

ABSTRACT

Faishal Nafis. Muamar Aufar Prasetya. 2021.AHSIAF: Android-Based "Akidah, Sharia and Sufism" Learning Application as a Media for Education and Information Studies in Realizing the Modern Millennial Generation. Scientific Paper Advisor: Mariana, M.Pd

This study aims to: 1) The steps of making the AHSIAF application as a medium for education and information in the effectiveness of the implementation of Islamic Religious Education, especially Akidah, Sharia, and Sufism 2) Appropriateness of the AHSIAF Application Based on Android Studio 3.4.1 as a Media for Education and Information Studies in Creating a Generation Modern Millennial, 3) Education in the effectiveness of implementing Islamic Religious Education learning. Increasing student motivation in learning after using the AHSIAF application as a medium of education and information review in the effectiveness of implementing Islamic Religious Education learning.

This research is a type of research and development carried out at SMA Negeri 10 Bekasi in July 2020. The data collection instrument was carried out by means of a questionnaire. In this study, data collection techniques used a questionnaire with a Likert scale. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis.

The results of this study are the AHSIAF application media that is suitable for use as a learning medium. The feasibility of the media engineering aspect according to the media expert's assessment obtained a mean score of 34.00 in the "Good" category, individual trials of 16.40 in the "Very Good" category, small group trials of 16.60 in the "Very Good" category, and field trials of 17.80 in the "Very Good" category. The feasibility of the visual communication aspect according to the media expert's assessment obtained an average score of 54.00 in the "Good" category, individual trials of 42.60 with the "Very Good" category, small group trials of 44.19 with the "Very Good" category, and field trials of 44.78 in the "Very Good" category. The feasibility of the educational aspect according to the material expert's assessment obtained an average score of 82, 00 with the "Very Good" category, individual trials of 26.80 with the "Very Good" category, small group trials of 26.20 with the "Very Good" category, and field trials of 26.67 with the "Very Good" category . In addition, learning media has been proven to increase students' learning motivation before learning to obtain a mean score of 3.22 which is in the "Enough" category and increases to 4.44 which is in the "Very High" category

KEY WORDS: Application, Media, Education, Islamic Moderation Information

ABSTRAK

Faishal Nafis. Muamar Aufer Prasetya. 2021. *AHSIAF: Aplikasi Pembelajaran "Akidah, Syariah, dan Tasawuf" Berbasis Android Sebagai Media Edukasi dan Kajian Informasi Dalam Mewujudkan Generasi Milenial Modern.* Pembimbing Karya Ilmiah : Mariana, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Langkah pembuatan aplikasi AHSIAF sebagai media edukasi dan informasi dalam efektifitas implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama Akidah, Syariah, dan Tasawuf 2) Kelayakan Aplikasi AHSIAF Berbasis *Android Studio 3.4.1 Sebagai Media Edukasi dan Kajian Informasi Dalam Mewujudkan Generasi Milenial Modern*, 3) Edukasi dalam efektifitas implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan aplikasi AHSIAF sebagai media edukasi dan kajian informasi dalam efektifitas implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SMA Negeri 10 Bekasi pada bulan Juli 2020. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala *Likert*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah media aplikasi AHSIAF yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan aspek rekayasa media menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 34,00 dengan kategori "Baik", uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori "Sangat Baik", uji coba kelompok kecil sebesar 16,60 dengan kategori "Sangat Baik", dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori "Sangat Baik". Kelayakan aspek komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 54,00 dengan kategori "Baik", uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori "Sangat Baik", uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori "Sangat Baik", dan uji coba lapangan sebesar 44,78 dengan kategori "Sangat Baik". Kelayakan Aspek Edukasi menurut penilaian ahli materi memperoleh rerata skor sebesar 82,00 dengan kategori "Sangat Baik", uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori "Sangat Baik", uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori "Sangat Baik", dan uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan kategori "Sangat Baik". Selain itu, media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori "Cukup" dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori "Sangat Tinggi".

KATA KUNCI: Aplikasi, Media, Edukasi, Informasi Moderasi Islam