

# SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial

## Vol. 11, No. 2, Agustus 2024

### PENGEMBANGAN GLOSARIUM BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Umi Liwayanti<sup>1</sup>, Febrianto Sabirin<sup>2</sup>, Radha Florida<sup>3</sup>, Dewi Sulistiyarini<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Pendidikan MIPA dan Teknologi, IKIP PGRI Pontianak

<sup>4</sup>email: [dhewysulis@gmail.com](mailto:dhewysulis@gmail.com)

#### Abstrak

Glosarium adalah kamus atau media yang berisi istilah dan pengertiannya pada materi tertentu. Media glosarium dikembangkan untuk memahami istilah yang terdapat pada materi agama islam. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan glosarium, kelayakan, serta respon pengguna terhadap media glosarium yang dikembangkan pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini juga diharapkan dapat memahasiswa mengetahui istilah-istilah yang ada pada agama islam. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode R&D dan model pengembangan yaitu ADDIE. Subjek pengembangan yaitu terdiri dari ahli media yaitu dosen yang ahli media dan sistem, serta ahli materi oleh dosen Pendidikan Agama Islam. Uji respon dilakukan kepada 30 orang mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Pontianak pada mata kuliah PAI. Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, dokumentasi dan angket. Analisis data dalam penelitian menggunakan analisis data deskriptif. Hasil penelitian yaitu Glosarium telah diuji kelayakannya oleh dua ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media memperoleh skor 4,408 dengan kategori “sangat layak” dan penilaian ahli materi memperoleh skor 4,257 dengan kategori “sangat layak”. Respon pengguna terhadap media glosarium memperoleh skor 3,98 dengan kategori “baik”. Berdasarkan hasil pengujian ahli dan respon pengguna maka Glosarium dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada mata kuliah PAI Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Pontianak.

**Kata Kunci:** Glosarium; Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran, Android.

#### Abstract

*A glossary is a dictionary or media that contains terms and their meanings in certain material. Glossary media was developed to understand terms contained in Islamic religious material. This research was conducted to determine the glossary development process, feasibility, and user responses to glossary media developed in the Islamic Religious Education (PAI) course. It is also hoped that this research will enable students to know the terms of the Islamic religion. This research used the R&D method and development model, namely ADDIE. The development subject consists of media experts, namely media and system experts, and material experts, namely Islamic Religious Education lecturers. The response test was carried out on 30 students of the Faculty of Education and Social Sciences IKIP PGRI Pontianak in the PAI course. The data collection techniques and tools used were interviews, documentation and questionnaires. Data analysis in research uses descriptive data analysis. The research results, namely the Glossary, have been tested for suitability by two media experts and material experts. The media expert's assessment received a score of 4.408 in the "very appropriate" category and the material expert's assessment received a score of 4.257 in the "very appropriate" category. User response to the glossary media received a score of 3.98 in the "good" category. Based on the results of expert testing and user responses, the Glossary can be used for learning activities in PAI courses, Faculty of Education and Social Sciences, IKIP PGRI Pontianak.*

**Keywords:** Glossary; Islamic Education; Learning Media; Android.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata kuliah wajib di perguruan tinggi untuk mahasiswa yang beragama Islam. Hal ini berpijak pada Keputusan Dirjen Pendidikan Tinggi Kemendikbud Republik Indonesia Nomor 84/E/KPT/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi yang menetapkan mata kuliah Agama adalah mata kuliah wajib yang saling menunjang dengan mata kuliah wajib lainnya dan dilaksanakan secara mandiri (Dirjen Pendidikan Tinggi, 2020). Mata kuliah wajib pada peraturan tersebut dimaksudkan untuk membentuk sifat dan kepribadian mahasiswa sehingga menjadi lulusan yang tidak hanya memiliki keterampilan dan pengetahuan tetapi juga menjadi manusia yang bermartabat.

IKIP PGRI Pontianak sebagai salah satu penyelenggara pendidikan tinggi yang ada di Indonesia telah menjadikan mata kuliah PAI menjadi mata kuliah wajib pada kurikulum di setiap program studi di lingkungan IKIP PGRI Pontianak. Tujuan dari mata kuliah PAI di IKIP PGRI Pontianak adalah membentuk mahasiswa yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT yang berakhlak mulai dan menghargai perbedaan. Untuk itu materi pada mata kuliah PAI tidak hanya berfokus pada konsep ketuhanan pada Agama Islam sesuai dengan Al-Quran dan As-Sunnah tetapi juga cara mengintegrasikan ajaran-ajaran Islam pada kehidupan sehari-hari dalam tatanan dunia modern (Anggraini, 2019). Hal ini dapat diartikan bahwa mata kuliah PAI menjadi pedoman bagi mahasiswa dalam mengaktualisasi pengetahuan yang berpegang pada ajaran yang ada pada agama Islam sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan oleh mahasiswa dapat diarahkan menjadi pengetahuan yang menjadi rahmat bagi banyak orang.

Mata kuliah PAI di IKIP PGRI Pontianak umumnya dilaksanakan pada tahun pertama perkuliahan dengan jumlah satuan kredit semester (SKS) sebesar 2 SKS. Dalam pelaksanaan mata kuliah PAI di IKIP PGRI Pontianak, diketahui terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh dosen maupun mahasiswa. Menurut dosen pengampu mata kuliah PAI salah satu kendala dalam pembelajaran PAI adalah terbatasnya waktu belajar sedangkan materi yang perlu diajarkan tergolong banyak. Hal ini tidak terlepas dari banyaknya istilah-istilah asing khususnya istilah

bahasa arab yang kurang dipahami oleh mahasiswa sehingga dosen perlu menjelaskan kembali arti atau makna dari kalimat atau kata tersebut. Keadaan ini juga sejalan dengan pendapat mahasiswa yang menyatakan bahwa cukup banyak istilah dari Bahasa Arab yang digunakan dalam mata kuliah PAI. Banyaknya istilah arab mendorong dosen PAI untuk menjelaskan istilah-istilah tersebut agar mahasiswa dapat memahami materi yang disampaikan.

Permasalahan banyaknya istilah-istilah asing terutama dalam Bahasa Arab pada Mata Kuliah PAI memerlukan solusi agar proses pembelajaran PAI dapat berjalan optimal. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa memahami istilah asing adalah glosarium atau kamus istilah. Beberapa penelitian menunjukkan pentingnya penggunaan glosarium untuk membantu memahami istilah teknis yang ada pada suatu bidang ilmu pengetahuan (Vellia dkk., 2020). Penggunaan glosarium telah terbukti mampu membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan awal dari suatu bidang ilmu. Penggunaan glosarium dapat membantu dosen PAI menyampaikan inti materi karena mahasiswa sudah memiliki pengetahuan awal terkait istilah yang ada pada mata kuliah PAI.

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong inovasi dalam perkembangan glosarium. Glosarium tidak hanya ditampilkan dalam bentuk buku saja namun dapat disajikan menggunakan perangkat teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang memiliki fungsi membantu manusia dalam memodifikasi informasi baik untuk membuat, mengubah, menyimpan, maupun menyebarkan informasi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan glosarium tidak hanya berbentuk buku cetak, namun dapat diintegrasikan menggunakan teknologi seperti dalam bentuk *e-book* (Futaki dkk., 2018) ataupun *website* (Manullang dkk., 2022). Glosarium yang menggunakan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam pembaharuan dan perbaikan istilah yang ada didalam glosarium (Fitriah, 2020). Penggunaan glosarium berbasis teknologi informasi juga memiliki kelebihan lain seperti mudah dalam distribusi dan aksesibilitas oleh peserta didik (Abdou dkk., 2019; Romansyach dkk., 2023).

Saat ini glosarium digital telah mengalami perkembangan yang tidak hanya dapat digunakan pada perangkat komputer saja tetapi juga dapat digunakan pada

perangkat *mobile* seperti *smartphone* ataupun *tablet*. Hal ini didasarkan pada perkembangan peralatan *mobile* yang memiliki kemampuan yang semakin baik sehingga dapat melakukan kegiatan komputasi seperti komputer (Sabirin dkk., 2022). Selain perkembangan teknologi pada perangkat *mobile*, faktor lain yang mendorong penggunaan perangkat *mobile* untuk sebagai media pembelajaran adalah harga yang semakin terjangkau. Menurut data dari Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022 terdapat lebih dari 170 juta pengguna perangkat *mobile* atau 64% masyarakat Indonesia telah menggunakan perangkat *mobile* (APJII, 2023). Untuk itulah pengembangan glosarium digital untuk perangkat *mobile* menjadi salah satu pilihan yang dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran.

Penggunaan perangkat *mobile* khususnya pada perangkat dengan sistem operasi Android telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya. Penggunaan glosarium pada perangkat Android diterima dengan baik oleh mahasiswa dan terbukti dapat menunjang proses pembelajaran (Djohan dkk., 2018). Perangkat Android memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya salah satu alternatif dalam mendorong pembelajaran secara *mobile* (Murdowo dkk., 2021). Perangkat Android merupakan perangkat dengan kemampuan komputasi yang mumpuni, dengan sistem *open source*, ditambah dengan harga yang terjangkau menjadikan perangkat Android merupakan perangkat yang banyak digunakan oleh mahasiswa (Sabirin dkk., 2022). Untuk itulah pengembangan glosarium untuk mata kuliah PAI pada perangkat Android dirasakan akan membantu mahasiswa dalam memahami berbagai istilah yang ada pada mata kuliah ini. Perangkat Android merupakan perangkat dengan harga yang relatif terjangkau sehingga mayoritas mahasiswa di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial (IPPS) memilikinya. Berdasarkan keadaan inilah maka dilakukan penelitian untuk mengembangkan Glosarium Berbasis Android untuk Mata Kuliah PAI dilingkungan Fakultas IPPS.

## **METODE**

Penelitian tentang Pengembangan Glosarium Berbasis Android untuk Mata Kuliah PAI bagi mahasiswa Fakultas IPPS IKIP PGRI Pontianak akan dilaksanakan dengan *Research and Development* (RnD). Bentuk penelitian RnD dipilih karena

sangat sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran. Model pengembangan yang dipilih yaitu ADDIE. Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah tahapan analisis kebutuhan dari media pembelajaran yang terdiri analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan konten, dan analisis kebutuhan perangkat keras dan lunak. Selanjutnya adalah tahapan desain yang terdiri dari rancangan antarmuka, dan *storyboard*. Tahap ketiga adalah tahapan pengembangan produk menggunakan aplikasi iSpring dan MIT App Inventor. Tahapan keempat adalah implementasi produk dengan melakukan ujicoba kepada calon pengguna. Langkah evaluasi merupakan langkah yang dilakukan setiap tahapan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya untuk memastikan data yang diperlukan sudah terpenuhi dengan baik.

Data penelitian diperoleh melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara digunakan pada tahapan analisis kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara kepada mahasiswa Fakultas IPPS. Angket digunakan pada tahap evaluasi pengembangan dan implementasi untuk mengetahui penilaian ahli media, materi, dan respon pengguna. Dokumentasi digunakan pada tahapan perancangan dan pengembangan untuk mendapatkan rancangan dan hasil pengembangan dari produk. Angket ahli media, materi, dan respon pengguna diadaptasi dari penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran (Sabirin dkk., 2022). Aspek penilaian ahli media terdiri dari teknik penyajian, efektivitas penyajian, kelayakan penyajian, dan kelayakan kegrafikan. Aspek penilaian materi terdiri dari kesesuaian materi, kebahasaan, keakuratan materi, dan pendukung pembelajaran. Aspek penilaian respon pengguna terdiri dari kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, komunikasi visual, dan kualitas instruksional.

Subjek pada penelitian pengembangan Glosarium berbasis Android pada mata kuliah PAI terdiri dari subjek pengembangan dan subjek ujicoba. Subjek pengembangan melibatkan 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Subjek ujicoba terdiri dari 30 orang mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Pontianak.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Penggunaan teknik analisis deskriptif bertujuan untuk menjelaskan data yang diperoleh secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil analisis data kuantitatif selanjutnya akan dikategorikan untuk mengetahui kelayakan dari Glosarium yang dikembangkan. Adapun pedoman penafsiran data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Kategori Pengukuran Data Kuantitatif**

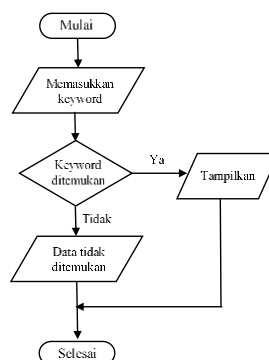
<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
$X > 4,08$	Sangat Baik/Sangat Layak
$3,36 < X \leq 4,08$	Baik/Layak
$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup Baik/ Cukup Layak
$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang Baik / Kurang Layak
$X \leq 1,92$	Tidak Baik / Tidak Layak

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan aplikasi Glosarium berbasis Android untuk mata kuliah PAI dimulai dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan terdiri dari analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan konten, dan analisis kebutuhan perangkat keras dan lunak. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna diperoleh bahwa glosarium yang akan dikembangkan perlu dilengkapi dengan istilah dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Arab. Glosarium yang dikembangkan ditulis berdasarkan abjad dan dapat dicari sehingga memudahkan dalam menemukan istilah. Untuk membantu mahasiswa dalam memahami istilah-istilah yang ada diberikan kuis yang berbentuk interaktif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan konten diketahui bahwa mata kuliah PAI terdiri dari sembilan bab yaitu 1) Hakekat Manusia dan Agama; 2) Konsep Pendidikan Islam; 3) Sumber Ajaran Islam; 4) Aspek Kredibel Umat Islam; 5) Konsep Tauhid; 6) Konsep Ibadah; 7) Konsep Syari'ah; 8) Konsep Munahakat; dan 9) Amar Ma'ruf Nahi Munkar. Analisis kebutuhan perangkat keras dan lunak diketahui dari 30 mahasiswa Fakultas IPPS yang disurvei, seluruhnya menggunakan perangkat Android dengan kapasitas RAM diatas 2 GB dan kapasitas penyimpanan diatas 32 GB serta memiliki akses internet. Bagi mahasiswa yang tidak memiliki perangkat Android nantinya dapat mengakses glosarium menggunakan *website*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya terkait dengan glosarium yang menyatakan bahwa glosarium perlu disusun secara alfabetis yang berisikan istilah pada ranah pengetahuan tertentu (Susanti, 2016). Penelitian lain menyatakan bahwa glosarium dapat dituliskan dalam dwibahasa yang berisikan bahasa asli dan bahasa lain atau diberi sinonim yang berdekatan dengan bahasa asli (Driscoll dkk., 2017). Sementara dari aspek penggunaan *smartphone* Android sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa saat ini penggunaan perangkat Android dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mumpuni untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran secara mandiri (Oktarika dkk., 2022; Yektyastuti dkk., 2015; Yunus & Fransisca, 2020).

Tahap desain merupakan tahap kedua dalam pengembangan Glosarium Mata Kuliah PAI untuk mahasiswa di Fakultas IPPS IKIP PGRI Pontianak. Desain yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dirancang *flowchart* atau diagram alir khususnya pada bagian pencarian istilah pada glosarium dan rancangan antarmuka dari glosarium. Adapun rancangan *flowchart* dari pencarian istilah diglosarium dapat dilihat pada gambar 1.

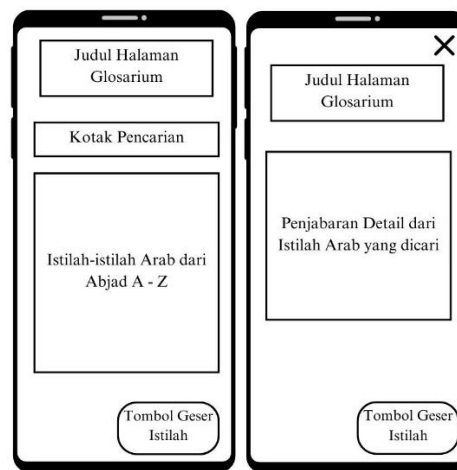


**Gambar 1. Flowchart Halaman Glosarium**

Berdasarkan gambar 1 diketahui bahwa saat melakukan pencarian istilah pengguna perlu memasukkan *keyword* yang dicari, apabila *keyword* ditemukan maka definisi istilah akan ditampilkan, namun apabila *keyword* tidak ditemukan maka akan menampilkan daftar kosong. Pengguna dapat memasukkan *keyword* menggunakan metode *wildcard*. Melalui pencarian *wildcard* pengguna dapat memasukkan penggalan kata depan, kata tengah, ataupun kata belakang dari istilah yang dimaksud. Dengan menggunakan cara ini mampu menampilkan daftar istilah yang lebih baik. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pencarian

secara *wildcard* dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan (Permana dkk., 2018).

Rancangan antarmuka untuk glosarium digunakan untuk memberikan gambaran antarmuka dari glosarium yang akan dikembangkan. Rancangan antarmuka glosarium terdiri dari *loading screen*, halaman menu, halaman capaian pembelajaran, halaman glosarium, halaman detail glosarium, halaman kuis, halaman petunjuk, dan halaman pengembang. Adapun contoh dari rancangan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2. Storyboard Halaman Glosarium**

Rancangan antarmuka bertujuan sebagai sarana komunikasi fitur-fitur yang ada pada suatu aplikasi agar pengguna memahami dan dapat menggunakan aplikasi tersebut (Fernando, 2020). Dalam rancangan antarmuka yang dikembangkan terdiri dari bagian input dan output yang dihasilkan dari aplikasi glosarium. *Input* yang digunakan umumnya menggunakan fitur sentuhan dan tulisan menggunakan *keyboard* virtual. *Output* yang dihasilkan dari rancangan ini ditampilkan pada layer *smartphone* dengan memperhatikan ukuran, rasio, penempatan, dan konsistensi.

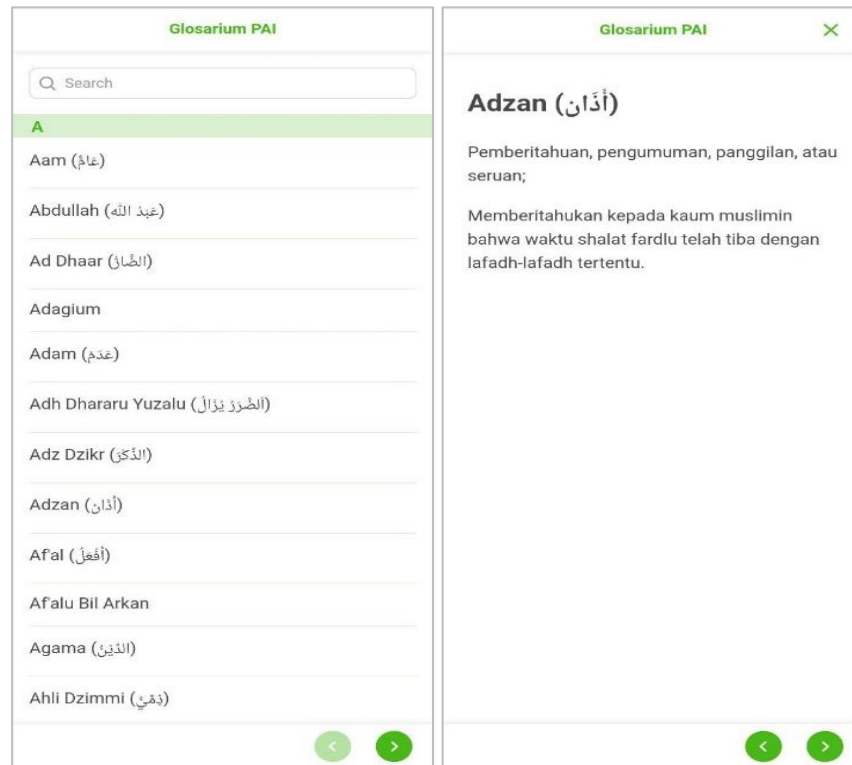
Tahapan pengembangan merupakan tahapan selanjutnya dalam penelitian ini yang didasarkan dari hasil desain yang telah dibuat sebelumnya. Untuk mengembangkan aplikasi glosarium untuk mata kuliah PAI digunakan aplikasi iSpring untuk menghasilkan glosarium. Glosarium yang dikembangkan terdiri dari



## SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial

### Vol. 11, No. 2, Agustus 2024

halaman nama istilah dan definisi dari istilah tersebut. Hasil pengembangan glosarium menggunakan aplikasi iSpring dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3. Contoh Pengembangan Glosarium**

Glosarium yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi iSpring selanjutnya diintegrasikan menggunakan aplikasi MIT App Inventor untuk menghasilkan aplikasi Android. Agar aplikasi glosarium yang telah dikembangkan dapat diintegrasikan pada MIT App Inventor maka glosarium perlu di publikasi pada situs *web* melalui [www.netlify.com](http://www.netlify.com). Untuk menghubungkan glosarium yang telah dipublikasi pada situs *web* diperlukan komponen *web view*. Selain mengintegrasikan iSpring, pada penelitian ini juga menggunakan aplikasi Wordwall sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Contoh hasil pengembangan aplikasi menggunakan MIT App Inventor dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4. Contoh Hasil Pengembangan Aplikasi Glosarium**

Hasil pengembangan glosarium untuk mata kuliah PAI selanjutnya akan divalidasi untuk mengetahui kelayakan dari glosarium yang telah dikembangkan. Untuk mengukur kelayakan dari glosarium dilakukan oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Adapun hasil penilaian ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
<b>Ahli Materi</b>		
Kesesuaian materi	3,625	Baik
Kebahasaan	4,125	Sangat Baik
Keakuratan materi	4,653	Sangat Baik
Pendukung Pembelajaran	4,625	Sangat Baik
<b>Rata-rata Skor Ahli Materi</b>	<b>4,257</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Ahli Media</b>		
Teknik Penyajian	4,262	Sangat Baik
Efektivitas Penyajian	4,792	Sangat Baik
Kelayakan Penyajian	4,514	Sangat Baik
Kelayakan Kegrafikan	4,062	Baik
<b>Rata-rata Skor Ahli Media</b>	<b>4,408</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil penilaian dua orang ahli materi diketahui bahwa secara umum Glosarium berbasis Android untuk mata kuliah PAI tergolong sangat layak. Hal ini dapat terlihat dari penilaian dari aspek kebahasaan, keakuratan materi, dan pendukung pembelajaran yang tergolong sangat baik. Glosarium yang dikembangkan menyediakan Bahasa Indonesia dan dilengkapi dengan tulisan dalam Bahasa Arab hal ini menurut ahli media membantu mahasiswa mengetahui istilah dalam bahasa asalnya. Glosarium yang dikembangkan menurut ahli materi dapat digunakan oleh mahasiswa pada kegiatan di kelas ataupun diluar kelas karena dapat diakses menggunakan *smartphone* khususnya Android sehingga memberikan fleksibilitas dalam mempelajari istilah yang ada pada mata kuliah PAI. Istilah yang disediakan pada glosarium ini tergolong lengkap dengan jumlah istilah lebih dari lima ratus buah. Namun demikian pada aspek kesesuaian materi tergolong baik dan masih bisa untuk ditingkatkan lagi terutama dalam penggunaan *index* agar memudahkan pengguna untuk mencari hubungan antara istilah dengan materi pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa glosarium dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi/istilah pada bidang tertentu (Septian & Burhendi, 2022)

Selain penilaian oleh ahli materi, glosarium berbasis Android juga dinilai oleh ahli media yang hasilnya menunjukkan bahwa glosarium berbasis Android untuk mata kuliah PAI tergolong sangat layak. Hal ini terlihat dari teknik, efektivitas, dan

kelayakan penyajian tergolong sangat baik. Glosarium untuk mata pelajaran PAI disajikan dengan sangat baik karena setiap tombol yang ada pada media berjalan dengan benar dan memiliki respon yang cepat. Teks, tombol, dan elemen grafik lainnya disajikan dengan ukuran dan fungsi yang sesuai. Namun pada aspek kelayakan kegrafikan yang tergolong baik dan dapat masih dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi dengan menambahkan gambar pada setiap istilahnya. sementara penelitian lain menunjukkan media yang ditampilkan pada glosarium berbasis Android layak untuk digunakan (Bilah & Infantono, 2019; Nurjayanti, 2023).

Glosarium yang telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya dapat diujicobakan untuk mengetahui respon dari calon pengguna. Kegiatan ujicoba dilakukan dengan melibatkan 30 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah PAI di Fakultas IPPS IKIP PGRI Pontianak. Mahasiswa perlu melakukan proses instalasi aplikasi Glosarium mata pelajaran PAI ini pada *smartphone* milik mahasiswa dengan URL [https://bit.ly/glosarium\\_pai\\_ikipgriptk](https://bit.ly/glosarium_pai_ikipgriptk). Berikut hasil respon mahasiswa:

**Tabel 3. Hasil Respon Pengguna Glosarium Mata Kuliah PAI**

<b>Aspek</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
Kemudahan penggunaan	4,00	Baik
Kebermanfaatan	3,94	Baik
Komunikasi Visual	4,02	Baik
Kualitas intruksional	3,96	Baik
<b>Rata-Rata Respon Pengguna</b>	<b>3,98</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan hasil ujicoba diketahui bahwa mahasiswa Fakultas IPPS IKIP PGRI Pontianak memberikan respon yang baik terhadap penggunaan Glosarium untuk mata pelajaran PAI. Mahasiswa menganggap glosarium memiliki penggunaan yang mudah meskipun perlu untuk membiasakan diri dalam penggunaannya. Menurut mahasiswa Glosarium bermanfaat untuk membantu dalam mempelajari materi-materi yang ada pada mata kuliah PAI meskipun demikian menurut mahasiswa akan lebih baik lagi jika diberi fitur penggunaan suara setiap istilahnya. Desain antarmuka dari Glosarium juga sudah baik terlihat dari penggunaan berbagai gambar yang menarik dan teks yang mudah dibaca meskipun perlu adanya penambahan gambar pada istilah. Terkait dengan kualitas instruksional

sudah baik dengan adanya petunjuk penggunaan dan adanya *feedback* dari aplikasi apabila pengguna salah memasukkan data. Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian lain yang dilakukan yang menunjukkan bahwa penggunaan glosarium berbasis Android dapat diterima oleh pengguna karena mudah digunakan dan membantu pengguna dalam mempelajari materi yang ada (Anggrini dkk., 2023; Purnama dkk., 2020). Glosarium berbasis Android menurut penelitian lain dapat menyajikan tampilan desain yang menarik sehingga dapat mendorong siswa untuk menggunakan glosarium tersebut (Nurhasanah & Adi, 2018).

### **SIMPULAN**

Pengembangan Glosarium Pada Mata Kuliah PAI Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi IKIP PGRI Pontianak menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Glosarium yang dikembangkan menurut ahli media sudah sangat layak namun demikian masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut terutama dalam aspek kegrafikan. Menurut ahli materi glosarium perlu dilengkapi dengan indeks yang terhubung dengan materi yang diajarkan agar memudahkan pengguna memahami istilah dengan lebih baik, namun terlepas dari hal tersebut glosarium yang dikembangkan sudah sangat layak. Menurut mahasiswa dari Fakultas IPPS IKIP PGRI Pontianak, glosarium yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan dan membantu dalam memahami istilah yang ada pada mata pelajaran PAI, namun dapat lebih baik lagi apabila dilengkapi dengan gambar dan suara untuk tiap istilah yang ada. Beberapa kelemahan yang ada di glosarium PAI ini menjadi catatan bagi peneliti untuk dapat mengembangkan glosarium menjadi lebih baik lagi mengingat banyaknya istilah yang ada sehingga membutuhkan waktu untuk melengkapi glosarium dengan gambar dan suara. Namun secara umum Glosarium mata kuliah PAI yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI khususnya di IKIP PGRI Pontianak.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdou, T., Kamthan, P., & Shahmir, N. (2019). Developing a Glossary for Software Projects. In *Advanced Methodologies and Technologies in Network Architecture*,

- Mobile Computing, and Data Analytics* (Nomor January, hal. 7399–7410). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7598-6.ch100>
- Anggraini, F. S. (2019). Pengembangan Pendidikan Agama Islam Dalam Masyarakat Multikultural. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 106–121. <https://www.jurnal.syekh Nurjati.ac.id/index.php/tarbawi/article/download/5219/2806>
- Anggrini, L. S., Dewi Jumiarni, Irdam Idrus, Kasrina, Abdul Rahman, & Abas. (2023). Pengembangan Suplemen Penuntun Praktikum Mikrobiologi Berdasarkan Jumlah Mikroalga di Sungai Kampai Seluma. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 9–20. <https://doi.org/10.33369/diklabio.7.1.9-20>
- APJII. (2023). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2022*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)
- Bilah, C. O., & Infantono, A. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Kamus Istilah Aeronautika pada Platform Android Sesuai Standar ISO 25010. *Seminar Nasional Sains Teknologi dan Inovasi Indonesia*, 1(1), 195–202.
- Dirjen Pendidikan Tinggi. (2020). Keputusan Dirjen Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 84/E/KPT/2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi. In *Dirjen Perundang-Undangan* (hal. 1–12). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. [https://dpa.uir.ac.id/wp-content/uploads/2021/05/kepdiren-dikti-nomo-84\\_e\\_kpt\\_2020-tentang-pedoman-pelaksanaan-mata-kuliah-wajib-pada-kurikulum-pendidikan-tinggi.pdf](https://dpa.uir.ac.id/wp-content/uploads/2021/05/kepdiren-dikti-nomo-84_e_kpt_2020-tentang-pedoman-pelaksanaan-mata-kuliah-wajib-pada-kurikulum-pendidikan-tinggi.pdf)
- Djohan, T. R. S., Andjarwirawan, J., & Santosa, T. (2018). Pembuatan Aplikasi Kamus Istilah Dunia Bisnis Berbasis Android. *Jurnal Infra*, 6(2), 74–80. <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/7488>  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/viewFile/7488/6794>
- Driscoll, C. F., Freilich, M. A., Guckes, A. D., Knoernschild, K. L., & McGarry, T. J. (2017). The Glossary of Prosthodontic Terms: Ninth Edition. *The Journal of prosthetic dentistry*, 117(5), e1–e105. <https://doi.org/10.1016/j.prosdent.2016.12.001>

- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 101. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13670>
- Fitriah. (2020). Developing Vocabulary Materials for Teaching Learning Process. *JADEs: Journal of Academia in English Education*, 1(1), 37–49. <https://doi.org/10.32505/jades.v1i1.2688>
- Futaki, S. S., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). Aplikasi Kamus Istilah Kebudayaan Indonesia Berbasis Desktop Menggunakan Metode Fisher-Yates. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i1.91>
- Manullang, S. B. H., Saputra, I., & Waruwu, F. T. (2022). Perancangan Aplikasi Kamus Istilah Programming Dengan Metode Interpolation Search Berbasis Website. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 6(1), 75–80. <https://doi.org/10.30865/komik.v6i1.5790>
- Murdowo, D., Rachmawati, R., Adriyanto, A. R., & Prahara, G. A. (2021). Perancangan Prototipe Mobile Learning “Wawasan Kebangsaan” berbasis Android bagi Milenial sebagai Solusi Pembelajaran Situasi Pandemi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 375–388. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4517>
- Nurhasanah, K., & Adi, R. S. (2018). Aplikasi Kamus Istilah Psikologi Berbasis Android. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(1), 33–37. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v2i1.35>
- Nurjayanti. (2023). Pembuatan Aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi Berbasis Smartphone sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *Ruang Komunitas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 68–78.
- Oktarika, D., Sabirin, F., & Sulistiyarini, D. (2022). LITERA: Game edukasi literasi teknologi informasi dan komunikasi bermuatan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 11(2), 165–179. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i2.3585>
- Permana, R., Indrajit, R. E., Aryanti, R., & Yanto, A. B. H. (2018). Implementasi Model Information Retrieval Untuk Pencarian Konten Pada KUHP Berdasarkan Tingkatan

- Hukuman Terberat Di Indonesia. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 14(1), 89–96.
- Purnama, E., Suryawati, E., & Zulfarina. (2020). Effects of Illustrated Glossary of Plant World Material on. *Journal of Educational Sciences*, 4(3), 469–477. <https://doi.org/10.31258/jes.4.3.p.469-477>
- Romansyach, G. D., Saifudin, A., & Rofi'ah, S. (2023). Development of A Dictionary of Hospitality Terms As A Reading E-Book for Class XI Hospitality Accomodation Student in SMK N 3 Blitar. *Project (Professional Journal of English Education)*, 6(4), 795–803. <https://doi.org/10.22460/project.v6i4.p795-803>
- Sabirin, F., Mustofa, M., & Sulistiyarini, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran 3D Untuk Mata Kuliah Geologi Dasar. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 11(1), 57–70. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i1.3607>
- Septian, M. F., & Burhendi, F. C. A. (2022). Pengembangan Mini Glosarium Fisika Modern Sebagai Referensi Tambahan Peserta Didik Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 201–210. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.12451>
- Susanti, E. (2016). Glosarium Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Ragam Media Sosial. *DIALEKTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 229–250.
- Vellia, T. L., MUzammil, A. R., & Syahrani, A. (2020). Glosarium Fauna Hasil Laut Dalam Bahasa Melayu Sukadana. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 1–10.
- Yektyastuti, R., Solihah, M., Prasetyo, Y. D., Mardiana, T., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Kimia “Chemondro” Pada Materi Kelarutan dan Pengaruhnya Terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, November, 80–87. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/7965>
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>