

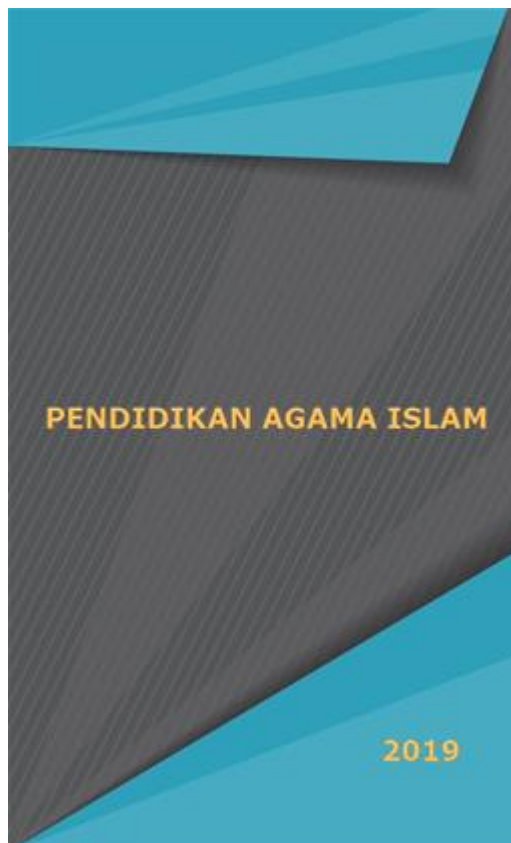
## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Implementasi Antar Muka Siswa**

##### 4.1.1 Halaman Tampilan Awal

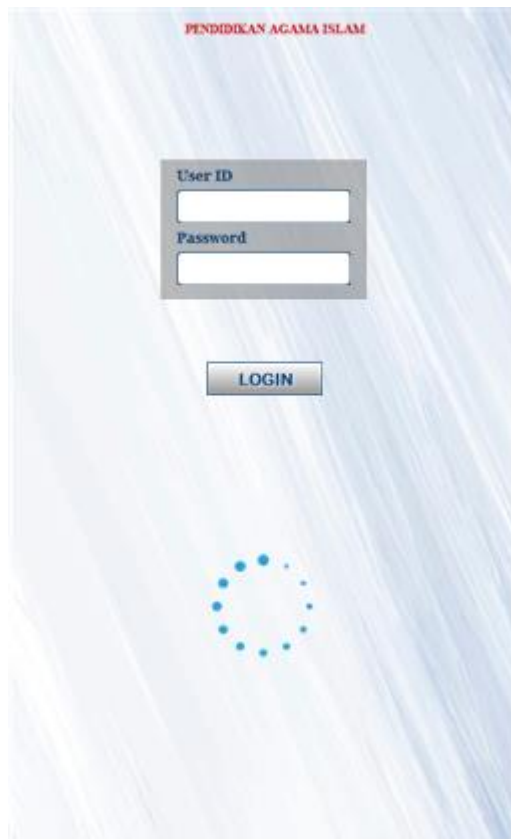
Pada gambar 4.1 adalah tampilan awal aplikasi dengan judul, logo dan tahun. Siswa dapat klik untuk bisa melanjutkan ke halaman selanjutnya.



Gambar 4.2 Halaman Tampilan Awal

#### 4.1.2 Halaman *Login* Siswa

Pada gambar 4.2 adalah halaman dimana pengguna (siswa) melakukan *login*. *Login* hanya dapat diakses oleh siswa yang sudah terdaftar. Siswa dapat memasukkan *Username* dan *Password* dengan tepat. Kemudian klik tombol *button Login*. Jika siswa salah memasukkan *Username* atau *Password*, maka akan muncul pemberitahuan.



Gambar 4.3 Halaman *Login* Siswa

#### 4.1.3 Halaman *Home* Siswa

Pada gambar 4.3 adalah halaman *home* yang berisi kegiatan pembelajaran disetiap pertemuan. Terdapat 11 materi pada aplikasi. Siswa dapat klik disetiap judul CAI untuk mendapat penjelasan dan pertanyaan tentang materi tersebut.

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	
Kegiatan Pembelajaran	
Minggu ke	CAI
1	<a href="#">MENGAPA DAN BAGAIMANA PAI DIAJARKAN DI PERGURUAN TINGGI?</a>
2	<a href="#">BAGAIMANA MANUSIA BERTUHAN?</a>
3	<a href="#">BAGAIMANA AGAMA MENJAMIN KEBAHAGIAAN?</a>
4	<a href="#">MENINTEGRALKAN IMAN, ISLAM DAN IHSAN DALAM MEMBENTUK INSAN KAMIL</a>
5	<a href="#">MEMBANGUN PARADIGMA QURANI</a>
6	<a href="#">BAGAIMANA MEMBUMIKAN ISLAM DI INDONESIA?</a>
7	<a href="#">BAGAIMANA ISLAM MEMBANGUN PERSATUAN DALAM KEBERAGAMAN</a>
8	<a href="#">BAGAIMANA ISLAM MENGHADAPI TANTANGAN MODERNISASI?</a>
9	<a href="#">KONTRIBUSI ISLAM DALAM PENGEMBANGAN PERADABAN DUNIA</a>
10	<a href="#">FUNGSI MASJID KAMPUS DALAM PENGEMBANGAN BUDAYA ISLAM</a>
11	<a href="#">PANDANGAN ISLAM TENTANG ZAKAT DAN PAJAK</a>

Gambar 4.4 Halaman *Home* Siswa

#### 4.1.4 Halaman Materi Siswa

Pada gambar 4.4 adalah halaman yang berisi materi PAI yang telah dipilih dalam kegiatan pembelajaran. Pada halaman ini siswa dapat melakukan pembelajaran dan memahami isi materi tersebut. Siswa dapat klik pada setiap *tabs bar* angka yang terdapat dibagian atas untuk melanjutkan ke pembahasan selanjutnya. Siswa juga dapat klik *button next* untuk ke halaman berikutnya, siswa pun dapat klik *button home* untuk kembali ke halaman *home* yang berisi kegiatan pembelajaran.

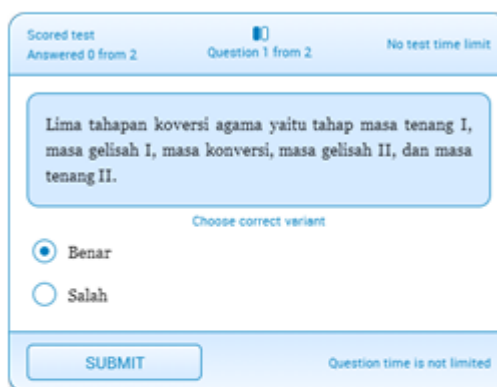


Gambar 4.5 Halaman Materi Siswa

#### 4.1.5 Halaman Pertanyaan Siswa

Pada gambar 4.5 adalah halaman yang berisi pertanyaan yang terdapat pada setiap materi. Siswa cukup klik benar atau salah pada pertanyaan tersebut dan kemudian klik *button Submit* agar jawaban tersebut dapat tersimpan. Pada halaman ini juga terdapat *button back* atau kembali ke halaman materi dan *button home* ke kegiatan pembelajaran.

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM



Scored test  
Answered 0 from 2      Question 1 from 2      No test time limit

Lima tahapan koversi agama yaitu tahap masa tenang I, masa gelisah I, masa konversi, masa gelisah II, dan masa tenang II.

Choose correct variant

Benar  
 Salah

SUBMIT      Question time is not limited



Gambar 4.6 Halaman Pertanyaan Siswa

## 4.2 Hasil Implementasi Antar Muka Guru

### 4.2.1 Halaman Tambah User

Pada Gambar 4.6 adalah halaman pada server dimana admin dapat menambahkan *user* agar dapat mengakses aplikasi tersebut, yang berisi Nama, *UserID*, *Password*, dan *E-mail*. Gambar 4.7 adalah halaman user berhasil ditambahkan.

The screenshot shows the 'Add a new user' form in the GFLM admin interface. The form is titled 'General' and includes the following fields and options:

- Username\***: A text input field with a 'Required' label.
- Choose an authentication method**: A dropdown menu currently set to 'Manual accounts'.
- Suspended account**: A checkbox that is currently unchecked.
- Generate password and notify user**: A checkbox that is currently unchecked.
- New password**: A text input field with an 'Unmask' checkbox.
- Force password change**: A checkbox that is currently unchecked.
- First name\***: A text input field.
- Surname\***: A text input field.

Below the password field, there is a note: "The password must have at least 8 characters, at least 1 digit(s), at least 1 lower case letter(s), at least 1 upper case letter(s), at least 1 non-alphanumeric character(s) such as \*, -, or #".

Gambar 4.6 Halaman Tambah User

The screenshot shows the 'Enrolled users' page in the GFLM admin interface. The page includes a search bar, filters for 'Enrolment methods', 'Role', and 'Group', and a table of enrolled users. The table has the following columns: First name, Surname, ID number, Last access to course, Status, Role, Group, and Enrolment methods.

First name	Surname	ID number	Last access to course	Status	Role	Group	Enrolment methods
Fiana		0895345989362	22 hours 41 mins	Student	X		Manual enrolments from Monday, 7 October 2019, 12:46 PM
Agri		0812285416		Never	Student	X	Manual enrolments from Monday, 7 October 2019, 1:04 PM
Ropiah		089661901628		Never	Student	X	Manual enrolments from Tuesday, 8 October 2019, 9:59 AM
Revano Albar		081316486424		Never	Student	X	Manual enrolments from Monday, 7 October 2019, 9:59 AM
Faizal Albarso				Never	Student	X	Manual enrolments from

Gambar 4.7 User Berhasil Ditambah

#### 4.2.2 Halaman Tampilan Awal Guru

Pada gambar 4.8 adalah tampilan awal aplikasi dengan judul, logo dan tahun. Guru dapat klik untuk bisa melanjutkan ke halaman selanjutnya.



Gambar 4.8 Halaman Tampilan Awal Guru

### 4.2.3 Halaman Informasi

Pada gambar 4.9 adalah halaman yang berisi sebuah informasi dalam menggunakan modul aplikasi guru.

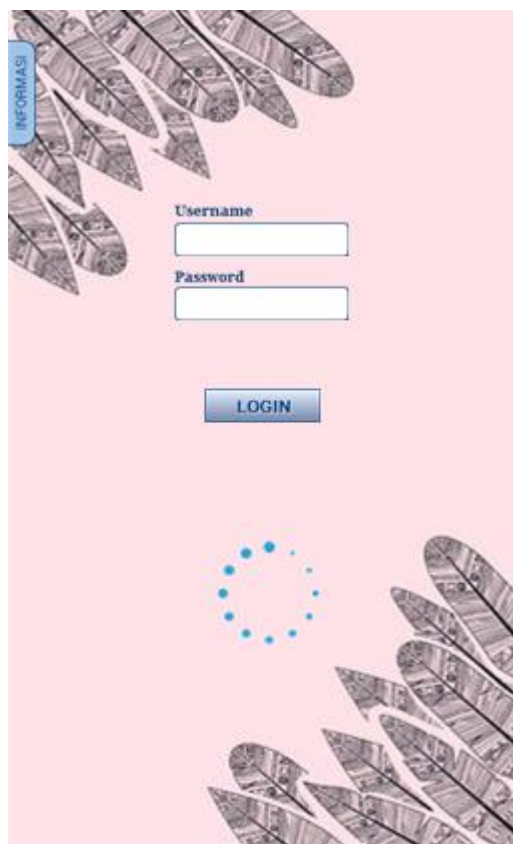


Gambar 4.9 Halaman Informasi



#### 4.2.4 Halaman *Login* Guru

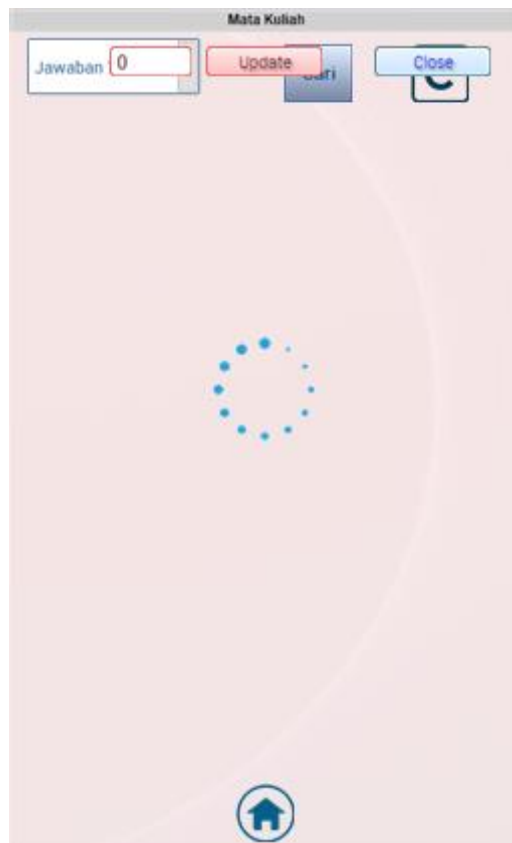
Pada gambar 4.10 adalah halaman dimana guru melakukan *login*. *Login* hanya dapat diakses oleh guru yang sudah terdaftar. Guru dapat memasukkan *Username* dan *Password* dengan benar. Kemudian klik tombol *button Login*. Jika guru salah memasukkan *Username* dan *Password*, maka akan muncul pemberitahuan. Pada halaman ini juga terdapat informasi yang sama pada halaman sebelumnya.



Gambar 4.10 Halaman *Login* Guru

#### 4.2.5 Halaman Data *List* Siswa

Pada Gambar 4.11 adalah halaman dimana guru dapat mengetahui nilai dari setiap jawaban siswa dalam aplikasi tersebut.



Gambar 4.11 Halaman Data *List* Siswa

### 4.3 Pengujian

Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur minat belajar agama siswa dalam menggunakan modul aplikasi *mobile learning*. Uji coba menggunakan sampel 30 siswa. Siswa yang memiliki minat belajar memiliki ciri-ciri sangat tertarik, penasaran, antusiasme, dan aktivitas tinggi. Peneliti mengukur ciri-ciri ini menggunakan kuesioner. Siswa diminta mengisi 4 (empat) kuesioner yang disediakan. Data yang terkumpul diolah menggunakan *SmartPLS* untuk mencari keterkaitan antara ciri-ciri dengan minat belajar.

**Tabel 4.1** bertujuan untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap penggunaan aplikasi. Variabel ketertarikan siswa dapat diukur dari beberapa indikator yaitu penyampaian materi lebih simpel, materi pembelajaran sangat menarik perhatian, dan metode penyampain yang diterapkan mudah dipahami.

**Tabel 4.1** Ketertarikan Aplikasi

<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>				
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>K1</b>	<b>K2</b>	<b>K3</b>
1	Pengguna 1	5	5	5
2	Pengguna 2	5	4	3
3	Pengguna 3	5	5	5
4	Pengguna 4	5	4	4
5	Pengguna 5	5	3	3
6	Pengguna 6	5	3	3
7	Pengguna 7	5	5	5
8	Pengguna 8	5	3	4
9	Pengguna 9	5	5	3

<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>				
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>K1</b>	<b>K2</b>	<b>K3</b>
10	Pengguna 10	5	5	5
11	Pengguna 11	5	3	4
12	Pengguna 12	5	4	5
13	Pengguna 13	4	4	4
14	Pengguna 14	4	5	5
15	Pengguna 15	4	4	4
16	Pengguna 16	4	4	4
17	Pengguna 17	4	4	4
18	Pengguna 18	4	3	4
19	Pengguna 19	5	5	5
20	Pengguna 20	5	3	3
21	Pengguna 21	5	5	5
22	Pengguna 22	5	4	3
23	Pengguna 23	5	5	5
24	Pengguna 24	5	5	5
25	Pengguna 25	5	5	5
26	Pengguna 26	5	5	5

<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>				
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>K1</b>	<b>K2</b>	<b>K3</b>
27	Pengguna 27	5	4	4
28	Pengguna 28	5	5	5
29	Pengguna 29	4	5	4
30	Pengguna 30	4	4	4
<b>Total</b>		<b>154</b>	<b>128</b>	<b>127</b>
<b>Persentase Index</b>		<b>97,4%</b>	<b>85,3%</b>	<b>84,5%</b>

**Tabel 4.2** bertujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam menggunakan modul aplikasi. Variabel motivasi belajar disusun dari beberapa indikator yaitu adanya keinginan belajar sendiri, belajar lebih fokus tanpa diawasi orang tua, dan informasi materi tidak hanya dari buku.

**Tabel 4.2** Motivasi Belajar

<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>				
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>M1</b>	<b>M2</b>	<b>M3</b>
1	Pengguna 1	3	5	5
2	Pengguna 2	5	5	5
3	Pengguna 3	4	5	5
4	Pengguna 4	4	5	5
5	Pengguna 5	2	5	5

<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>				
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>M1</b>	<b>M2</b>	<b>M3</b>
6	Pengguna 6	3	5	5
7	Pengguna 7	5	4	5
8	Pengguna 8	5	5	5
9	Pengguna 9	2	5	5
10	Pengguna 10	3	5	5
11	Pengguna 11	2	5	5
12	Pengguna 12	3	4	5
13	Pengguna 13	5	5	5
14	Pengguna 14	3	4	5
15	Pengguna 15	3	5	3
16	Pengguna 16	5	5	3
17	Pengguna 17	4	4	4
18	Pengguna 18	3	4	3
19	Pengguna 19	3	5	5
20	Pengguna 20	2	5	5
21	Pengguna 21	3	5	5
22	Pengguna 22	2	5	2

<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>				
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>M1</b>	<b>M2</b>	<b>M3</b>
23	Pengguna 23	4	3	5
24	Pengguna 24	2	5	5
25	Pengguna 25	3	5	5
26	Pengguna 26	2	5	5
27	Pengguna 27	2	5	4
28	Pengguna 28	3	5	5
29	Pengguna 29	3	5	4
30	Pengguna 30	3	5	5
<b>Total</b>		<b>96</b>	<b>143</b>	<b>138</b>
<b>Persentase Index</b>		<b>64%</b>	<b>95,3%</b>	<b>92%</b>

**Tabel 4.3** bertujuan untuk mengukur tingkat pengaruh aplikasi pada modul. Variabel pengaruh tampilan dapat diukur dari beberapa indikator yaitu tampilan aplikasi menarik, isi modul mudah dipahami, ukuran teks sesuai, penggunaan warna sesuai, dan teks mudah dibaca dengan jelas.

**Tabel 4.3** Pengaruh Tampilan

<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>						
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
1	Pengguna 1	5	5	5	5	5
2	Pengguna 2	4	5	5	5	5
3	Pengguna 3	5	3	5	5	5
4	Pengguna 4	5	4	5	4	5
5	Pengguna 5	5	3	5	5	5
6	Pengguna 6	5	3	5	5	5
7	Pengguna 7	5	5	5	5	5
8	Pengguna 8	5	4	5	5	5
9	Pengguna 9	5	4	5	5	5
10	Pengguna 10	5	5	5	5	5
11	Pengguna 11	5	4	5	4	5
12	Pengguna 12	5	4	5	5	5
13	Pengguna 13	5	5	5	5	5
14	Pengguna 14	5	5	5	5	4
15	Pengguna 15	5	4	4	3	4
16	Pengguna 16	4	4	4	4	4



<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>						
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
17	Pengguna 17	4	4	4	4	4
18	Pengguna 18	4	4	4	4	4
19	Pengguna 19	5	5	5	5	5
20	Pengguna 20	3	3	4	4	4
21	Pengguna 21	5	3	5	3	5
22	Pengguna 22	5	3	5	5	5
23	Pengguna 23	5	5	5	5	5
24	Pengguna 24	5	3	5	5	4
25	Pengguna 25	3	3	4	4	4
26	Pengguna 26	5	4	4	5	4
27	Pengguna 27	5	3	4	4	4
28	Pengguna 28	5	5	5	5	5
29	Pengguna 29	4	4	5	5	3
30	Pengguna 30	5	4	5	5	5
<b>Total</b>		<b>141</b>	<b>120</b>	<b>142</b>	<b>138</b>	<b>138</b>
<b>Persentase Index</b>		<b>94%</b>	<b>80%</b>	<b>95%</b>	<b>92%</b>	<b>92%</b>

**Tabel 4.4** bertujuan untuk mengukur tingkat percaya bahwa sistem dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Variabel kemudahan modul disusun dari beberapa indikator yaitu bisa digunakan *offline*, tidak dibatasi waktu dan tempat, dan lebih mudah mengakses modul dari berbagai *smartphone*.

**Tabel 4.4** Kemudahan Modul Aplikasi

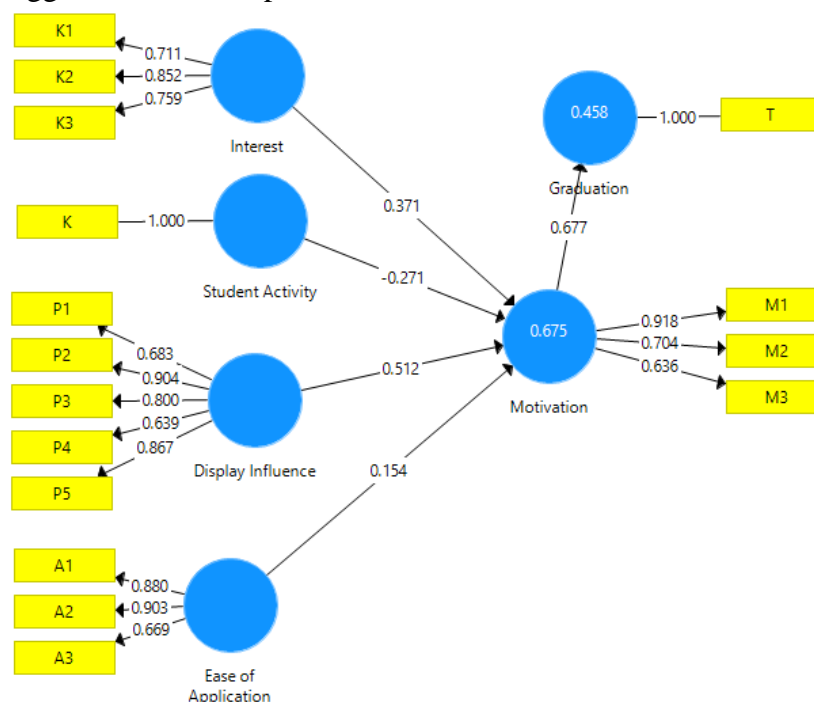
<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>				
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>A1</b>	<b>A2</b>	<b>A3</b>
1	Pengguna 1	4	5	5
2	Pengguna 2	4	5	5
3	Pengguna 3	5	5	5
4	Pengguna 4	5	5	5
5	Pengguna 5	5	5	5
6	Pengguna 6	5	5	5
7	Pengguna 7	5	5	5
8	Pengguna 8	5	5	5
9	Pengguna 9	5	5	5
10	Pengguna 10	5	5	5
11	Pengguna 11	5	5	5
12	Pengguna 12	5	5	5
13	Pengguna 13	5	5	5
14	Pengguna 14	4	3	5

<b>Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)</b>				
<b>No</b>	<b>Responden</b>	<b>A1</b>	<b>A2</b>	<b>A3</b>
15	Pengguna 15	4	4	4
16	Pengguna 16	4	3	5
s17	Pengguna 17	4	4	4
18	Pengguna 18	4	4	4
19	Pengguna 19	5	5	5
20	Pengguna 20	4	4	4
21	Pengguna 21	5	5	5
22	Pengguna 22	5	5	5
23	Pengguna 23	5	5	5
24	Pengguna 24	5	5	5
25	Pengguna 25	4	4	4
26	Pengguna 26	5	5	5
27	Pengguna 27	5	4	5
28	Pengguna 28	3	4	5
29	Pengguna 29	3	4	4
30	Pengguna 30	5	4	5
<b>Total</b>		<b>137</b>	<b>137</b>	<b>144</b>

Point (1:STS, 2: TS, 3: N, 4: S, 5:SS)				
No	Responden	A1	A2	A3
<b>Persentase Index</b>		<b>91,3%</b>	<b>91,3%</b>	<b>96%</b>

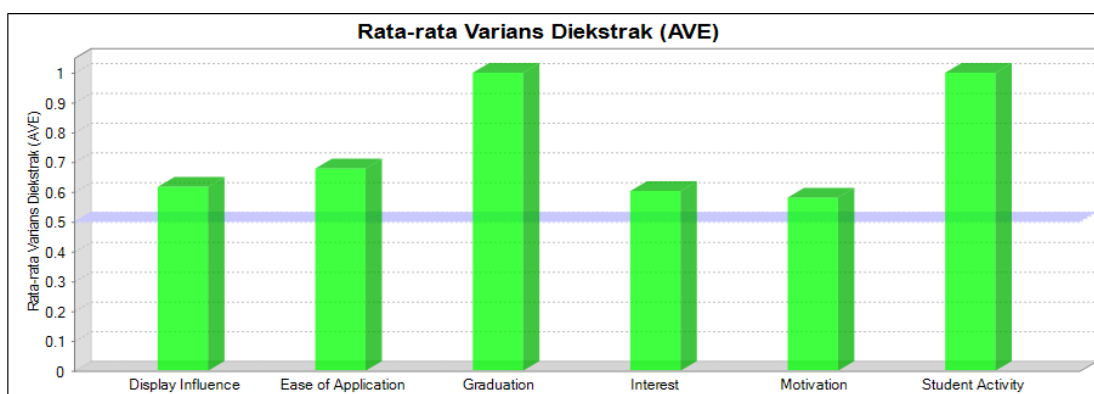
#### 4.4 Pembahasan

Gambar 4.12 menjelaskan hasil perhitungan dengan menggunakan *SmartPLS*. Dari data analisis uji coba terhadap siswa selama tiga bulan. K1, K2, dan K3 adalah variabel independen yang menunjukkan ketertarikan siswa terhadap penyajian materi belajar di peranti *mobile* serta ketertarikan siswa terhadap *mobile learning*. P1, P2, P3, P4, dan P5 merupakan variabel independen yang menunjukkan pengaruh tampilan pada pengguna. Pengaruh tampilan meliputi tingkat kemudahan memahami isi, penggunaan warna yang nyaman, dan ukuran teks yang sesuai. A1, A2, dan A3 adalah variabel kemudahan penggunaan modul aplikasi seperti menu-menu mudah dipahami. Variabel ini juga menunjukkan fleksibilitas modul terhadap waktu dan tempat, modul dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. M1, M2, dan M3 adalah variabel motivasi belajar siswa di luar kelas menggunakan aplikasi. Sedangkan T merupakan indikator ketuntasan siswa setelah menggunakan modul aplikasi.



Gambar 4.12 Perhitungan Model SmartPLS

Tujuan awal dari penelitian ini adalah meningkatkan minat siswa dalam belajar agama. Minat belajar meningkat jika motivasi tinggi. Motivasi dapat ditingkatkan menggunakan *mobile learning*. Motivasi dapat ditingkat melalui sistem belajar. Apakah alat dapat meningkatkan motivasi? Dapat dilihat dari empat variabel yaitu ketertarikan, pengaruh tampilan, aktivitas, dan pengaruh kemudahan alat. Dari gambar 4.12 terlihat bahwa yang mempengaruhi motivasi terbesar adalah tampilan aplikasi sementara yang berpengaruh negatif adalah aktivitas artinya aktivitas belum menunjukkan bahwa siswa belum termotivasi. Meskipun demikian melihat gambar 4.13 motivasi sudah tumbuh dan mempengaruhi keberhasilan belajar.



Gambar 4.13 Rata-Rata Data

Minat dan ketertarikan dalam belajar sudah ada pada siswa namun lebih ditingkatkan lagi sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan cara menumbuhkan kesadaran belajar siswa. Menurut Lee, I. (2010) bahwa motivasi belajar siswa berpengaruh besar terhadap prestasi belajar. Menurut Adedeji Tella (2007) adalah motivasi belajar mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar siswa, dan siswa yang memiliki motivasi lebih tinggi akan tampil lebih baik secara akademis dibandingkan siswa yang memiliki motivasi yang lebih rendah. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang beragam. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan melakukan suatu aktivitas lebih bersemangat dan bertanggung jawab. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor yang menyebabkan tinggi rendahnya hasil belajar (Mappaeasse,2009).

Menurut pendapat Hamdu & Agustina (2011) mengungkapkan bahwa kelemahan motivasi atau tidak adanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar.

Sesuai dengan tujuan awal meningkatkan minat belajar dengan menggunakan *mobile learning*. Kesimpulannya adalah bahwa alat dapat menarik motivasi namun ketertarikan siswa hanya sebatas pada tampilan aplikasi saja. Tetapi secara keseluruhan model mempengaruhi hasil belajar 67,7 persen, sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diketahui, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran belum dijalankan sepenuhnya karena didalamnya mengandung peran guru. Peran guru belum optimal karena aktivitas belum bisa menunjukkan pengaruh langsung pada hasil. Hal ini kemungkinan besar dipengaruhi cara guru mengatur pola pembelajaran. Jika pola pembelajaran optimal maka kemungkinan besar motivasi meningkat, aktivitas meningkat, dan hasil belajarnya pun akan meningkat.

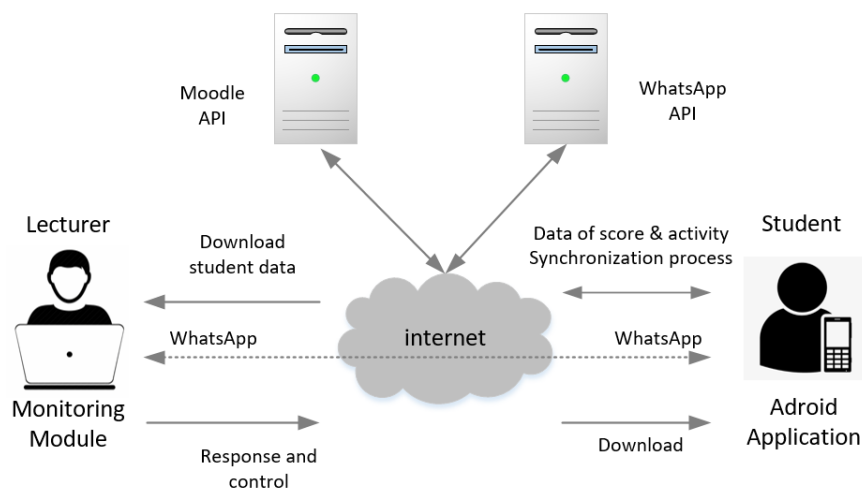
Peran guru diibaratkan sebagai panutan bagi siswa. Guru harus memiliki lebih banyak pengetahuan dan ilmu untuk bisa memberikan ilmunya kepada siswa karena guru adalah sumber belajar siswa. Guru juga dianggap sebagai orang tua kedua di sekolah karena siswa diajarkan untuk menulis, membaca, dan menghitung. Guru memiliki banyak kewajiban dalam melakukan proses pembelajaran mulai dari merencanakan pembelajaran, merancang pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, dan melakukan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mempunyai peran dan tanggung jawab lebih besar.

Menurut Silverius bahwa guru adalah tokoh dalam pendidikan upaya untuk menyiapkan penerus bangsa di masa depan. Dari beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, faktor guru yang mendapat perhatian paling pertama, karena baik atau buruknya implementasi kurikulum yang pada akhirnya tergantung pada kreativitas dan kegiatan guru. Oleh karena itu, guru harus profesional dalam menjalankan tugasnya.

Gambar 4.14 menunjukkan arsitektur kemudahan belajar menggunakan *mobile learning* dengan aplikasi chat *WhatsApp*. *WhatsApp* adalah aplikasi yang saat ini sangat populer dikalangan masyarakat. Kelebihannya yaitu mudah

digunakan, efisien waktu, bisa mengirim gambar, *file* dan foto. Dengan aplikasi *chat WhatsApp* mempermudah komunikasi antar guru dan siswa, dengan begitu guru dapat membimbing dan mengawasi siswa tanpa harus bertatap muka secara langsung. Siswa juga dapat berkomunikasi dengan guru untuk bertanya jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas maupun berdiskusi mengenai pembelajaran baik secara umum dengan grup kelas atau secara personal dengan guru di luar jam pelajaran. Dengan aplikasi *chat WhatsApp* dapat meningkatkan minat belajar dan berdiskusi bagi siswa kapanpun dan dimanapun.

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *chat WhatsApp* dalam *mobile learning* sebagai media pembelajaran sangat memudahkan terhadap proses dan pendampingan belajar siswa. Karena dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk belajar mandiri namun dibawah pengawasan guru sebagai motivator sehingga tujuan awal pembelajaran dapat tercapai dengan baik.



Gambar 4.14 Jaringan *Mobile Learning*