan keberhasilan penyampaian suatu materi ajar kepada peserta didik.

Menurut Mustofa Abi Hamid (2020: 7) manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan peserta didik terbantu lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak, kompleks, dan rumit menjadi lebih konkret melalui media misalnya berupa simulasi, pemodelan, alat peraga, dan lain-lain.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dibuatlah media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan karakteristik materi. Misalnya, dengan media pembelajaran online, e-learning, mobile learning, dan *web based learning*. Dengan begitu, materi pembelajaran bisa diakses di mana saja dan kapan saja menembus batas ruang dan waktu.



#### 4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Anderson (Gusti Nyoman Pardomuan dan Yohanna Ristua, 2023:26) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Klasifikasi Media Menurut Anderson**

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, pamflet, gambar
3	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	<i>Overhead</i> transparansi (OHT), film bingkai ( <i>slide</i> )
5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai ( <i>slide</i> ) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

#### 5. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan aplikasi glosarium berbasis android ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh dan Kirna (2013: 16) model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang

sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Adapun model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

*Analysis* berkaitan dengan kegiatan analisis atau mengidentifikasi apa saja permasalahan yang ditemukan dalam lingkungan tertentu sehingga muncul ide atau gagasan dalam menentukan produk yang akan dikembangkan. Tujuan dari langkah analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja. Langkah-langkah dalam tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut: 1) melakukan analisis materi, 2) melakukan analisis kebutuhan *software* dan *hardware*, 3) melakukan analisis fasilitas, 4) melakukan analisis karakteristik peserta didik.

*Design* adalah tahap untuk merancang produk sesuai dengan kebutuhan atau analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam tahapan desain, langkah-langkah yang dilakukan adalah menyusun daftar tugas seperti *flowchart* dan *storyboard*. Seluruh rancangan tersebut akan dijadikan dasar dalam proses pengembangan berikutnya.

*Development* merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap ini adalah: 1) Menghasilkan konten, 2) Melakukan validasi produk, dan 3) Melakukan revisi. Validasi produk meliputi validasi kepada ahli media dan ahli materi.

*Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk. Bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar yang melibatkan mahasiswa. Pada tahap ini diperlukan persiapan produk dan memasarkannya ke target pembelajaran. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi pengetahuan dan motivasi belajar peserta didik.

*Evaluation* merupakan kegiatan untuk mengevaluasi dan menilai dari setiap langkah yang telah dilakukan supaya dapat tercapai produk yang sesuai spesifikasi yang ditetapkan. Tujuannya adalah mengukur kualitas produk yang telah dikembangkan.

## F. Android

### 1. Pengertian Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007.

### 2. Perkembangan Versi Sistem Operasi Android

Android adalah sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* yang menggunakan linux sebagai landasan sistem operasi. Android memiliki sifat *open source* yaitu memberikan izin kepada siapa saja dalam mengembangkannya.

**Tabel 2.2 Perkembangan Sistem Operasi Android**

No	Versi	Fitur
1	Android 1.0 Alpha	Dirilis pada September 2008, tetapi belum dirilis secara komersial.
2	Android 1.1 Beta	Dirilis pada Februari 2009, juga belum dirilis secara komersial.
3	Android 1.5 Cupcake	Dirilis pada April 2009, sudah mulai diperkenalkan secara komersial.
4	Android 1.6 Donut	Dirilis pada Oktober 2009.
5	Android 2.0 Éclair	Dirilis pada Januari 2010.
6	Android 2.2 Froyo	Dirilis pada Mei 2010 dengan fitur baru yakni instalasi aplikasi penyimpanan eksternal (SD Card).

7	Android 2.3 Gingerbread	Dirilis pada Desember 2010 menghadirkan fitur-fitur baru seperti dukungan terhadap kamera, dll.
8	Android 3.0 Honeycomb	Dirilis pada Februari 2011. Terdapat perubahan besar pada tampilan UI untuk mengoptimalkan pada layar besar seperti tablet.
9	Android 4.0 Ice Cream Sandwich	Dirilis pada Oktober 2011.
10	Android 4.1 Jelly Bean	Dirilis pada Juni 2012. Peningkatan terhadap User-Interface (UI) menjadi fokus utama.
11	Android 4.4 KitKat	Dirilis pada Oktober 2013.
12	Android 5.0 Lollipop	Dirilis pada Juni 2014.
13	Android 6.0 Marshmallow	Dirilis pada Oktober 2015. Sudah terdapat fitur dukungan mengakses smartphone menggunakan sidik jari.
14	Android 7.0 Nougat	Dirilis pada Oktober 2016.
15	Android 8.0 Oreo	Dirilis pada Agustus 2017.
16	Android 9.0 Pie	Dirilis pada Agustus 2018. Fitur unggulan yaitu adanya kecerdasan buatan (AI) yang otomatis mempelajari pola pemakaian pada <i>smartphone</i> .
17	Android 10 (Android Q)	Dirilis pada September 2019.
18	Android 11 Red Velvet Cake	Dirilis pada 8 September 2020.
19	Android 12 Snow Cone	Dirilis pada 4 Oktober 2021.
20	Android 13 Tiramisu	Dirilis pada 10 Februari 2022.

(Sumber: Gunawan, dkk., 2021)

### G. iSpring Suite

iSpring Suite adalah program komputer yang praktis dan mudah digunakan untuk merancang suatu pembelajaran karena fitur-fiturnya langsung terintegrasi dengan *PowerPoint*. iSpring Suite merupakan jenis *software* yang mudah digunakan pendidik karena dalam proses pembuatannya tidak terlalu membutuhkan kepandaian bahasa pemrograman ataupun script. Berbagai fitur iSpring Suite yang sudah terintegrasi dengan *PowerPoint*, diantaranya perekaman narasi slide, perekaman video, penambahan materi/bahan ajar interaktif, pembuatan kuis, dan publikasi konten pembelajaran dalam format HTML5, video, dan SCORM (Batubara, 2021; Sumargo, dkk., 2019). Dalam penelitian ini iSpring Suite yang digunakan adalah versi iSpring Suite 10.

### H. MIT App Inventor

Pembuatan aplikasi pada penelitian ini menggunakan salah satu aplikasi *open source* yang bernama MIT App Inventor karena aplikasi ini berbasis android dan cocok untuk seseorang yang ingin mengembangkan sebuah aplikasi tetapi tidak mau terlalu berat memikirkan *coding*. “MIT App Inventor adalah sebuah *platform* yang memudahkan pengguna untuk membuat sebuah aplikasi sederhana berbasis android, tanpa perlu mempelajari dan memahami *coding* yang rumit” (Maxine Olexa Phoa, dkk., 2021: 14). App inventor ini mempunyai sistem yang sangat mudah dimana pengguna dapat menggunakan, melihat, men-*drag* dan *drop* blok, layaknya *puzzle*. Blok disini adalah kumpulan atau *code block* berbentuk *graphic* seperti *puzzle*, dimana didalamnya terdapat komponen-komponen *logic*, *control*, *math*, *text*, *list*, *colors*, *variables*, dan *procedures*.

### I. Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Redyan Asri Irsalina, dengan judul “Pengembangan E-Glossarium dengan Program Android Studio sebagai Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Kelas X di SMA/MA Negeri Sederajat”, dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara pengembangan dan kelayakan media pembelajaran E-Glossarium berbasis android. Jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan prosedur Borg and Gall hingga 7 tahap pengembangan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan media E-Glossarium layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan media E-Glossarium menunjukkan “sangat layak” berdasarkan presentase hasil validasi media yaitu sebesar 85,62%, ahli materi sebesar 84,86%, dan ahli bahasa sebesar 84,37%. Hasil respon tanggapan guru yaitu media dikategorikan “sangat layak” dengan presentase 79,68%. Selanjutnya respon peserta didik menunjukkan kategori “sangat layak” dengan hasil presentase sebesar 84,09%. Berdasarkan perolehan hasil tersebut dapat disimpulkan media E-Glossarium layak digunakan sebagai media pembelajaran materi biologi siswa kelas X di SMA/MA sederajat. Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian saya yaitu media yang dibuat. Perbedaan yang ada dalam penelitian adalah *software* yang digunakan untuk pengembangan aplikasi, Redyan Asri Irsalina menggunakan *platform* Android Studio sedangkan penelitian saya menggunakan *platform* MIT App Inventor.

2. Penelitian oleh Nurul Husni Hidayati, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI melalui Aplikasi Glosarium Islam Berbasis Website untuk Sekolah Menengah Atas di Jombang”, dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI dengan aplikasi Glosarium Islam berbasis website untuk sekolah menengah atas sehingga dapat memudahkan memahami materi-materi PAI dan dapat merujuk langsung kepada sumber khazanah keislaman. Jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan),

*Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi), namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yakni implementasi. Validasi kelayakan media dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran, dan uji coba kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran PAI dengan aplikasi Glosarium Islam berbasis website untuk sekolah menengah atas sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari: 1) ahli materi mendapatkan skor 75,00 dengan rata-rata 3,95 pada keseluruhan aspek, sehingga termasuk pada kategori sangat baik. Dan jika dihitung berdasarkan persentase mendapatkan nilai total sebesar 98,75% atau berada pada kategori sangat layak; 2) ahli media mendapatkan skor 75,00 dengan rata-rata 3,57 pada keseluruhan aspek, sehingga termasuk pada kategori sangat baik. Dan jika dihitung berdasarkan persentase mendapatkan nilai total sebesar 89,3% atau berada pada kategori sangat layak; 3) praktisi pembelajaran 1 memperoleh nilai total sebesar 73,00 dengan rata-rata 3,04 pada keseluruhan aspek, sehingga termasuk pada kategori baik. Sedangkan penilaian praktisi pembelajaran 2 media memperoleh nilai total sebesar 67,00 dengan rata-rata 2,79 sehingga termasuk dalam kategori baik. Adapun dalam penilaian persentasi media mendapatkan nilai total sebesar 76% oleh praktisi pembelajaran 1 dan 69,75% oleh praktisi pembelajaran 2 atau berada pada kategori layak untuk dijadikan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Respon siswa terhadap media ini saat dilakukan uji coba menunjukkan respon yang positif. Uji coba dilakukan secara random pada siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Jombang oleh 20 siswa dan menunjukkan persentase  $\geq 70\%$ . Dengan demikian media pembelajaran PAI dengan aplikasi Glosarium Islam berbasis website untuk sekolah menengah atas layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI tingkat menengah atas. Penelitian ini serupa dengan penelitian saya hanya berbeda sistem operasi yang digunakan, Nurul Husni Hidayati membuat aplikasi

berbasis *website* sedangkan penelitian saya membuat aplikasi berbasis *android*.

3. Penelitian oleh Furqan Usda, dengan judul “Pengembangan Glosarium Berbasis Android Pada Materi Kimia Kelas X di MAN 4 Aceh Besar”, dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa MAN 4 Aceh Besar terhadap glosarium berbasis android pada materi pelajaran kimia kelas X. Jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan angket, sedangkan Teknik pengumpulan data berupa validasi dan penyebaran angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase. Berdasarkan hasil validasi dari 2 orang validator diperoleh nilai 75% pada aspek materi, 71.7% pada aspek bahasa, dan 84.3% pada aspek desain dan penggunaan. Nilai rata-rata dari tiap-tiap aspek adalah 77% dengan kualifikasi layak. Sedangkan hasil angket respon siswa yang melibatkan 20 orang siswa diperoleh nilai rata-rata yaitu 89,2% dengan kualifikasi menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran glosarium berbasis android pada materi kimia kelas X dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian saya yaitu membuat media pembelajaran.