

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *SONGO SAGA* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SEJARAH PERADABAN ISLAM DI KELAS X SMAN 37 JAKARTA

Janur Ramadhina

1404621024



Intelligentia - Dignitas

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

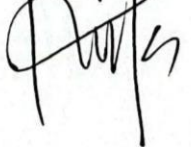
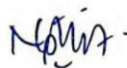
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajidi, S.Th.I., M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Jabatan	Nama Lengkap dan Gelar	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	<u>Dr. Abdul Fadhil, M.Ag.</u> NIP. 197112212001121001		29/07/2025
2.	Sekretaris	<u>Dr. Khairil Ikhsan Siregar, Lc., M.A</u> NIP. 196803152005011003		29/07/2025
3.	Penguji Ahli	<u>Suci Nurpratiwi, S.Pd.I., M.Pd.</u> NIP. 199111012019032029		29/07/2025
4.	Pembimbing 1	<u>Dr. Rihlah Nur Aulia, M.A.</u> NIP. 197909122008012018		29/07/2025
5	Pembimbing 2	<u>Dr. Amaliyah, M.Pd.</u> NIP. 197312312023212036		30/07/2025

Tanggal Lulus :

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta

Nama : Janur Ramadhina

NIM : 1404621024

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Songo Saga* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sejarah Peradaban Islam di Kelas X SMAN 37 Jakarta.

Adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Januari sampai Mei 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau menjiplak karya tulis dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Bogor, 10 Juli 2025

Pembuat Pernyataan



Janur Ramadhina
NIM. 1404621024



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Janur Ramadhina
NIM : 1404621024
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum / Pendidikan Agama Islam
Alamat email : ramadhinajanur@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Songo Saga untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sejarah
Peradaban Islam di Kelas X SMAN 37 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 6 Agustus 2020

Penulis

(Janur Ramadhina)
nama dan tanda tangan

MOTTO

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ

“Cukuplah Allah (menjadi penolong) bagi kami dan Dia sebaik-baik pelindung”

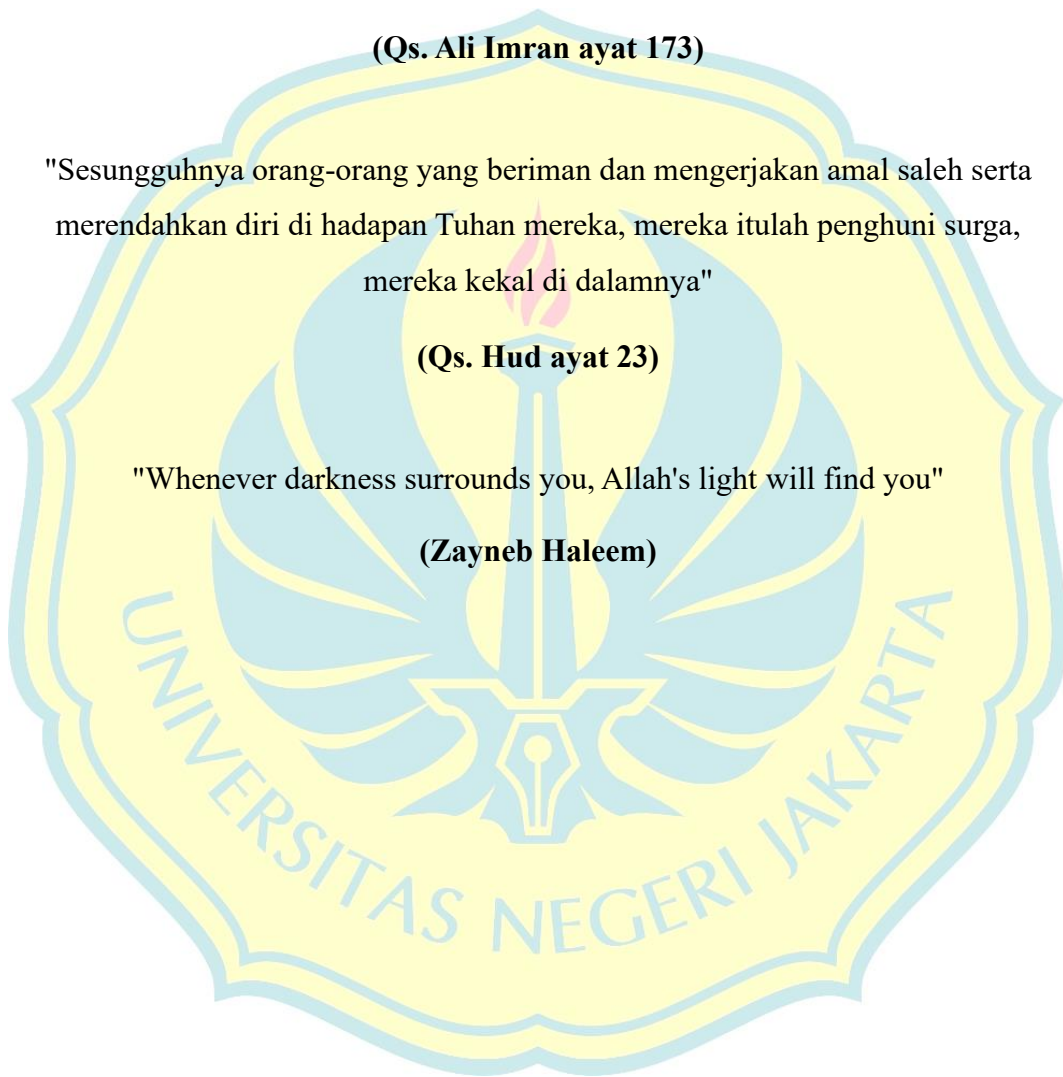
(Qs. Ali Imran ayat 173)

"Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh serta merendahkan diri di hadapan Tuhan mereka, mereka itulah penghuni surga, mereka kekal di dalamnya"

(Qs. Hud ayat 23)

"Whenever darkness surrounds you, Allah's light will find you"

(Zayneb Haleem)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ridho Allah SWT dan rasa syukur yang sangat besar, skripsi ini ku persembahkan kepada:

Janur Ramadhina, diriku sendiri yang telah berjuang dan mampu bertahan sampai pada tahap ini. Terimakasih sudah berani bangkit meski jatuh berkali-kali. Terimakasih telah berusaha ikhlas menerima, meski hidup tidak selalu manis. Terimakasih telah berusaha menyelesaikan apa yang dicita-citakan dan telah menghasilkan karya sehebat ini.

Kepada ayah dan ibuku, alm. Rojali dan Ibu Nurjanah yang telah membesarkanku, mendidikku, mendukungku, serta mendoakanku hingga dapat menyelesaikan karya ini. Terimakasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang diberikan kepadaku.

Kepada kedua adikku dan nenekku yang telah menjadi support system dan sumber semangatku. Terimakasih atas doa yang tulus serta dukungan yang diberikan kepadaku.

Tak lupa kepada teman-teman seperjuangan dan sahabat yang selalu kebersamai, memberikan dukungan, serta semangat yang mewarnai kehidupanku selama masa perkuliahan.

Terakhir, kepada almamater kebanggaanku, PAI B 2021, Curtina Darba, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. Terimakasih telah menerimaku dan menjadi tempat untuk tumbuh menimba ilmu selama 4 tahun ini. Semoga karya yang telah kubuat ini menjadi bukti serta dapat menebarkan manfaat hingga suatu hari nanti.

Salam hangat & kasih,



Janur Ramadhina

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan umat manusia Nabi Muhammad SAW. Dengan ridho Allah yang senantiasa memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kekuatan, serta pertolongan yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Songo Saga* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada Materi Sejarah Peradaban Islam di Kelas X SMAN 37 Jakarta”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. Penulis menyampaikan rasa hormat dan syukur atas segala bimbingan dan nasihat dari semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Dengan penuh ketulusan dan keikhlasan, penulis sampaikan ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Sari Narulita Lc., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan semangat, motivasi, serta mencurahkan tenaga pikiran untuk kelulusan kami.
3. Dr. Rihlah Nur Aulia, M.A., selaku dosen pembimbing I yang selalu membimbing, memotivasi, dan memberikan arahan serta dukungan kepada penulis dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Dr. Amaliyah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan arahan, dukungan, sekaligus menjadi motivator bagi penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh jajaran dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam dan staff yang telah menyalurkan ilmu yang sangat bermanfaat serta pengalaman yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
6. Alm. ayah Rojali, cinta pertama, sumber semangat, dan ayah terbaik yang sangat penulis rindukan. Seseorang yang selalu berjuang untuk kebahagiaan keluarganya, yang selalu memberikan berlimpah kasih sayang dan cintanya kepada penulis. Seseorang yang berjuang menemani dan mendukung penulis untuk terus menjalani pendidikan sampai sarjana. Hingga kepergiannya, membuat penulis terus berusaha menjalani pendidikan dan mewujudkan cita-citanya hingga menjadi sarjana. Skripsi ini penulis selesaikan sebagai bentuk perwujudan terakhir yang dulu dinantikan oleh beliau. Penulis mempersembahkan gelar S.Pd. ini kepada beliau atas segala pengorbanan yang telah beliau curahkan. Walaupun pada akhirnya, penulis sampai pada tahap ini tanpa kehadiran sosok ayah tercinta.
7. Ibu Nurjanah, pemilik lisan yang langit tak pernah menolak pintanya, sang penjaga langit doa yang tak pernah lelah menyisipkan nama penulis dalam setiap sujudnya. Ibu terbaik yang sangat penulis cintai. Seseorang yang memiliki peluk terhangat, seseorang yang memiliki kasih sayang yang tak terhingga untuk anak-anaknya, dan selalu berjuang demi anak-anaknya. Ibu, teman abadi dalam tawa dan air mata, yang selalu hadir menemani penulis dalam bahagia juga memeluk erat dalam tiap luka dan kecewa. Gelar S.Pd. yang penulis dapatkan sebagai hadiah kecil untuk ibu atas segala cinta, restu, dan doa yang dapat mengantar penulis sampai pada titik ini.
8. Adinda Altamira Zulfa dan Muhammad Rayyan Ibkar. Kedua adik yang penulis cintai, penumbuh semangat di tengah letih penulis yang selalu memberikan kasih sayang serta doa yang tulus kepada penulis. Yang selalu memberikan dukungan dan menjadi penghibur penulis selama hidup dan selama menyusun skripsi ini. Terimakasih telah menjadi salah satu alasan penulis untuk terus berjuang dan menyelesaikan langkah ini.
9. Nenek Iyam, nenek tersayang. Seseorang yang tak pernah lelah mendoakan penulis. Perempuan tangguh yang tak mengenal bangku pendidikan, namun

menyimpan mimpi dan cita-cita yang besar agar cucunya bisa sarjana. Semoga gelar yang penulis dapatkan bisa menjadi bagian kecil dari bahagia yang ingin penulis berikan kepada nenek. Serta keluarga besar yang penulis sayangi.

10. Kepada Asfani, S.Pd selaku Wakil Kurikulum, Sakinah, M.Pd. dan Wahyu Aji, S.Pd. selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 37 Jakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, yang telah memberikan banyak bantuan serta dukungan yang tulus untuk penulis hingga sampai menyelesaikan skripsi ini.
11. Peserta didik kelas 10.3, 10.4, dan 10.7 SMAN 37 Jakarta yang dengan senang hati telah bersedia menjadi responden, memberikan semangat dan membantu penulis pada saat penelitian.
12. Keluarga besar “Jamaah Haji 2034” sahabat seperjuangan dalam suka dan duka selama perkuliahan. Kepada Elsa Tri Lestari, seseorang yang penulis anggap sebagai kakak, yang selalu setia membantu penulis, yang tak pernah bosan menjadi pendengar keluh kesah penulis, yang selalu menemani penulis, bimbingan sampai validasi ahli pun kita lewati bersama. Kepada Risma Alkaromah, teman seperjuangan yang sama-sama berjuang untuk Ibu dan adiknya, yang juga menjadi tempat penulis untuk bercerita, dan juga menemani penulis pada saat penelitian. Salwa Nayla, gadis kecil yang ceria dan selalu mengajak dan menemani penulis ke perpustakaan. Nurainun yang selalu menebarkan tawa, Aisyah Yasfina yang selalu mengingatkan pada kebaikan. Serta sahabat lainnya yaitu Zahrah Malihah Sakinah, Adella Putri Ramadhani, Halimatunnisa Asya’diyah Yusya, Shinta Chairunisya, Winny Azwita Putri, Nabila Farhana, Ajeng Nazwa Azzahra, Chairunnisa Salma, Nurlela Safitri, dan Nita Azizah yang selalu memberikan canda tawa serta kebahagiaannya kepada penulis yang tak hanya hadir saat tawa, tetapi juga menemani kala lelah. Yang selalu memberikan dukungan, bantuan, serta doa dari awal kita memulai perkuliahan sampai pada langkah akhir ini. Semoga kita terus bisa bersilaturahmi dan nama grup kita menjadi kenyataan.
13. Kepada rekan seperjuangan di bangku perkuliahan yaitu seluruh teman-teman PAI B 2021 serta Curtina Darba 21 program studi Pendidikan Agama Islam

yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Yang telah memberikan pengalaman serta kesan yang berharga bagi penulis dan tak akan pernah terlupakan. Yang selalu memberikan semangat, serta berjuang bersama hingga sampai pada tahap akhir dalam perkuliahan.

14. Teruntuk diri sendiri, Janur Ramadhina. Seorang perempuan yang tidak percaya pada diri sendiri namun tetap berani melangkah. Terimakasih atas perjuangannya selama ini, terimakasih karena memutuskan untuk tidak menyerah pada saat kesulitan dan akhirnya dapat menyelesaikan apa yang dulu hanya bisa dibayangkan. Semoga pencapaian ini dapat menjadi pengingat bahwa apapun rintangannya pasti bisa dilewati jika diiringi dengan niat yang tulus, sungguh-sungguh, dan doa yang tak pernah putus. Semoga diri ini terus tumbuh dan tetap rendah hati dalam setiap langkah.

Sebagai penutup, penulis memohon maaf sebesar-sebesarnya atas segala kekurangan dan kesalahan, baik dalam kata-kata atau kalimat penulis selama penyusunan skripsi ini. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat dan menyebarkan ilmu dalam kehidupan khususnya pada bidang pendidikan. Cukup sekian yang dapat penulis sampaikan, terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bogor, 10 Juli 2025



Janur Ramadhina
NIM. 1404621024

ABSTRAK

Janur Ramadhina, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Songo Saga* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sejarah Peradaban Islam di Kelas X SMAN 37 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif *Songo Saga*, (2) Rancangan media pembelajaran interaktif *Songo Saga*, (3) Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif *Songo Saga*, (4) Implementasi media pembelajaran interaktif *Songo Saga*, (5) Evaluasi media pembelajaran interaktif *Songo Saga*. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) level 3 dengan model ADDIE. Tahap *analyze* (analisis), merupakan tahapan awal untuk mengetahui kebutuhan dan masalah dalam pembelajaran. Tahap *design* (desain), tahap merancang model media pembelajaran interaktif *Songo Saga*, Tahap *development* (pengembangan), tahap mengembangkan dan uji validasi para ahli pada media pembelajaran interaktif *Songo Saga*. Tahap *implementation* (implementasi), uji coba media pembelajaran interaktif *Songo Saga* kepada peserta didik dan pendidik. Tahap *evaluation* (evaluasi), mengevaluasi dan merevisi media pembelajaran interaktif *Songo Saga* sesuai saran para ahli dan respon pendidik. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 10.3, 10.4, dan 10.7 SMAN 37 Jakarta. Teknik analisis data menggunakan deksriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Songo Saga* mendapat skor sangat baik dengan nilai persentase akhir ahli materi sebesar 96.3%, ahli media sebesar 85,3%, dan ahli bahasa sebesar 93,3%. Hasil angket respon pendidik mendapatkan nilai validitas sebesar 0,98 dengan kategori sangat valid. Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Songo Saga* yaitu 58,92% kategori rendah dan meningkat menjadi 86,38% termasuk kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Songo Saga* valid dan layak digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Sejarah Peradaban Islam

ABSTRACT

Janur Ramadhina, Development of *Songo Saga* Interactive Learning Media to Increase Student Learning Motivation on the Material of the History of Islamic Civilization in Class X SMAN 37 Jakarta. Thesis. Jakara: Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, State University of Jakarta, 2025.

This study aims to determine: (1) Analysis of the needs for Songo Saga interactive learning media, (2) Design of Songo Saga interactive learning media, (3) Creation and development of Songo Saga interactive learning media, (4) Implementation of Songo Saga interactive learning media, (5) Evaluation of Songo Saga interactive learning media. This research is a level 3 Research and Development (R&D) study using the ADDIE model. The analyze stage is the initial stage to identify needs and problems in learning. The design stage is the stage of designing the Songo Saga interactive learning media model. The development stage is the stage of developing and validating the Songo Saga interactive learning media with experts. The implementation stage involves testing the Songo Saga interactive learning media with students and educators. The evaluation stage involves evaluating and revising the Songo Saga interactive learning media based on expert recommendations and educator feedback. The subjects of this study are students from classes X-3, X-4, and X-7 at SMAN 37 Jakarta. Data analysis techniques used descriptive qualitative and quantitative methods. The research results showed that the Songo Saga interactive learning media received an excellent score with a final percentage of 96.3% for subject matter experts, 85.3% for media experts, and 93.3% for language experts. The teacher response questionnaire results obtained a validity score of 0.98, categorized as highly valid. The student learning motivation questionnaire results before using the Songo Saga interactive learning media were 58.92%, categorized as low, and increased to 86.38%, categorized as high. It can be concluded that the Songo Saga interactive learning media is valid and suitable for use and can increase student learning motivation.

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Motivation, History of Islamic Civilization

ملخص

جانور رامادينا، تطوير وسائط التعلم التفاعلي "سونغو ساغا" لزيادة تحفيز الطلاب على تعلم مادة تاريخ الحضارة الإسلامية في الصف العاشر "سمان ٣٧" في جاكرتا. الأطروحة. جاكرتا: برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية والقانون، جامعة جاكرتا الحكومية، ٢٠٢٥.

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة: (١) تحليل احتياجات الوسائط التعليمية التفاعلية *Songo Saga* ، (2) تصميم الوسائط التعليمية التفاعلية *Songo Saga* ، (3) إنشاء وتطوير الوسائط التعليمية التفاعلية *Songo Saga* ، (4) تنفيذ الوسائط التعليمية التفاعلية *Songo Saga* ، (5) تقييم الوسائط التعليمية التفاعلية *Songo Saga*. نوع هذا البحث هو البحث والتطوير (R&D) من المستوى ٣ باستخدام نموذج ADDIE. مرحلة التحليل هي المرحلة الأولية لتحديد الاحتياجات والمشكلات في عملية التعلم. مرحلة التصميم هي مرحلة تصميم نموذج الوسائط التعليمية التفاعلية *Songo Saga*. مرحلة التطوير هي مرحلة تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية *Songo Saga*. واختبارها من قبل الخبراء. مرحلة التنفيذ، وهي مرحلة تجربة الوسائط التعليمية التفاعلية *Songo Saga* على الطلاب والمعلمين. مرحلة التقييم، وهي مرحلة تقييم الوسائط التعليمية التفاعلية *Songo Saga* ومراجعتها وفقاً لاقتراحات الخبراء وردود فعل المعلمين. موضوع البحث هو طلاب الصفوف ١٠،٣ و ١٠،٤ و ١٠،٧ في المدرسة الثانوية الحكومية ٣٧ في جاكرتا. تم استخدام تقنية تحليل البيانات الوصفية النوعية والكمية. أظهرت نتائج البحث أن وسيلة التعلم التفاعلية *Songo Saga* حصلت على درجة ممتازة، حيث بلغت النسبة النهائية للخبراء في المادة ٩٦،٣٪، والخبراء في الوسائط ٨٥،٣٪، والخبراء في اللغة ٩٣،٣٪. نتائج استبيان استجابة المعلمين حصلت على درجة صلاحية ٩٨،٠٠، وهي درجة صلاحية عالية. نتائج استبيان دافع التعلم لدى الطلاب قبل استخدام وسيلة التعلم التفاعلية *Songo Saga* كانت ٥٨،٩٢٪ في فئة الدافع المنخفض، وارتفعت إلى ٨٦،٣٨٪ في فئة الدافع العالي. يمكن استنتاج أن وسيلة التعلم التفاعلية *Songo Saga* صالحة للاستخدام ويمكنها تحسين دافع التعلم لدى الطلاب.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية التفاعلية، التحفيز على التعلم، تاريخ الحضارة الإسلامية

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
ملخص.....	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan	8
F. Tujuan Pengembangan	8
G. Manfaat Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Deskripsi Teoritik.....	11
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2. Motivasi Belajar	16
B. Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	23
C. Hasil Penelitian yang Relevan	25
D. Kerangka Berfikir.....	28
E. Kebaruan Penelitian (<i>Novelty</i>)	29

BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Prosedur Pengembangan	31
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	31
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	32
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
4. Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>).....	33
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	34
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data	37
1. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran.....	37
2. Analisis Angket Respon Guru.....	39
3. Analisis Angket Motivasi Belajar	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Media Pembelajaran Interaktif <i>Songo Saga</i>	41
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	42
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	45
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	53
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	72
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	79
B. Pembahasan.....	81
1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Songo Saga</i>	81
2. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran	83
3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.....	89
C. Kendala dan Solusi.....	97
D. Kelebihan dan Kekurangan.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	109



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Range Persentase Kriteria Kelayakan Media	38
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Songo Saga	39
Tabel 3.3 Kriteria Validitas Rumus Aiken V	40
Tabel 3.4 Kriteria Motivasi Belajar Siswa	40
Tabel 4.1 Storyboard Media Interaktif Songo Saga.....	46
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Secara Kualitatif	61
Tabel 4.3 Hasil Validasi Angket Ahli Materi.....	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Secara Kualitatif.....	65
Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Ahli Media	65
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Secara Kualitatif	69
Tabel 4.7 Hasil Validasi Angket Ahli Bahasa.....	70
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Pendidik.....	73
Tabel 4.9 Hasil Analisis Angket Respon Pendidik.....	74
Tabel 4.10 Hasil Analisis Motivasi Belajar Siswa	77
Tabel 4.11 Saran Ahli dan Revisi Media.....	79
Tabel 4.12 Tanggapan dan Komentar Siswa	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Halaman Pertama Media Songo Saga	48
Gambar 4.2 Menu Media Songo Saga	49
Gambar 4.3 Daftar Materi Media Songo Saga.....	49
Gambar 4.4 Pembuatan Pertanyaan di Mentimeter.....	50
Gambar 4.5 Pembuatan Tautan Mentimeter pada Canva	50
Gambar 4.6 Pembuatan Tautan YouTube padai Canva	50
Gambar 4.7 Pembuatan Evaluasi Pembelajaran.....	51
Gambar 4.8 Evaluasi Pembelajaran pada Canva.....	51
Gambar 4.9 Informasi Penggunaan Media.....	52
Gambar 4.10 Profil Pengembang	52
Gambar 4.11 Proses Memasukkan Audio	52
Gambar 4.12 Proses Publish Media	53
Gambar 4.13 Cover Media Songo Saga.....	55
Gambar 4.14 Menu Media Songo Saga	56
Gambar 4.15 Petunjuk Penggunaan Media Songo Saga.....	56
Gambar 4.16 Tujuan Pembelajaran Media Songo Saga.....	57
Gambar 4.17 Daftar Materi	57
Gambar 4.18 Pembahasan Materi	58
Gambar 4.19 Video Pembelajaran.....	58
Gambar 4.20 Evaluasi Pembelajaran	59
Gambar 4.21 Profil Penulis	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrumen Wawancara Guru PAI SMAN 37 Jakarta	109
Lampiran 2: Angket Penilaian Ahli Materi Pembelajaran	110
Lampiran 3: Angket Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	112
Lampiran 4: Angket Penilaian Ahli Bahasa	115
Lampiran 5: Angket Respon Pendidik I.....	118
Lampiran 6: Angket Respon Pendidik II.....	120
Lampiran 7: Angket Motivasi Belajar Siswa	122
Lampiran 8: Dokumentasi Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas X-3.....	128
Lampiran 9: Dokumentasi Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas X-4.....	129
Lampiran 10: Dokumentasi Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas X-7.....	130
Lampiran 11: Surat Permohonan Izin Penelitian	131
Lampiran 12: Hasil Turnitin.....	132