

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI DI SMK NEGERI 11 MALANG**

Tesis

Diajukan oleh :

Saifudin
NIM : 16770007



**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI DI SMK NEGERI 11 MALANG**

Tesis

Diajukan oleh :

Saifudin
NIM : 16770007



Pembimbing :

1. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003
2. Dr. H. Triyo Supriyatno, M.Ag., PhD
NIP. 197004272000031001

**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul **Penegembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMK Negeri 11 Malang** ini telah diperiksa dan di setujui untuk diujikan.

Malang, 5 Desember 2018

Pembimbing I



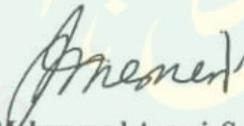
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Pembimbing II



Dr. H. Trivo Supriatno, M.Ag., Ph.D
NIP. 19700427 200003 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister PAI



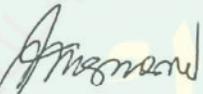
Dr. H. Mohammad Asrori, S.Ag., M.Ag
NIP. 19691020 200003 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis dengan judul **Penegembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMK Negeri 11 Malang** , telah di uji dan di pertahankan di depan siding penguji pada tanggal 9 Januari 2019.

Dewan Penguji,


Dr. Isti'anah Kbubakar, M.Ag Ketua
NIP. 19770709 200312 2 004


Dr. H. Mohammad Asrori, S.Ag., M.Ag Penguji Utama
NIP. 19691020 200003 1 001


Dr. H. Agus Maimun, M.Pd Anggota
NIP. 19650817 199803 1 003


Dr. H. Triyo Supriyatno, M.Ag., Ph.D Anggota
NIP. 19700427 200003 1 001

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana,


Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
NIP. 19550717 198203 1 005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Saifudin

NIM : 16770007

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 28 Desember 2018



Saifudin
NIM 16770007

PERSEMBAHAN

**TESIS ini
kupersembahkan untuk:**

Yang selalu ku Ta'adzimi

**Ayahanda Kartono dan Ibunda Masrifah
Dengan cinta kasih kalian aku dibesarkan
Dengan semangat Motivasi kalian aku berjuang
Dan dengan iringan Doa dari kalianlah aku meraih kesuksesan**

**Istriku tercinta dan tersayang Sundari dan Anakku Dzulqarnain
Abqory dan Adikku M.Fauzi
kasih sayang dan Semangat kalianlah
akhirnya aku bisa menyelesaikan tugas Tesis ini**

**Dan seluruh Sahabat-sahabati seperjuanganku
Masa-masa indah kita akan segera berlalu
Langkah kebersamaan kita hampir usai
Canda tawa, senyum & tangis
yang kita rasakan bersama
jangan pernah pudar
oleh ruang, jarak
dan waktu**

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ إِنَّ اللَّهَ
لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ﴿٦﴾

dan Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, Maka Sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam.

(Q.S AL Ankabut:6)

HALAMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Konsonan

ا	= a	ض	= dl
ب	= b	ط	= th
ت	= t	ظ	= zh
ث	= ts	ع	= ‘ (koma menghadap keatas)
ج	= j	غ	= gh
ح	= h	ف	= f
خ	= kh	ق	= q
د	= d	ك	= k
ذ	= dz	ل	= l
ر	= r	م	= m
ز	= z	ن	= n
س	= s	و	= w
ش	= sy	هـ	= h
ص	= sh	ي	= y

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak diawal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak ditengah atau akhir kata maka dilambangkan dengan tanda koma diatas (’), berbalik dengan koma (‘), untuk pengganti lambang “ ع ”.

B. Vokal, panjang dan *diftong*

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vocal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut ;

Vocal (a) panjang = a[^]

Vocal (i) panjang = i[^]

Vocal (u) panjang = u[^]

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga suara *diftong*, wawu dan ya' setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Misalnya *Qawlun* dan *khayrun*.

C. *Ta'marbuthah* (ة)

Ta'marbuthah ditransliterasikan dengan “t” jika berada ditengah-tengah kalimat, akan tetapi apabila *Ta'marbuthah* tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya *al-risalat_li al-mudarrisah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “t” yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya *fi rahmatillah*.

D. Kata Sandang dan *lafdh al-Jalalah*

Kata sandang berupa “al” (ا ل) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan “al” dalam *lafdh jalalah* yang berada ditengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan.

Misalnya *Al-Imam al-Bukhariy*.

E. Nama dan Kata Arab Terindonesiakan

Pada prinsipnya setiap kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem Transliterasi ini, akan tetapi apabila kata tersebut merupakan nama Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, maka tidak perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi ini. Contoh: *Abdurrahman Wahid, Salat, Nikah*.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat, Taufik, dan Hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian tesis ini dengan tanpa ada kendala dalam penyelesaiannya.

Penelitian Tesis yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 11 Malang”* ditulis dalam rangka memenuhi tugas akhir perkuliahan serta untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd).

Penelitian Tesis ini tidak akan terselesaikan tanpa melibatkan banyak pihak yang membantu penyelesaiannya. Karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada :

Istriku tercinta adinda Sundari dan juga anak ku Tersayang Dzulqarnain Abqory yang selalu setia menemani dan tidak hentinya memberikan motivasi, agar dapat menyelesaikan proposal tesis.

Bapak Ibu tercinta Kartono dan Masrifah serta Bapak Mertua Hariyanto dan Ibu Harsi karena kasih sayang, perjuangan, pengorbanan dan doa beliau semua, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tahapan demi tahapan pendidikan, khususnya dalam penyelesaian Proposal tesis.

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof Dr. Mulyadi, M.Pd.I selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd dan Dr. H. Triyo Supriyatno, M.Ag., Ph.D selaku dosen pembimbing yang penuh kebijaksanaan, ketelatenan dan kesabaran telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta memberi petunjuk demi terselesaikannya penulisan tesis ini.

5. Segenap Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah dengan penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada penulis.
6. Drs. Mohammad Alfian selaku Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 11 Malang yang telah memberikan waktu dan informasi kepada penulis.
7. Keluarga besar Magister Pendidikan Agama Islam kelas C angkatan 2016, yang telah menjadi sahabat dalam berdiskusi, berdialog dalam mencari formulasi pendidikan Islam.

Semoga Allah swt. senantiasa melimpahkan Rahmat, Taufik, Hidayah dan Inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tesis ini masih banyak terdapat kekurangan, walaupun penulis sudah berusaha dengan semaksimal mungkin membuat yang terbaik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan tangan terbuka, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar dapat menjadi motivasi bagi penulis untuk lebih baik dalam berkarya. Akhirnya, penulis berharap mudah-mudahan dalam penyusunan tesis yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Malang, 20 Juli 2018

Penulis

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 3.1 Kriteria Interpretasi Sugiono.....	60
Tabel 4.1 Perbedaan pembelajaran interaktif dan konvensional.....	69
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan produk.....	88
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media terhadap pengembangan produk.....	93
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli Pembelajaran 1 terhadap pengembangan produk...	98
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli Pembelajaran 2 terhadap pengembangan produk ..	101
Tabel 4.6 Tanggapan siswa terhadap produk item 1	106
Tabel 4.7 Tanggapan siswa terhadap produk item 2	107
Tabel 4.8 Tanggapan siswa terhadap produk item 3	107
Tabel 4.9 Tanggapan siswa terhadap produk item 4	108
Tabel 4.10 Tanggapan siswa terhadap produk item 5	108
Tabel 4.11 Tanggapan siswa terhadap produk item 6	109
Tabel 4.12 Tanggapan siswa terhadap produk item 7	110
Tabel 4.13 Tanggapan siswa terhadap produk item 8	110
Tabel 4.14 Tanggapan siswa terhadap produk item 9	111
Tabel 4.15 Tanggapan siswa terhadap produk item 10	111
Tabel 4.16 Tanggapan siswa terhadap produk item 11	112
Tabel 4.17 Tanggapan siswa secara keseluruhan.....	113
Tabel 4.18 Daftar nilai hasil uji coba lapangan.....	116
Tabel 4.19 Hasil Uji Paired Sample Statistic	118
Tabel 4.20 Hasil Uji Paired Sample Test	119
Tabel 4.21 Hasil Revisi Produk secara keseluruhan.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 KBM bersama Guru PAI	68
Gambar 4.2 Cover Media Pembelajaran berbasis Android.....	74
Gambar 4.3 Halaman Awal tema Sholat.....	74
Gambar 4.4 Menu utama media pembelajaran berbasis android	75
Gambar 4.5 Gambar Menu materi Sholat	76
Gambar 4.6 Gambar tampilan awal video materi sholat.....	77
Gambar 4.7 Gambar Video materi sholat	77
Gambar 4.8 Gambar Tampilan awal video materi sholat	78
Gambar 4.9 Gambar Video materi sholat	78
Gambar 4.10 Materi sholat.....	79
Gambar 4.11 Materi Pengertian Sholat.....	79
Gambar 4.12 Materi Pengertian Sholat Fardhu.....	80
Gambar 4.13 Materi tata cara Sholat	81
Gambar 4.14 Materi Sholat Berjamaah	82
Gambar 4.15 Tampilan awal Quiz Sholat	83
Gambar 4.16 Tampilan soal Quiz Sholat	82
Gambar 4.17 Tampilan Jadwal Sholat Harian.....	85
Gambar 4.18 Tampilan Jadwal Sholat Harian 2.....	86
Gambar 4.19 Author/Profil pengembangan	86

LAMPIRAN

- Lampiran I : RPP
- Lampiran II : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Media
- Lampiran II : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Materi
- Lampiran III : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Pembelajaran 1
- Lampiran IV : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Pembelajaran 2
- Lampiran IV : Angket Tangapan / Penilaian Responden Siswa
- Lampiran V : Surat Izin Penelitian
- Lampiran VI : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran VII : Foto Dokumentasi



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	vi
HALAMAN JUDUL	vii
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	ivii
SURAT PERNYATAAN	vi
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN TRANSLITERASI	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Orisinalitas Penelitian	12
H. Definisi Istilah	18
BAB II	20
LANDASAN TEORI	20
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	20
1. Pengertian Media Pembelajaran	20
2. Kegunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar	25
3. Android.....	27
B. Pendidikan Agama Islam.....	29
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	29

2. Dasar Pendidikan Agama Islam.....	33
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	36
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.....	38
C. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	40
BAB III.....	43
METODE PENGEMBANGAN.....	43
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	43
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	44
1. Penelitian dan Pengumpulan Data melalui Survei.....	45
2. Perencanaan.....	47
3. Penyusunan Media Pembelajaran.....	48
4. Uji Validitas Ahli.....	49
5. Revisi Produk.....	49
6. Uji Coba Lapangan.....	50
7. Desiminasi dan Implementasi.....	50
C. Uji Coba Produk.....	50
1. Desain Uji Produk.....	51
2. Subyek Uji Coba.....	52
3. Jenis Data.....	53
4. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV.....	60
HASIL PENGEMBANGAN.....	60
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	60
B. Penyajian Data Uji Coba.....	85
C. Analisa Data.....	116
D. Revisi Produk.....	119
BAB V.....	121
KAJIAN DAN PEMBAHASAN.....	121
A. Analisis Prosedur Pengembangan Media Berbasis android.....	121
B. Analisis Tingkat Keefektifan Media Ajar Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X TKJ 1 SMKN 11 Malang.....	125
BAB VI.....	131
KESIMPULAN DAN SARAN.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	135

ABSTRAK

Saifudin. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas X di SMK Negeri 11 Malang.* Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing : (1) Dr. H. Agus Maimun, M.Pd (2) Dr. H. Triyo Supriyatno, M.Ag., PhD

Kata Kunci : *Pengembangan Media Pembelajaran Android, Pendidikan Agama Islam*

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas X di SMK Negeri 11 Malang ini didasarkan pada penggunaan android yang secara berlebihan oleh peserta didik. Hal ini membawa dampak terhadap ketergantungan peserta didik terhadap smartphone. Berangkat dari kebiasaan peserta didik yang menggunakan smartphone pada saat pembelajaran penulis mencoba menawarkan sebuah terobosan media pembelajaran yang berbasis android.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas X Di SMK Negeri 11 Malang dan untuk mendeskripsikan keefektifan media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam untuk kelas X di SMK Negeri 11 Malang.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *research and development*. Metode pengembangan menggunakan teori Borg & Gall, Sedangkan uji coba dilaksanakan dengan siswa kelas X TKJ 1 SMKN 11 Malang,. Pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar ditunjukkan analisis data dari *pretest* dan *posttest* dari hasil uji T yang dilakukan. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan dimana nilai rata-rata ulangan harian siswa meningkat 12,69 point atau 18.45% setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android. Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi Sholat.

ABSTRACT

Saifudin. 2018. Development of Learning Media Based on Android Subjects of Islamic Education for Class X in SMK Negeri 11 Malang. Thesis, Islamic Religious Education Master Program, Postgraduate of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Advisor: (1) Dr. H. Agus Maimun, M.Pd (2) Dr. H. Triyo Supriyatno, M.Ag., PhD

Keywords: Development of Android Learning Media, Religious Education Islam

Development of Android-Based Learning Media Islamic Education Subjects for Class X in Malang State Vocational High School are based on excessive use of Android by students. This has an impact on the dependence of educators on smartphones. It is based on the habits of students who use smartphones when learning writer tries to offer a breakthrough in learning media based on android.

The purpose of this study was to describe the development of android-based learning media in Islamic Education subjects for class X at Vocational High School 11 Malang and to describe the effectiveness of Android-Based Learning media on learning outcomes of Islamic Education for class X in SMK Negeri 11 Malang.

The type of this research uses research and development methods or commonly referred to as research and development. The development method uses the theory of Borg & Gall, while the trial was conducted with class X TKJ 1 students of SMKN 11 Malang. Data collection uses questionnaires, interview guidelines, and observation sheets ..

The results showed that the Android-based learning media used had a high level of effectiveness and attractiveness. The existence of high learning interests and motivations indicates a high level of student interest in teaching and learning activities, especially during Islamic Education and Character. This can be seen from the increase in learning outcomes indicated by data analysis from the pretest and posttest from the results of the T test conducted. This finding is supported by field facts where students' daily average scores increased 12.69 points or 18.45% after using android-based learning media. As for further product development suggestions, it could be by adding other materials, so that the products produced are more comprehensive, because this product only contains Sholat material

مستخلص البحث

سيف الدين. تطوير وسائل الإعلام التعليمية بناءً على موضوعات أندرويد الخاصة بالتعليم الإسلامي للصف العاشر في أحد عشر مدرسة ثانوية مهنية في مالانج. أطروحة ، برنامج ماجستير التربية الدينية الإسلامية ، الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية مالانج. المستشار: (واحد) دكتور. حاجي. أجوس ميمون ، ماجستير في التربية (اثنان) دكتور. حاجي. تريو سوبرياتنو ، ماجستير في الدين الإسلامي ، دكتوراه

الكلمات المفتاحية: تطوير أندرويد لوسائل الإعلام ، التربية الإسلامية

تطوير وسائط التعلم القائمة على نظام أندرويد يعتمد موضوع التعليم الإسلامي للصف العاشر في مدرسة مالانج الحكومية الثانوية المهنية على الاستخدام المفرط للأندرويد من قبل الطلاب ، وهذا يؤثر على اعتماد المعلمين على الهواتف الذكية ، ويستند إلى عادات الطلاب الذين يستخدمون الهواتف الذكية. في وقت التعلم حاول المؤلف أن يقدم نظرة في تعلم الوسائط على أساس أندرويد

كان الغرض من هذه الدراسة هو وصف تطور وسائط التعلم القائمة على نظام أندرويد في مواد التعليم الإسلامي للصف العاشر في المدارس الحكومية الإحدى عشرة العليا المهنية ووصف فعالية وسائط التعلم القائمة على نظام أندرويد على نتائج التعلم من التعليم الإسلامي للصف العاشر في المدارس الإحدى عشرة العليا لمالانج ،

يستخدم هذا البحث أساليب البحث والتطوير أو يشار إليها عادةً باسم البحث والتطوير ، بينما يتم إجراء التجربة مع طلاب الصف العاشر في Borg & Gall تستخدم طريقة التطوير نظرية أحد عشر هندسة مهنية في المدارس الثانوية في مالانج. يستخدم جمع البيانات الاستبيانات ، وإرشادات المقابلة ، وأوراق الملاحظة

أظهرت النتائج أن وسائل الإعلام المستخدمة على أساس أندرويد المستخدمة تتمتع بمستوى عال من الفعالية والجاذبية. يشير وجود اهتمامات ودوافع تعليمية عالية إلى ارتفاع مستوى اهتمام الطلاب بأنشطة التعليم والتعلم ، خاصة أثناء التعليم والشخصيات الإسلامية. يمكن ملاحظة ذلك من خلال الزيادة في نتائج يتم دعم T. التعلم المشار إليها بواسطة تحليل البيانات من الاختبار التمهيدي والامتحان من نتائج اختبار درجات الاختبار اليومي للطلاب بنسبة 12.69 هذا الاستنتاج من خلال حقائق ميدانية حيث زاد متوسط بالنسبة لمزيد من اقتراحات تطوير .أندرويد نقطة أو 18.45% بعد استخدام وسائط التعلم القائمة على نظام المنتج ، يمكن القيام بذلك عن طريق إضافة مواد أخرى ، بحيث تكون المنتجات المنتجة أكثر شمولاً ، لأن ..هذا المنتج لا يحتوي إلا على مواد الصلاة



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta komunikatif bagi guru dan siswa. Sistem pengajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Murid dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program (*software*) berbasis multimedia. Kini telah banyak perangkat lunak (*software*) yang tergolong sebagai *edutainment* yang merupakan perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan).¹ Salah satu perangkat lunak yang sedang populer di tengah-tengah masyarakat adalah android. Android merupakan salah satu sistem operasi yang terbenam dalam *smartphone*.

Android digunakan sebagai salah satu sistem operasi untuk telepon seluler (*smartphone*) yang berbasis linux. Android sampai saat ini masih menjadi primadona di tengah-tengah masyarakat, khususnya di kalangan pelajar pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini tentu memiliki potensi untuk bisa dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

¹ Abdul Kadir dan Terra CH. Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi*. (Yogyakarta: Andi, 2005) hal. 24

Pengguna *smartphone* atau Telepon Pintar telah merambah hingga usia anak-anak sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh UNICEF Indonesia tahun 2013 menyebutkan bahwa kepemilikan *smartphone* di Indonesia mengalami kenaikan dua kali lipat antara tahun 2012 dan 2013. *Smartphone* memainkan peran penting penggunaan internet sebesar 52% mengalahkan perangkat komputer maupun laptop.²

Sifat praktis yang dimiliki *Smartphone* menjadikan perangkat tersebut lebih dikenal dengan istilah *Gadget* atau alat yang praktis. Dengan sistem berbasis Android yang sifatnya *Open Source*, menjadikan *smartphone* umumnya memiliki harga yang lebih murah dibandingkan dengan komputer ataupun laptop.

Dengan harga yang terjangkau tersebut, ternyata *Smartphone* mampu mempersempit jarak antara siswa dengan media yang berbasis *Information & Communication Technology* (ICT) dalam proses pembelajaran. Mengingat umumnya sekolah-sekolah masih mengandalkan komputer dan laptop untuk media pembelajaran yang tentu saja secara umum harganya lebih mahal. Sementara sekolah dituntut untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang bisa dinikmati oleh seluruh siswa bukan gurunya saja.

Bila dibandingkan dengan pengajaran konvensional, siswa dapat belajar lebih cepat bila dibantu oleh komputer. Akan tetapi hasil belajar murid tidak dinilai berdasarkan norma dalam kelas, karena murid itu bekerja secara

² Nuraini Razak, "Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia sudah online, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya", dalam <http://www.unicef.org>, diakses tanggal 3 September 2017

individual.³ Sehingga media pembelajaran yang sifatnya klasikal belum bisa mendongkrak secara maksimal minat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting, yaitu: 1) Metode Pengajaran dan 2) Media Pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan, jenis, tugas dan respon, yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pengajaran berlangsung.

Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi dan lingkungan belajar yang ditata rapi dan diciptakan oleh guru salah satunya adalah Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.⁴ Dari sini kita bisa melihat bahwa Pemilihan media pengajaran yang tepat mampu mengaruhi iklim dan semangat siswa didalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti salah tugas keprofesionalannya tercermin dalam UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bagian kedua mengenai Hak dan Kewajiban Guru dalam pasal b yang berbunyi:

³ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hlm. 61.

⁴ Ahmad Muhtadi Anshor. *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*. (Yogyakarta: Teras, 2009) hal.3-4

“Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: ...b. meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni....”⁵

Ini Menunjukkan, selain harus menguasai materi pelajaran, guru juga harus mampu menciptakan alternatif lain terhadap pemanfaatan media pembelajaran yang mampu berkolaborasi dengan perkembangan teknologi modern saat ini. Guru hendaknya dapat menggunakan peralatan yang lebih efisien serta tidak menolak digunakannya peralatan teknologi moderen yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman.⁶

Salah satu cara untuk mendongkrak minat siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan memaksimalkan media pembelajaran. Media yang digunakan bisa dengan perangkat *smartphone*. Walaupun sebenarnya *smartphone* diproduksi dengan tujuan sebagai alat komunikasi, akan tetapi dengan fasilitas yang tertanam di dalamnya ternyata bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, tentu akan menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menarik antara guru dan siswa. Sehingga, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka pembaruan dalam media pembelajaran tentu juga harus ditingkatkan dalam membantu proses belajar siswa.

⁵ UU No. 14 tahun 2005

⁶ Asnawir dan M. Basyaruddin Usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta Selatan: Ciputat Press, 2002) hal. 17

Berbagai macam media pembelajaran telah digunakan oleh guru, salah satunya dengan memanfaatkan media komputer. Begitu banyak *software* yang bisa digunakan untuk membuat produk berupa aplikasi pembelajaran seperti Microsoft Office Power Point, Lectora Inspire, Adobe Flash, dan lain-lain.

Salah satu *software* yang umum digunakan oleh tenaga pengajar yaitu *software* Microsoft Office PowerPoint milik perusahaan Microsoft. Meskipun *software* ini bisa dibidang sangat bagus, namun pada kenyataannya media ini justru hampir tidak melibatkan siswa dalam penggunaannya di kelas. Siswa hanya bisa mendengarkan dan melihat apa yang ada dalam *slide* Power Point tersebut.

Hal ini tentu sangat bertentangan dengan prinsip belajar PAIKEM (Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dan Model Pembelajaran Siswa Aktif yang berprinsip siswa harus terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Disisi lain Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai salah satu mata pelajaran wajib untuk semua jenjang pendidikan dalam sistem pendidikan Nasional. Muhaimin mengemukakan pendidikan islam merupakan aktifitas pendidikan yang diselenggarakan atau didirikan dengan hasrat dan niat untuk mengewajantahkan ajaran dan nilai-nilai islam.⁷ Namun dalam praktiknya di lapangan pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sering dikenal dengan pembelajaran yang konvensional, terlalu verbal, padat materi dan membosankan. Sehingga siswa lebih memilih

⁷ Muhaimin. *Rekonstruksi Pendidikan Islam*. (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), hlm. 14

melakukan hal lain dari pada mendengarkan atau menyimak materi yang di ajarkan.

Maka penggunaan Media pembelajaran berbasis Android bisa menjadi solusi bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti agar pembelajaran bisa menyenangkan. Aplikasi dengan muatan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti yang dibungkus dengan berbagi warna dan desain yang menarik, serta dilengkapi dengan suara, akan mudah dipahami dan diserap oleh siswa. Sebab seluruh indra yang dimiliki siswa dapat merespon dengan cepat. Pengguna *smartphone* saat ini pada kalangan pelajar sudah sangat berkembang pesat, hampir semua pelajar telah menggunakan *smartphone*. Seperti *survey* yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi, dari 56 responden hanya 1 responden yang menyatakan tidak memiliki *smartphone* atau tablet. Dan dari ke 55 tersebut, 45 siswa menggunakan *smartphone* yang berbasis Android.⁸

Fenomena ini juga terjadi pada siswa-siswi SMK Negeri 11 Malang, seperti yang disampaikan oleh bapak Mohammad Alfian selaku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sekitar 97% murid dari kelas X yang beliau ajar telah menggunakan *smartphone* yang berbasis Android. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 11 Malang, kebanyakan siswa memanfaatkan *smartphone* hanya sebatas untuk telepon, SMS, memutar lagu/video, mengakses sosial network (facebook, twitter,

⁸Ahmad Fauzi, Data Pengguna Smartphone dan social media 2017 , dalam <http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2017/> diakses pada 21 september 2017

BBM), bahkan bermain game.⁹

Maka melihat dari uraian di atas kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan berkualitas, sehingga materi yang diajarkan dapat secara maksimal diterima oleh siswa dan disimpan dengan baik dalam ingatan siswa. Untuk itulah penulis mencoba membuat suatu media yang dapat menarik antusiasme siswa.

Sebagai wujud dari upaya memanfaatkan teknologi *smartphone* ini untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti maka perlu melakukan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) berupa pengembangan produk media pembelajaran. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁰

Dengan memanfaatkan popularitas *smartphone* di kalangan anak-anak sekolah dan sistem Android yang sifatnya *Open Source*, maka perlu adanya pengembangan produk pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti yang berbasis *Android*. Apalagi di *Play Store* belum dijumpai adanya aplikasi yang mendukung proses belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti bagi siswa SMK Kelas X.

⁹ Wawancara dengan Bapak Muhammad Alfian, Tanggal 17 september 2017

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 297

Dalam proses ujicoba produk, penulis memilih SMK Negeri 11 Malang. Sekolah ini dipilih penulis karena SMK Negeri 11 Malang merupakan salah satu Sekolah Rujukan dan sekolah model di Malang dan telah menggunakan Kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajarnya. Ditambah lagi dengan adanya jurusan Multimedia, Teknik Komputer dan Jaringan, serta Rekaya Perangkat Lunak.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, maka penulis tertarik untuk menjadikan SMK Negeri 11 Malang sebagai tempat ujicoba produk Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti berbasis Android ini. Penulis berharap pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 11 Malang”*

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas X di SMK Negeri 11 Malang?
2. Bagaimana keefektifan media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas X di SMK Negeri 11 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka pengembangan ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas X di SMK Negeri 11 Malang
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas X di SMK Negeri 11 Malang

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Aplikasi diinstal pada handphone yang tergolong dalam *smartphone* berbasis Android.
2. Aplikasi berbasis Android memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, audio, Quiz, animasi serta dilengkapi dengan Absensi Sholat secara Online.
3. Konten materi dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi, berjalan pada mode *offline* dan juga *online*.
4. Nama Produk : Sholat
5. Fokus pengembangan: Membuat modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti yang dimediasi dengan *Smartphone* beroperasi

system yang dilengkapi absensi sholat secara online.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini, menghasilkan produk berupa aplikasi yang dapat digunakan pada *Smartphone* yang sistem operasinya android untuk media pembelajaran pendidikan agama Islam bagi siswa kelas X di SMA/SMK/ sederajat.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan terstruktur dan rapinya program ini memudahkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran bagi siswa dengan memberikan pembiasaan dan pembinaan secara terus menerus baik dalam pembelajaran didalam kelas maupun di luar kelas.

Manfaat teoritis, antara lain :

1. Menambah khasanah keilmuan nusantara tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam yang bertemakan Sholat.
2. Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah inspirasi baru bagi peneliti lain untuk mengembangkan produk-produk baru yang berpijak dari peneliti ini.
3. Menjadikan kajian teoritis dalam tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam yang berbasis android.

Manfaat praktis antara lain :

1. Penelitian ini dapat dipakai oleh sekolah pada jenjang SMA/SMK/ sederajat.
2. Penelitian juga dapat di praktekan oleh masyarakat umum atau

orang yang ingin mempelajari tentang materi Sholat

3. Memudahkan guru dalam membina dan mengarahkan siswa menjadi lebih baik dalam hal Sholat.
4. Memudahkan kerja kepala sekolah karena siswa terbiasa sholat diharapkan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku siswa sehingga memiliki ahklaul kharimah. Di sisi lain aplikasi berbasis android bisa menjadi kelebihan tersendiri bagi sekoah apabila mampu di terapkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan siswa ini memiliki asumsi dan keterbatasan yang harus difahami. Asumsi-asumsi tersebut meliputi :

1. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan media interaktif audio visual yang diasumsikan dapat merangsang motivasi siswa, sehingga aspek yang dikembangkan siswa dapat tercapai.
2. Media pembelajaran dilengkapi dengan penjelasan materi yang berdasarkan Al-Qur'an atau Hadits, dan dilengkapi dengan animasi suara dan juga video.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan perkembangan siswa dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar.

4. Bahan ajar media pembelajaran ini menggunakan media interaktif tema Sholat untuk kelas sepuluh jenjang SMA/SMK/ sederajat.

Sedangkan Keterbatasannya adalah sebagai berikut :

1. Kerusakan pada sistem hardware menyebabkan media tidak dapat digunakan secara maksimal
2. Media pembelajaran harus menggunakan perangkat pendukung berupa HP android sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Pengembangan ini hanya berdasarkan pada kebutuhan belajar siswa untuk tema Sholat pada kelas X SMA/SMK/Sederajat.
4. Media pembelajaran membutuhkan spesifikasi untuk HP yang memadai.

G. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang telah penulis lakukan terhadap penelitian-penelitian yang sudah ada, penulis belum menemukan adanya penelitian yang secara khusus berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Namun demikian, setidaknya ada beberapa penelitian maupun tulisan yang secara umum berkaitan dengan penelitian yang akan penulis paparkan, antara lain sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Annas Ribab Sibilana, mahasiswa pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahi melakukan penelitian tentang *pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran*

pendidikan agama islam untuk kelas xi di sma negeri 2 malang. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran PAI di SMA pada materi Bangun dan Bangkitlah wahai pejuang Islam untuk siswa SMA kelas XI. Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) telah berhasil menjelaskan dengan detail prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android (2) produk pengembangan ini telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan validator, ahli materi sebesar 73,5%, ahli media sebesar 86,6%, ahli pembelajaran I sebesar 84,6%, Ahli pembelajaran II sebesar 86,4%, dan tanggapan siswa sebesar 88,1%. Adapun peningkatan hasil belajar ditunjukkan analisis data dari pretest dan posttest dari hasil uji T yang dilakukan dengan taraf kebenaran 95% di peroleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk Siswa SMA Kelas XI.¹¹

Selanjutnya, Muhammad Khoirun Aziz, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga melakukan penelitian tentang *pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan

¹¹ Annas Ribab Sibilana, *pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama islam untuk kelas xi di sma negeri 2 malang*, tesis (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android ini. Dari segi Partisipasi Siswa, terdapat peningkatan hingga 18,75 %. Dari segi Hasil Belajar Siswa, terdapat peningkatan nilai dengan selisih 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk Siswa SMA Kelas X.¹²

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Mahsunah, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga ini mengangkat judul *Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepon-Blora*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berdasarkan pada konsep pendidikan Islam, yaitu metode kisah dengan menggunakan media komputer untuk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, dengan menformat sebuah film karya “Madinah Islamic media” ke dalam program microsoft power point yang dikemas dalam CD-ROM interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak digunakan dalam pembelajaran SKI, dan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa secara mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam produk pembelajaran ini secara umum mendapat tanggapan sangat baik dari ahli materi, ahli media dan dari peserta didik sebagai pengguna (*user*), dengan penilaian menggunakan skala 1-5 diperoleh rata-rata skor; aspek pembelajaran adalah 4,23, aspek materi/isi pelajaran 4,22, aspek media pembelajaran 4,28 .¹³

¹² Muhammad Khoirun Aziz, *pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*, tesis (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga)

¹³ Mahsunah, *Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah*

Terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Krista Karch melakukan penelitian dengan tema *An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom*. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan penelitian dibidang pengintegrasian ponsel ke pembelajaran kelas . Data yang dikumpulkan dari penelitian ini menunjukkan guru dan siswa peserta mendukung pemanfaatan ponsel sebagai media pembelajaran di dalam maupu di luar kelas. Lebih lanjut, dalam penelitian ini peneliti menawarkan solusi untuk menghadapi tantangan yang akan terjadi dalam penggunaan smartphone dalam pembelajaran sehingga dapat memastikan penggunaan smartphone akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan sukses. Secara keseluruhan, guru dan siswa peserta mendorong pergeseran gaya pembelajaran abad 21 melalui penggunaan ponsel di arena pendidikan.¹⁴

Untuk mengetahui perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Annas Ribab Sibilana, <i>pengembangan media pembelajaran berbasis</i>	Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	Objek sekolah, kelas dan materi yang berbeda	Penelitian ini pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk

Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepon-Blora. tesis (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga)

¹⁴ Krista Karch, *An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom, Disertasi* (Minnesota, Capella University)

	<i>android mata pelajaran pendidikan agama islam untuk kelas xi di sma negeri 2 malang. Pendidikan Agama Islam . Tesis. Malang: Jurusan Pendidikan Agama Islam , UIN Maulana Malik Ibrahim.</i>			siswa kelas X di SMK Negeri 11 Malang
2	Ahmad Sirojuddin, <i>Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam . Tesis. Malang: Jurusan Pendidikan Agama Islam , UIN Maulana Malik Ibrahim.</i>	Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	Objek sekolah Media yang dikembangkan	Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah berbasis Android dengan mengambil objek SMK Negeri 11 Malang
3	Muhammad Khoirun Aziz. <i>pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran</i>	Media yang di gunakan sama yakni android	Tingkat satuan pendidikannya Yakni SMA Objek penelitiannya merupakan hasil belajar dan partisipasi	Objek yang diteliti ialah SMK Negeri 11 Malang

	Pendidikan Agama Islam Tesis. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam , UIN Sunan Kali Jaga			
4	Mahsunah, <i>Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepon-Blora</i> Tesis. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Kali Jaga	Merupakan penelitian R&D	Media berbasis multimedia Mata pelajaran fokus pada SKI Tingkat satuan pendidikan Mts	Media yang dikembangkan oleh peneliti ialah berbasis Android dengan mengambil objek tingkatan SMK
5	Krista Karch. <i>An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom</i> (Disertasi)	Pengembangan media menggunakan <i>smart phone</i>	Media smart phone sebagai media pembelajaran keseharian Berbagai macam software digunakan Fokus dalam pendayagunaan <i>smart phone</i> sebagai tools dalam pembelajaran	Fokus <i>smart phone</i> yang dikembangkan peneliti berupa <i>smart phone</i> yang ber- <i>operating system</i> Android dan mata pelajaran yang dikembangkan Pendidikan Agama Islam

Dari tabel diatas diperoleh gambaran yang akan dilakukan peneliti dengan beberapa kajian terdahulu yang sudah tercantum. Terdapat perbedaan

yang terletak pada berbasis, jenjang yang diteliti, dan tahun penelitiannya. Dengan melihat kondisi penelitian diatas, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama Islam yang berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 11 Malang.

H. Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa istilah yang harus diperhatikan :

1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah media untuk membantu menyampaikan materi, isi, kebenaran tentang pendidikan agama Islam.

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran sehingga ilmu yang disampaikan dapat tersampaikan dengan efektif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah Media, media yang disajikan secara interaktif akan menarik perhatian siswa.

2. Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet. Sistem operasi android bersifat open source sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodif sistem operasi ini.
3. Media pembelajaran berbasis Android adalah sistem operasi yang

digunakan pada posel pintar (*Smartphone*) dan komputer tablet, yang mampu menjadi perantara, penyampai pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan, atau dalam konteks ini informasi yang disampaikan guru kepada murid.

4. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk membimbing siswa agar dapat memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran Islam sehingga dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti disini membatasi pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam yang terdapat pada kelas X SMK dengan tema Sholat . Pembahasan yang akan disampaikan Mempelajari Hikmah Sholat dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Niken Ariani dan Dany Haryanto, media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap), serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali¹⁵.

Senada dengan ini, Heinich menjelaskan bahwa media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima¹⁶. Sejalan dengan hal ini Heinich¹⁷ menjelaskan apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran.

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap.¹⁸ Tumbuh berarti proses itu terus menerus berkembang menuju kesempurnaan, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti semula,

¹⁵ Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung:PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011).hlm.4

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Belajar*, (Jakarta:PT.Rajagrafindo Persada,2009).hlm.4

¹⁷ Niken,Dany Haryanto,*Pembelajaran Multimedia Di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prosepektif)*,(Jakarta:PT.Prestasi Pustakaraya, 2010).hlm.63

¹⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013) hlm. 222

artinya diharapkan di dalam memperoleh hasil yang baik di butuhkan suatu proses yang matang atau dalam hal ini adalah suatu perencanaan yang baik, tentunya harus diimbangi dengan ikhtiar atau usaha untuk mencapai tujuan pendidikan yang ideal dan sempurna, dan tak kalah penting harus dilakukan evaluasi. Sedangkan pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹⁹

Penelitian pengembangan ini adalah suatu metode yang menjembatani kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan, kesenjangan dapat diatasi dengan mengembangkan suatu produk baik itu perangkat keras atau perangkat lunak yang memiliki karakteristik tertentu yang dihasilkan dari perpaduan dari sejumlah konsep, prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur berkenaan dengan suatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.²⁰ Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses.²¹

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.²² Sehingga hakikat daripada penelitian pengembangan adalah sebuah proses untuk mengembangkan yang baru atau menyempurnakan yang sudah ada ,

¹⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian...*, hlm.227

²⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Rosda, 2012) hlm 126

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Keuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm. 407

²² Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm. 161

dan keberadaannya itu dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain- lain.²³

Sedangkan Pengertian media menurut Gerlach dan Elly mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.²⁴ Gagne menyatakan media adalah berbagai jenis komponen-komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.²⁵

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Jadi media adalah alat bantu berupa apapun yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi agar si penerima pesan tersebut bisa mengetahui, memahami tentang pesan yang kita sampaikan.

Sedangkan secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa

²³Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008) hlm. 164

²⁴Arsyad,Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm:3

²⁵ Sadirman,dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2002), hlm:5

sedemikian sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.²⁶

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.²⁷

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.²⁸ Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.²⁹

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.³⁰ Prawiradilaga

²⁶ Ustman, Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm: 11

²⁷ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hlm. 6

²⁸ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*., hlm 7

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...* hlm. 4

³⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai

dan Siregar mengemukakan bahwa : “Pembelajaran adalah upaya menciptaka kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilited*) pencapaiannya”.³¹ Gagne mendefinisikan “Pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.³² Kunandar mengatakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik”.³³

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, dan menyempurnakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang mengandung maksud–maksud pengajaran dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efesien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penelitian pengembangan yakni untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

Pustaka,1999), hlm. 15

³¹ Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*.(Jakarta: Prenada Media,2004), hlm. 4

³² Margaret E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan*.(Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,1994) hlm. 207

³³ Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*,(Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 287

2. Kegunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar

Sebagaimana sarana belajar menurut pandangan Al-Qur'an bahwa manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan tidak berpengetahuan, namun Allah telah membekali manusia dengan sarana-sarana baik fisik maupun psikis agar manusia dapat menggunakannya untuk belajar dan mengembangkan ilmu dan teknologi untuk kepentingan dan kemaslahatan manusia. Seperti yang disebutkan dalam QS. An-Nahl [16]: 78.³⁴

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia member kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.*³⁵

Dalam ayat tersebut, dikatakan bahwa dalam proses belajar atau mencari ilmu manusia telah diberi sarana fisik berupa indera eksternal, yaitu mata dan telinga, serta sarana psikis berupa daya nalar atau intelektual.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkrit.

³⁴ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran.*(Yogyakarta: Ar- Ruzz Media,2007), hlm. 38

³⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'an dan Terjemahannya.*(Jakarta: Proyek Kitab Suci Al Qur'an, 1979), hlm. 415

Memperhatikan penjelasan itu, secara khusus media pembelajaran termasuk media Android memiliki kegunaan–kegunaan sebagai berikut:³⁶

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata–kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai film, atau model.
 - 2) Objek yang kecil, dibantu dengan penyektor micro, film bingkai, film, atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high–speed photography*.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin–mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain–lain
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain–lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan

³⁶ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan...*, hlm. 17

berguna untuk :

- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :
- 1) Memberikan perangsang yang sama,
 - 2) Mempersamakan pengalaman,
 - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

3. Android

Android adalah operasional sistem (OS) Mobile yang tumbuh berkembang di tengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows mobile, i-phone OS yang sekarang menjadi iOS, symbian, dan masih banyak lagi yang menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan diatas perangkat hardware yang ada. Akan tetapi, OS yang ada ini memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa

melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.³⁷

Android adalah sistem operasi gratis dan bisa dicustomize dengan mengkonfigurasi hardware dan software. Android memiliki beberapa fitur di bawah ini:

- a. Storage, menggunakan *SQLite*, *relational database*.
- b. JavaScript engine.
- c. Media support, termasuk H.263, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF, dan BMP.
- d. Hardware support, akselerasi sensor, kamera, digital kompas, proximity sensor, dan GPS.
- e. Multi-touch
- f. Multi-tasking
- g. Flash support
- h. Tathering, support sharing koneksi internet.

Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan Android tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik. Dan semakin kreatif guru dalam memanfaatkan

³⁷ Stephanus Hermawan S, *mudah membuat aplikasi android*, (Yogyakarta : Andi, 2011), hlm. 1

teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.³⁸

B. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Hakekat pendidikan Islam adalah “usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya”.³⁹

Pendidikan atau at-tarbiyah menurut pandangan Islam adalah bagian dari tugas manusia sebagai Khalifah Allah di bumi. Allah adalah Rabb al-“Alamin juga Rabb al-Nas. Tuhan adalah “yang mendidik makhluk alamiah dan juga yang mendidik manusia.”⁴⁰ Sebagai khalifah Allah, manusia mendapat kuasa dan limpahan wewenang dari Allah untuk melaksanakan pendidikan terhadap alam seisinya dan manusia, oleh karenanya dalam konteks masalah ini manusia adalah yang bertanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan tersebut.

Pendidikan secara teoritis mengandung pengertian memberi makan kepada jiwa seseorang sehingga mendapatkan kepuasan rohaniyah.⁴¹ Pendidikan bila ingin diarahkan kepada pertumbuhan yang sesuai dengan ajaran Islam, maka harus berproses melalui kelembagaan maupun melalui

³⁸Sandy Guswan, ” Guru Digital” dalam <http://guswan76.wordpress.com>, diakses 28 Desember 2017

³⁹ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hlm 32.

⁴⁰Zuhairini, dkk., *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm147.

⁴¹ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan*, .. hlm 32.

sistem kurikuler yang berpedoman pada syari'at Islam.

Seperti yang dikemukakan oleh Prof Dr. Ahmad Tafsir pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang sempurna⁴². Sehingga pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi muda agar memiliki kepribadian yang utama. Kepribadian yang utama adalah pengembangan pengembangan pribadi dalam segala aspek, dengan penjelasan bahwa yang dimaksud pengembangan pribadi ialah mencakup pendidikan oleh diri sendiri, lingkungan, dan pendidikan oleh orang lain.

Untuk lebih memahami pengertian pendidikan Islam dapat ditinjau dari segi bahasa dan istilah. Adapun dua segi tersebut adalah:

a. Pendidikan Islam Ditinjau Dari Segi Bahasa

Bila kita akan melihat pengertian pendidikan dari segi bahasa maka kita harus melihat di dalam bahasa Arab, karena ajaran Islam itu diturunkan dalam bahasa Arab.

Kata pendidikan mempunyai beberapa istilah penyebutan yang baku dalam bahasa arab. Istilah-istilah tersebut adalah:

- 1) Tarbiyah berasal dari kata dasar robba, yurobbi, tarbiyyatan, yang berarti tumbuh dan berkembang.
- 2) Ta'lim berasal dari kata, allama yang berarti mengajar dan menjadikan yakin dan mengetahui.

⁴² Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 24

3) Ta'dib berasal dari kata adab yang mengandung beberapa pengertian antara lain: membuat makanan, melatih perilaku (akhlak) yang baik, sopan santun dan tatacara pelaksanaan sesuatu dengan baik.⁴³

b. Tinjauan Pendidikan Islam Dari Segi Istilah

Untuk memahami pendidikan agama islam secara mendalam, penulis akan mengemukakan beberapa pendapat tentang tentang agama islam. Prof. H. M. Arifin mengatakan bahwa pendidikan Agama Islam adalah “usaha orang dewasa Muslim yang bertakwa secara sadar mengrahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangan”.⁴⁴ Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa.

Menurut Hasan Langgulung, pendidikan islam adalah suatu proses spiritual, akhlaq, intelektual dan sosial yang berusaha membimbing manusia dan memberi nilai-nilai, prinsip-prinsip dan ideal dalam kehidupan yang bertujuan mempersiapkan kehidupan

⁴³ Mujtahid, *Reformasi Pendidikan Islam*, (Malang : UIN Maliki Press, 2011), hlm 2

⁴⁴ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), cet. ke-4, hlm. 10

dunia akhirat⁴⁵. Sedangkan menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan islam adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama (insan kamil).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha-usaha secara sadar, sistematis, dan terarah, dan berencana yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran agama Islam. Dalam arti memiliki kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai agama Islam, memilih dan memutuskan serta berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dari pandangan ini, dapat dikatakan bahwa pendidikan Islam bukan sekedar *'transfer of knowledge'* ataupun *'transfer of training'*, tetapi lebih merupakan suatu sistem yang ditata di atas pondasi 'keimanan' dan 'kesalehan', yaitu suatu sistem yang terkait secara langsung dengan Tuhan.

Dengan demikian, dapat dikatakan pendidikan Islam merupakan suatu kegiatan yang mengarahkan dengan sengaja perkembangan seseorang sesuai atau sejalan dengan nilai-nilai Islam. Maka sosok pendidikan Islam dapat digambarkan sebagai suatu sistem yang membawa manusia kearah kebahagiaan dunia dan akhirat melalui ilmu dan ibadah. Karena pendidikan Islam membawa manusia untuk

⁴⁵ Mujtahid. , *Reformasi Pendidikan Islam...* hlm. 17

kebahagian dunia dan akhirat, maka yang harus diperhatikan adalah 'nilai-nilai Islam tentang manusia; hakekat dan sifat-sifatnya, misi dan tujuan hidupnya di dunia ini dan akhirat nanti, hak dan kewajibannya sebagai individu dan anggota masyarakat. Semua ini dapat dijumpai dalam al-Qur'an dan Hadits.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

Dasar Pendidikan Agama Islam adalah suatu landasan yang dijadikan pegangan dalam menyelenggarakan pendidikan. Tujuannya, untuk mengetahui seberapa penting pendidikan agama Islam dalam kerangka kehidupan berbangsa dan bernegara.

a. Dasar konstitusional

1) Pancasila

Dari sila pertama pancasila yang berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa mengandung pengertian kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa atau beragama. Dan untuk mewujudkan kehidupan beragama berarti diperlukan pendidikan agama.

2) UUD 1945 dalam Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi:

a) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa

b) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu⁴⁶.

Dan bunyi UUD tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa

⁴⁶ Ahmad Patoni, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bina Ilmu, 2004), hlm 46.

warga negara Indonesia harus mempunyai kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa atau beragama. Dan Negara melindungi kebebasan warganya untuk memeluk agama yang diyakini dan melakukan ibadah sesuai dengan ajaran agama tersebut. Sedangkan ajaran agama tidak mungkin dapat tersampaikan kepada umat tanpa adanya pendidikan agama.

b. Dasar operasional

Yang dimaksud dengan dasar operasional adalah landasan dalam mengatur pelaksanaan pendidikan agama terutama di lembaga-lembaga formal.

- 1) Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional beserta penjelasannya.
- 2) Ketetapan MPR No.II/MPR/1993 tentang GBHN yang pada pokoknya dinyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimasukkan ke dalam kurikulum di sekolah-sekolah, mulai dari sekolah dasar sampai dengan Universitas - Universitas Negara.⁴⁷

c. Dasar Religius

Dasar religius yang penulis maksudkan ialah dasar-dasar yang bersumber pada teks-teks Al-Qur'an dan Al-Hadits. Ayat-ayat Al-Qur'an dan hadits Nabi banyak yang menjelaskan tentang pendidikan agama islam. Di bawah ini penulis kemukakan dasar- dasar yang

⁴⁷ Ahmad Patoni, *Metodologi.*, hlm 47.

bersumber dari teks-teks Al-Qur'an dan al-Hadits tersebut.

1) Dasar dari Al-Qur'an antara lain:

Surat at-Taubah 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ
مِّنْهُمْ طَآئِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا
إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mu'min itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya. (QS at-Taubah, 9:122).⁴⁸

Surat Ali Imron ayat 104

وَلَتَكُنَّ مِّنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ
عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung. (QS Ali Imron, 3:104)

Surat an Nahl ayat 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ

⁴⁸ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Intermassa, 1994), hlm 301-302

وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

2) Dasar hadits antara lain:

Musadad ibnu Musarhad bercerita kepada kami, Abdillah ibn Dawud bercerita kepada kami, dari Abu Darda'; Saya duduk di masjid Dimasqo' datang seorang pria lalu berkata; Ya abi Darda' berilah saya hadits dari Rasul SAW. Abi Darda' menjawab Sesungguhnya saya pernah mendengar dari Rasul SAW. Beliau bersabda: Barang siapa berjalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan orang tersebut untuk menuju berbagai jalan di surga. Para malaikat mengepakkan sayap keridhaannya untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Kelebihan orang yang berilmu dari orang yang beribadah (tanpa ilmu) bagaikan kelebihan terangnya sinar rembulan pada bulan purnama mengalahkan sinar berbagai bintang lainnya.. (diriwayatkan oleh At-Tarmidzi)⁴⁹

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Sebelum kita berbicara lebih jauh tentang tujuan pendidikan agama Islam maka terlebih dahulu di sini akan penulis jelaskan yang dimaksud dengan tujuan. Secara etimologi, tujuan adalah "arah, maksud atau haluan."⁵⁰ Secara terminologi, tujuan berarti, sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sebuah usaha atau kegiatan selesai".

⁴⁹ Abi Dawud Sulaiman Ibnu As'ad, *Sunan Abi Dawud*, Juz 3 (Qohirah : Dar al hadits, 1999), hlm 1576.

⁵⁰ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm 15.

Membahas tujuan pendidikan agama islam sangatlah penting guna melahirkan formulasi yang gamblang untuk memberikan pencerahan dimasa yang akan datang. Formulasi tujuan tersebut dilahut dari dua perspektif, yaitu perspektif manusia (pribadi) dan perspektif masyarakat (mahluk sosial). Perspektif manusia ideal digambarkan seperti manusia kamil, manusia berkualitas, manusia unggul, manusia bertaqwa dan lain sebagainya. Sedangkan dalam perspektif manusia sebagai makhluk sosial tujuan pendidikan diformulasikan dalam bentuk citra masyarakat ideal.

Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara⁵¹.

Menurut al-Ghazali tujuan pendidikan agama islam adalah untuk mewujudkan kebahagiaan anak didik baik di dunia maupun di akhirat, sebagaimana yang dimaksud dalam surah Al-Qashash ayat 77 :

وَأَتَّبِعْ فِي مَآءِ آتَنَّاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ
الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي
الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan

⁵¹ Muhaimin, dkk., *Pardigma Pendidikan Islam Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 78

*janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.*⁵²

Dalam hal ini Al-Ghazali mengklasifikasikan tujuan pendidikan sebagai berikut⁵³ :

1. Membentuk insan purna yang pada akhirnya dapat mendekatkan diri kepada Allah SWT
2. Membentuk insan purna untuk memperoleh kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun diakhirat.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Agama Islam yaitu untuk membentuk pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah dan senantiasa meningkatkan keimanannya melalui pemupukan pengetahuan serta pengalamannya tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan dan ketakwaannya dalam berbangsa dan bernegara sehingga tercapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Dalam Permendikbud RI No 64 Tahun 2013 Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti SMK meliputi Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah, Akhlak dan Budi Pekerti, Fiqih, Tarikh/Sejarah Peradaban Islam.⁵⁴ Dilihat dari sudut ruang lingkup pembahasannya, pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran yang umum dilaksanakan di sekolah

⁵² DEPAG RI, Al-Qur'an dan Terjamah.(Jakarta : CV. Toha Putra. 1989). Hlm 619

⁵³ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Ciputat : Ciputat Press),Hlm 22

⁵⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

menengah di antaranya: Pengajaran keimanan, akhlak, al-Qur'an dan Hadits, fiqh dan *tarikh* atau sejarah kebudayaan Islam. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti memfokuskan pada materi Fiqh. Mata pelajaran Fiqh ini merupakan cabang dari pendidikan Agama Islam, menurut Zakiyah Daradjat pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁵⁵

Adapun tujuan dari belajar Fiqh adalah

1. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang aqidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
2. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari - hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai aqidah Islam.

⁵⁵ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum 2004)*, (Bandung Remaja Rosda Karya, 2005), hal. 130

C. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pengembangan media pembelajaran merupakan inovasi-inovasi baru yang dilaksanakan untuk meningkatkan proses pembelajaran, hasil pembelajaran dan mutu pendidikan. Berbagai bentuk pengembangan media terus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang terus berkembang searah dengan perkembangan media dan teknologi pada era globalisasi. Penciptaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan sangat diperlukan untuk memfasilitasi penyampaian informasi kepada peserta didik agar mudah di pahami dan dimengerti. Sehingga belajar menjadi menyenangkan dan tidak lagi membosankan.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (*teaching aids*).⁵⁶

Pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya

⁵⁶ Agus Arwani. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia" Jurnal Forum Tarbiyah Vol 9, No 2: Desember 2011

dengan kerukunan antarumat beragama hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa. Mengingat pentingnya pengertian suatu konsep dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, maka animasi yang dapat menunjukkan gejala fisis perlu diutamakan tanpa mengabaikan proses lainnya. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis multimedia yang ideal harus mampu berfungsi sebagai media presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan - latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung.⁵⁷

Smart phone bukan lagi kebutuhan skunder melainkan merupakan kebutuhan primer dikalangan masyarakat menengah keatas. Berbagai jenis dan bentuk *smart phone* di jual dengan harga yang murah dan bisa dikonsumsi dengan mudah. *Smart phone* memberikan fitur yang banyak dan menarik sesuai dengan kebutuhan pengguna *smart phone*. Penggunaan *smart phone* di setiap saat dan selalu dibawa kemanapun saat bepergian, memudahkan pembelajaran dilakukan di luar kelas. Jika pada saat ini *smart phone* berbasis android hanya di gunakan untuk mengakses media sosial dan bisnis, maka *smart phone* juga bisa di gunakan sebagai media belajar bagi penggunanya. Dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran pada *smart phone* berbasis android pada pembelajaran pendidikan agama Islam dengan tema Sholat .

Smart phone merupakan Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah berbasis android. Bentuk media pembelajaran ini berbentuk aplikasi yang dapat diakses secara *offline* (tidak memerlukan jaringan internet),

⁵⁷ Nispi Syahbani." Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" Jurnal *At-Ta`lim Vol 4 (2013)*

sehingga jika pengguna tidak memiliki akses internet media belajar ini tetap dapat di akses kapanpun dan dimanapun, sehingga belajar lebih efektif karena materi belajar dapat dibawa kemanapun dan dapat dibuka kapanpun sesuai dengan keinginan pemilik *smart phone*.

Pendidikan Islam di sekolah menengah atas dapat dipahami sebagai suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas dalam bentuk subjek yang disebut Pendidikan Islam atau Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. Pendidikan Islam merupakan diharapkan untuk menghasilkan manusia yang selalu berusaha untuk meningkatkan iman, kesalehan, dan moralitas, dan aktif dalam membangun peradaban dan harmoni kehidupan terutama dalam memajukan peradaban martabat.⁵⁸

Manfaat media pembelajaran android dalam pembelajaran pendidikan agama Islam adalah :

1. Untuk mempermudah siswa dalam belajar pendidikan agama Islam sebagai media belajar pendukung diluar kegiatan belajar di sekolah
2. Materi pendidikan agama Islam mudah dipahami dengan tampilan yang menarik dan disertai suara
3. Simpel dan mudah dibuka dan dibawa kemanapun ketika pergi

⁵⁸ Zulkifli.M dkk. On Ict-Based Learning Model Of Islamic Education At Senior High School 4 Kendari South-East Sulawesi Province. Journal of Arts, Science & Commerce Vol.- IV, Issue - 4, Oct. 2013

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau dalam istilah asing disebut *research and development*. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model atau metode, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.⁵⁹

Guru diharapkan dapat mendesain pembelajaran pendidikan agama Islam dengan media yang efektif supaya siswa lebih aktif dan hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain pembelajaran minimal ditentukan oleh Pebelajar, tujuan, pembelajaran, metode, dan penilaian. Desain pembelajaran bisa membingungkan karena memiliki nama yang berlainan atau dikaitkan dengan beberapa istilah seperti pengembangan pembelajaran, desain sistem belajar, dan teknologi kinerja. Sebenarnya istilah tersebut dapat saja sama, desain pembelajaran, pula berbeda. Perbedaan ini timbul dikarenakan banyaknya pakar yang mengajukan model mereka dengan alasan tertentu.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut,

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D ...* hlm. 297

supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal/bertahap.⁶⁰

Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat erat kaitannya dengan bidang teknologi pembelajaran. Beberapa dekade penelitian dalam bidang teknologi pembelajaran telah bersinggungan dengan masalah pengembangan produk dan desain, utamanya media dan bahan ajar serta desain sistem pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber-sumber untuk belajar.⁶¹ Oleh sebab itu, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari (1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk II, (8) tahap uji lapangan, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap desiminasi

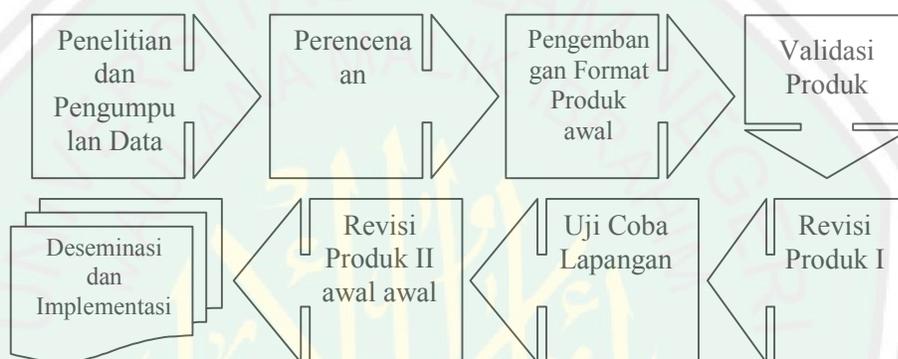
⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D ...* hlm. 297

⁶¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013) hlm. 228

dan implementasi.⁶² Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah 8 dan 9 dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti.

Berikut representasi pengembangan yang digunakan dapat dilihat melalui gambar.

Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D berdasarkan model Borg & Gall.



Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dan Pengumpulan Data melalui Survei

a. Pemilihan materi

Materi yang dipilih pada penelitian dan pengembangan ini adalah Sholat . Pemilihan materi ini didasari oleh alasan-alasan sebagai berikut:

- 1) Banyak sekali permasalahan kehidupan yang erat kaitannya dengan Sholat .
- 2) Hasil wawancara dengan guru bidang studi Pendidikan

⁶² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan ...* hlm. 205-207

Agama Islam tahun kemarin siswa masih banyak yang belum melaksanakan sholat, dengan adanya aplikasi android ini kegiatan dan aktifitas siswa dapat terpantau.

b. Pemilihan sekolah

Sekolah yang dipilih untuk penelitian dan pengembangan ini adalah SMK Negeri 11 Malang. Alasan yang mendasari pemilihan sekolah ini adalah sebagai berikut ;

- 1) Sekolah ini adalah sekolah yang penuh dengan prestasi, dari segi fasilitas sangat memadai sehingga cocok digunakan untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan makin banyaknya jumlah siswa yang mendaftarkan diri dari tahun ke tahun. Selain itu setiap siswa sudah banyak yang memiliki Smartphone berbasis Android sehingga pembelajaran dengan menggunakan media dapat dilaksanakan dengan baik.
- 2) Masih jarang yang meneliti sekolah ini dalam bidang Pendidikan Agama Islam
- 3) Lokasi sekolah yang strategis.

c. Analisis kebutuhan

Langkah awal yang ditempuh oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan observasi terhadap sekolah dan wawancara dengan salah satu Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah untuk menentukan permasalahan

yang dihadapi sekolah dan kebutuhan apa yang sekiranya tepat dengan permasalahan yang akan ditemukan.

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang bersangkutan, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik di SMK Negeri 11 Malang kurang antusias dalam belajar terlebih belajar Pendidikan Agama Islam. Banyak dari mereka yang merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Sedangkan mereka diharapkan mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang diajarkan dalam kehidupan mereka. Sehingga peneliti berasumsi perlu dikembangkan sebuah terobosan baru melalui media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan saintifik. Dengan media ini diharapkan siswa belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti secara interaktif dan tidak membosankan.

2. Perencanaan

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan pengembangan ini, mulai dari pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, menyiapkan rancangan tampilan media, pengumpulan bahan grafis dan animasi yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa di tingkat SMK, sampai dengan menyiapkan bahan-bahan sebagai evaluasi dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Penyusunan Media Pembelajaran

a. Pembuka Media Pembelajaran

Sebagai pembuka media pembelajaran berbasis multimedia ini adalah dengan menampilkan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Judul Media Pembelajaran

Di awal program akan tampil halaman judul yang bertuliskan “Sholat ”. Judul program ini merupakan aspek pokok untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang dipelajari selama belajar dengan program tutorial ini.⁶³

c. Masalah Kontekstual sebagai Pengantar Materi

Sebagai tahap untuk memvisualisasikan permasalahan pada materi yang akan dipelajari maka akan disajikan terlebih dahulu sebuah permasalahan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan konsep materi tersebut. Program menampilkan animasi grafis berdasarkan pendekatan saintifik.

d. Menu Utama Media Pembelajaran

Menu utama media pembelajaran ini terdiri dari tujuh submenu yang meliputi 1) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, 2) Indikator, 3) Tujuan Pembelajaran, 4) Materi Pembelajaran, 5) Profil Penyusun, 6) Referensi, dan 7) Tentang media.

e. Materi Pembelajaran

⁶³ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 143

Materi disajikan dalam bentuk uraian dan dilengkapi dengan contoh soal. Tampilan materi dilengkapi animasi grafis dan dubbing suara yang mendukung materi. Penyajian materi berkaitan dengan permasalahan-permasalahan sehari-hari.

f. Test

Sebagai bentuk dari hasil belajar, siswa diharapkan mampu mengikuti tes yang disediakan program. Tes yang disajikan berupa tes pilihan ganda. Siswa mengerjakan tes dengan memperhitungkan waktu yang telah disediakan.

4. Uji Validitas Ahli

Setelah pengembangan media maka diadakan uji validitas ahli. Kelayakan sebuah produk multimedia perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dengan divalidasi oleh beberapa ahli diharapkan produk media itu memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran. Uji validitas ini tidak hanya sekali namun beberapa kali sampai validator menyatakan layak digunakan tanpa revisi.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila media pembelajaran masih banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber pada hasil angket dari para ahli. Berbagai saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli akan dianalisis. Dari hasil analisis itulah peneliti mulai merevisi produk media yang dikembangkan.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah revisi produk selesai dilakukan maka peneliti melakukan uji coba produk ke lapangan. Uji coba lapangan diperlukan untuk menilai media yang dikembangkan untuk peserta didik. Dalam uji coba lapangan ini diperoleh data kuantitatif dari tes belajar siswa. Data kuantitatif tersebut akan dikembangkan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan benar-benar layak digunakan.

7. Desiminasi dan Implementasi

Desiminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam kepada para pengguna yaitu guru dan siswa.

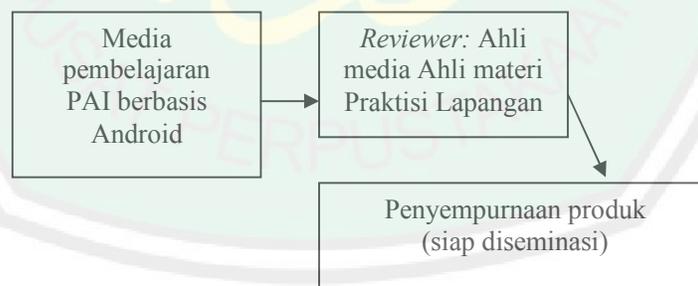
C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Selain itu kelayakan juga dilakukan untuk melakukan evaluasi awal terhadap produk yang dihasilkan. Hasil dari uji kelayakan ini akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi atau memperbaiki produk agar produk memiliki kualitas yang cukup. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu: (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data.

1. Desain Uji Produk

Desain uji kelayakan yang dilakukan pada penelitian ini direncanakan sampai uji perorangan atau kelompok terbatas. Faktor yang melandasi uji kelayakan ini adalah berkaitan dengan terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti, sehingga uji kelayakan hanya dilakukan sampai pada tingkat uji perorangan dan kelompok terbatas. Walaupun begitu, validator yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan uji kelayakan, sehingga data yang diperoleh memiliki nilai yang dapat dipertanggungjawabkan untuk memperbaiki atau merevisi.

Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan dan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan. Selain menilai kelayakan, validator juga menyatakan praktis tidaknya media pembelajaran. Desain uji coba dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Bagan Alir Desain Uji Coba

Keterangan *reviewer*:

1. Ahli media : untuk menilai aspek tampilan media dan kesesuaiannya terhadap materi ajar dan karakteristik siswa.

2. Ahli materi : untuk menilai media pembelajaran yang dibuat terkait dengan isi materi dilihat dari aspek pendidikan dan muatan kontekstual yang terkandung di dalamnya.
3. Praktisi Lapangan : untuk menilai isi materi dan karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMK.

2. Subyek Uji Coba

Subyek penilaian dalam media pembelajaran berbasis *android* adalah ahli isi bidang studi, ahli desain produk dan ahli pembelajaran. Sedangkan sasaran subyek uji coba pengguna adalah siswa kelas X SMK Negeri 11 Malang.

a) Tahap Kajian Ahli Media

Ahli media yang dimaksudkan dalam penelitian adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang media pembelajaran/bidang IT dan merupakan dosen perguruan tinggi minimal telah menyelesaikan S-2 teknologi pendidikan atau sistem informasi

b) Tahap Kajian Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksudkan dalam penelitian ini merupakan dosen Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan S-2 pendidikan agama islam.

c) Tahap Kajian Praktisi Lapangan

Praktisi lapangan dalam hal ini adalah seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 11 Malang yang sudah berpengalaman dan berkompeten menjadi Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Setelah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam selesai divalidasi dan direvisi sesuai masukan para ahli, tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan menggunakan kondisi yang alami (*natural setting*), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.⁶⁴ Data diperoleh dengan beberapa cara diantaranya yaitu wawancara, penyebaran angket, observasi, dan tes kelas.

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah pengumpulan data. Instrument penelitian utama yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah berupa draf media pembelajaran berbasis *android*, sedangkan

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...* hlm.308.

instrument pendukungnya berupa pedoman wawancara dan angket.

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara adalah suatu draf panduan wawancara yang berisikan butir-butir pertanyaan untuk diajukan kepada informan. Hal ini hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, penggalan data dan informasi, selanjutnya tergantung improvisasi peneliti di lapangan.⁶⁵

Secara garis besar ada dua macam pedoman wawancara:

- 1) Pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Tentu saja kreativitas pewawancara sangat diperlukan, bahkan jenis wawancara ini lebih banyak tergantung dari pewawancara karena pewawancara adalah pengemudi jawaban responden.
- 2) Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara rapi dan terperinci sehingga menyerupai *check list*⁶⁶

Pedoman wawancara yang banyak digunakan adalah bentuk *semi structured*. Dalam hal ini mula-mula peneliti menanyakan beberapa pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam untuk memperoleh

⁶⁵ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm.176

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.270.

keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam.⁶⁷

b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran obyek uji coba. Sedangkan pedoman wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket. Adapun angket yang dibutuhkan sebagai berikut:

1. Angket tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran.
2. Angket tanggapan ahli desain pembelajaran.
3. Angket tanggapan ahli pembelajaran.
4. Angket tanggapan siswa melalui uji coba lapangan.

Dalam penelitian ini jenis kuesioner yang akan digunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda tertentu pada kolom jawaban yang disediakan.

c. Observasi

Observasi dalam hal ini mengharuskan peneliti untuk mengamati secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* ...hlm.270

ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.⁶⁸ Metode observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku siswa (subyek penelitian) seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu. Ketika melakukan pengamatan, peneliti terlibat secara pasif. Artinya peneliti tidak terlibat dalam kegiatan-kegiatan siswa dan tidak berinteraksi dengan mereka secara langsung, peneliti hanya mengamati interaksi sosial yang mereka ciptakan, baik dengan sesama siswa maupun dengan pihak luar.⁶⁹

d. Tes

Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁷⁰ Soal tes merupakan alat untuk mengumpulkan data pada penelitian ini. Tes yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran ini adalah tes prestasi, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah belajar dengan media pembelajaran ini. Tes peneliti berupa *post test*. Soal tes yang sama diberikan kepada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal tes digunakan untuk

⁶⁸ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 165.

⁶⁹ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif*... hlm. 165.,

⁷⁰ Yatim Rianto, *Metodologi Penelitian ...*, hal. 103

mengetahui perbandingan prestasi antara kedua kelas.

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Kuantitatif Persentase

Data yang berupa data verbal deskriptif dianalisis secara kualitatif. Sedangkan untuk menganalisis data berupa uji ahli, uji praktisi dan uji lapangan dilakukan secara kuantitatif.

Data verbal deskriptif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis dengan teknik sebagai berikut:

1. Menggumpulkan data
2. Menstrankrip data verbal lisan
3. Menghimpun, menyeleksi dan klasifikasi data
4. Menganalisis data dan merumuskan simpulan hasil analisis sebagai dasar untuk penyusunan produk yang dikembangkan.

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif sederhana dengan menghitung presentase jawaban masing-masing item pertanyaan yang diberikan kepada responden.

Untuk pengolahan data menggunakan rumus persentase :

$$nilai = \frac{\sum skor}{\sum skor total} \times 100\%$$

Hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap hasil analisis dari data responden. Sebagai pedoman interpretasi ditetapkan kriteria

sebagaimana tertuang dalam tabel berikut ini:

Kategori	Presentase	Kualifikasi
1	86% - 100 %	Sangat layak
2	76 % - 85 %	Layak
3	56 % - 75 %	Cukup layak
4	< 55 %	Kurang layak

Tabel 3.1 Kriteria interpretasi Sugiono (2011)

Keterangan :

- 1) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 86% - 100 %, media tersebut tergolong kualifikasi sangat layak.
- 2) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai persentase 76 % - 85 %, media tersebut tergolong kualifikasi layak.
- 3) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai persentase 56 % - 75 %, media tersebut tergolong kualifikasi cukup layak.
- 4) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai persentase < 55 %, media tersebut tergolong kualifikasi kurang layak.

b. Analisis Uji Beda T

Uji beda t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 16.0 dengan kriteria jika taraf signifikansi $\leq 0,05$, maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf

signifikansinya $> 0,05$, maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Jadi diharapkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android.

Rumus analisa Uji beda T :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum Xd^2}{N(N-1)}}}$$

Dengan keterangan sebagai berikut :

Md : Mean dari deviasi (d) antara *pre-test* dan *post-test*

Xd : Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum Xd^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan N-1

Hasil uji coba di bandingkan t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

H_a : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Sekolah

SMK Negeri 11 Malang didirikan tahun 2007 sebagai alih fungsi dari SMA Negeri 11 Malang berdasarkan Surat Keputusan Pendirian No 45 tanggal 1 Mei 2007 dan Nomor Statistik Sekolah 321056105027. SMK Negeri 11 Malang beralamat di Jalan Pelabuhan Bakahuni No 1 Kelurahan Bakalan Krajan Kecamatan Sukun Kota Malang Kode Pos 65148 Telp 0341-836330 Fax 0341-837271, dengan luas keseluruhan 1.970 m². Ibu Dra. Aksihari, M.Pd adalah Kepala Sekolah Pertama. Secara resmi tanggal 1 Mei ditetapkan sebagai Hari Ulang Tahun SMK Negeri 11 Malang. Program alih fungsi ini dilaksanakan oleh Pemerintah Kota Malang untuk merealisasi program kemendiknas tentang ratio perbandingan antara SMK dan SMA 70:30.⁷¹

Pada tahun pelajaran 2007-2008 siswa SMK Negeri 11 Malang hanya terdiri atas empat kelas dengan jumlah siswa sebanyak 154 siswa yang terbagi atas 3 (tiga) program keahlian yaitu Multimedia (dua kelas dengan jumlah siswa 80), RPL (satu kelas dengan jumlah siswa 27), dan Teknik Otomotif (satu kelas dengan jumlah siswa 47). Sedangkan untuk kelas XI dan XII merupakan siswa SMA Negeri 11 Malang dengan jumlah 8 (delapan) kelas yang terdiri atas 3 (tiga) jurusan yaitu IPA, IPS dan Bahasa.

⁷¹ Tim pelaksana SMK Negeri 11 Malang, Buku *Profil Sekolah*, (Malang: 2016), hlm 7.

Dalam awal pelaksanaannya, pembelajaran dan sarana praktek untuk siswa SMK Negeri 11 Malang masih sangat minim. Laboratorium program keahlian TI (Multimedia dan RPL) masing-masing hanya mempunyai 20 komputer dengan spesifikasi sedang. Sementara untuk peralatan program keahlian Mekanik Otomotif tidak ada sama sekali sehingga pihak komite mengusahakan peralatan tersebut dengan cara pengadaan sendiri dan meminta bantuan dari pemerintah. Pada pertengahan tahun pelajaran 2007-2008 sarana praktek sudah bisa dicukupi meskipun dengan spesifikasi rendah dan jumlahnya tidak sebanding dengan jumlah siswa.

Tahun 2008-2009 kepercayaan masyarakat akan keberadaan SMK Negeri 11 Malang mulai menampakkan hasil yaitu dengan besarnya jumlah pendaftar yang mencapai 500 siswa. Pada tahun pelajaran ini, program keahlian yang dibuka juga dikembangkan yaitu dengan dibukanya program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan dan Animasi, sehingga rombongan belajar dan jumlah siswa meningkat dari 4 kelas menjadi 10 kelas dengan jumlah siswa 420.

Peningkatan mutu pendidikan di SMK Negeri 11 Malang semakin diperhitungkan oleh masyarakat setelah SMK ini ditetapkan sebagai salah satu SMK Aliansi dari SMK Model yaitu SMK Negeri 4 Malang. Hal ini membawa dampak positif bagi sekolah baik dalam peningkatan sarana maupun Sumber Daya Manusia yang ada.⁷²

Pada tahun pelajaran 2011-2012, jumlah peminat yang mendaftar di

⁷² Tim pelaksana SMK Negeri 11 Malang, Buku *Profil Sekolah*, (Malang: 2016), hlm 6.

SMK Negeri 11 Malang pada saat PPDB (Pendaftaran Peserta Didik Baru) mencapai 900 siswa. Setelah diadakan proses penjurangan melalui jalur mandiri dan on line maka siswa yang diterima sebanyak 530 siswa yang terbagi atas 14 (empat belas) rombongan belajar dari 7 (tujuh) Kompetensi keahlian yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Sepeda Motor (TSM), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Multimedia (MM), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Animasi (ANM) dan Keperawatan (KPR).⁷³

Pada bulan Mei 2012, terjadi pergantian kepala sekolah, dari Drs. Hari Mulyono, MT. , digantikan oleh Dra. Dwi Lestari, MM. Selama masa jabatannya Dra. Dwi lestari, MM SMK Negeri 11 Malang semakin mengalami kemajuan, terutama pada pembangunan sarana prasarana guna mendukung kegiatan belajar mengajar. Realisasi pembangunan Aula bisa terlaksana selama masa jabatan beliau. Perluasan masjid Sabilul Arzaq yang didirikan sekitar akhir 2011 oleh kepala sekolah sebelumnya, Drs. Hari Mulyono,MM , juga terlaksana dimasa kepemimpinannya Dra. Dwi Lestari, MM. Sebelum pembangunan perluasan masjid selesai, di bulan Agustus 2015 SMKN 11 Malang harus berganti pimpinan.

Kehadiran Kepala sekolah baru dilingkungan SMKN 11 Malang, Drs. Gunawan Dwiyono, S.ST, M.Pd, memberikan nuansa yang baru pula. Kerjasama dengan dunia industri, sinkronisasi kurikulum dengan dunia industri menjadi salah satu target utama beliau. Beberapa industri,

⁷³ Tim pelaksana SMK Negeri 11 Malang, Buku *Profil Sekolah*, (Malang: 2016), hlm 8.

AXIOO, EVERCOSS, telah menjadi partner SMKN 11 Malang untuk mengantar siswa-siswi SMKN 11 Malang siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Kelas AXIOO untuk program TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) telah berhasil di launching di awal tahun pelajaran 2015-2016. Teaching Factory hasil kerja sama bersama DNA Meruvian & EVERCOSS juga akan diluncurkan di awal tahun 2016 ini.

Selain itu beliau juga melaksanakan perbaikan dan peningkatan sarana dan prasarana yang telah ada. Pembangunan Laboratorim jurusan TKR dan TSM yang memenuhi standart, Perbaikan Gazebo Kantin yang bertujuan untuk kenyamanan, kebersihan dan kesehatan lingkungan, pembangunan sarana outdoor activities agar siswa lebih nyaman dan senang melaksanakan kegiatan belajar di luar kelas, juga beliau kembangkan. Perluasan masjid Sabillul Arzaq juga dilaksanakan demi mendukung kegiatan dan meningkatkan IMTAQ siswa siswi SMKN 11 Malang.⁷⁴

VISI :

Terwujudnya sekolah yang kompetitif dan mampu memberikan pelayanan yang prima pada warga sekolah dan masyarakat, menghasilkan tamatan yang berahlak mulia, berdedikasi, berempati terhadap lingkungannya, dan mandiri.

⁷⁴ Tim pelaksana SMK Negeri 11 Malang, Buku *Profil Sekolah*, (Malang: 2016), hlm 10.

MISI:

1. Meningkatkan Profesionalisme sebagai Lembaga Pelayanan Pendidikan yang terakreditasi;
2. Meningkatkan Mutu Penyelenggaraan Pendidikan dengan menerapkan sistem manajemen mutu;
3. Meningkatkan pelayanan pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki Akhlak mulia, berkarakter, dan berdedikasi tinggi.
4. Menciptakan budaya berwawasan lingkungan dalam berperan aktif untuk mencegah kerusakan lingkungan, mengurangi pencemaran lingkungan, dan melestarikan keanekaragaman hayati.
5. Menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai dengan keahliannya dan berjiwa wirausaha.
6. Mengembangkan Kerjasama dengan Industri, Perguruan Tinggi, dan berbagai lembaga lain yang terkait,⁷⁵

TUJUAN SMK NEGERI 11 MALANG

Semua kompetensi keahlian terakreditasi minimal baik.

1. Menerapkan sistem sesuai dengan Standar Manajemen Mutu ISO 9001 : 2008
2. Mencetak lulusan yang berakhlak mulia, santun, dan berbudi pekerti yang luhur.
3. Mencetak lulusan yang berdedikasi tinggi dan ikut serta membangun bangsa.

⁷⁵ Tim pelaksana SMK Negeri 11 Malang, Buku *Profil Sekolah*, (Malang: 2016), hlm 10

4. Mencetak pribadi yang berwawasan lingkungan dan mampu berperan aktif dalam pencegahan kerusakan lingkungan, pengurangan pencemaran dan pelestarian keanekaragaman hayati.
5. Mencetak lulusan yang mempunyai jiwa wirausaha dan mampu bersaing di dunia kerja.
6. Mengoptimalkan semua potensi yang ada dilingkungan sekolah untuk menghasilkan suatu produk alternatif yang mampu bersaing dan ramah lingkungan.
7. Mengikuti perkembangan jaman dengan selalu melaksanakan pembaharuan kurikulum dengan melibatkan DU/DI dan instansi terkait lainnya

2. Analisis Kebutuhan

a. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan Analisis kebutuhan merupakan langkah dasar dalam melakukan penelitian dan pengembangan untuk mengetahui kebutuhan yang akan digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis android. Adapun analisis kebutuhan yang didapat oleh peneliti antara lain :⁷⁶

- 1) Peneliti melihat adanya permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tingkat satuan pendidikan menengah ke atas.
- 2) Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih

⁷⁶ Hasil Observasi kegiatan Belajar Mengajar di Kelas X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Kamis Tanggal 19 April 2018

bersifat tradisional, maksudnya jarang menggunakan media atau metode baru dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali semangat belajar siswa berkurang sehingga pemahaman materi berkurang.

- 3) Siswa mayoritas memiliki *handphone* android, sehingga akan mendukung dan mempermudah penelitian ini.
- 4) Menentukan lokasi penelitian untuk pengembangan media
- 5) Menentukan materi Pendidikan Agama Islam untuk pengembangan media

Padahal Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang penting sebagai pembentukan pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah dan senantiasa meningkatkan sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan dan ketakwaannya dalam berbangsa dan bernegara sehingga tercapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

Gambar 4.1 KBM bersama guru PAI⁷⁷



⁷⁷ Hasil Observasi kegiatan Belajar Mengajar di Kelas X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Kamis Tanggal 19 April 2018

Gambar 4.1 menunjukkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas, guru menjelaskan kepada siswa melalui buku pegangan guru. Pada gambar tersebut terlihat sebagian siswa memperhatikan dengan semangat dan sebagian lagi terlihat tidak memperhatikan. Kondisi demikian merupakan proses pembelajaran yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Seperti halnya pendapat Dedi Rohendi dkk yang tercantum di dalam jurnal pendidikan yaitu pembelajaran konvensional hanya mengajak siswa untuk menjadi pendengar.⁷⁸

Tabel 4.1 Perbedaan Pembelajaran Interaktif dan Konvensional

No	Media Interaktif	Media Konvensional
1	Siswa sebagai subjek belajar	Siswa sebagai objek belajar
2	Siswa belajar melalui kegiatan Kelompok	Siswa lebih banyak belajar secara individu
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata	Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak
4	Kemampuan didasarkan atas Pengalaman	Kemampuan diperoleh dari latihan-latihan.
5	Tujuan akhir kepuasan diri	Tujuan akhir nilai atau angka
6	Perilaku dibangun atas kesadaran	Perilaku dibangun oleh faktor dari luar

Tabel 4.2 menunjukkan 6 perbedaan antara pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dan pembelajaran konvensional. Mengingat pembelajaran di SMKN 11 Malang yang terkadang masih bersifat konvensional, dan terkadang juga menggunakan media dirasa perlu adanya pengembangan kearah pemanfaatan media teknologi

⁷⁸ Dedi Rohendi, dkk. Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK. 2010. Jurnal Pendidikan. Hlm 3 www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf. diakses 9 Desember 2017

sehingga pembelajaran lebih dinamis dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, karena media yang selama ini digunakan hanya sebatas Power Point saja.

Karena kegiatan yang ideal adalah kegiatan pembelajaran yang membuat siswa aktif, guru bertindak sebagai fasilitator dan berparadigma student senter. Wijaya mengatakan bahwa bila proses pembelajaran cenderung membosankan, maka guru perlu menggunakan alat bantu yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran⁷⁹

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu solusi yang paling tepat dalam meningkatkan motivasi serta minat di dalam belajar. Perkembangan teknologi pada saat ini telah menjawab semua kesulitan para pendidik (guru), sehingga guru dapat memanfaatkan berbagai media sebagai alat untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran secara efektif seperti laptop, LCD Proyektor, papan interaktif dan beberapa software pembelajaran sebagai pendukungnya. Salah satu software yang sangat sederhana dan sangat familiar di kalangan siswa adalah Microsoft power point. Namun hal itu masih menjadikan anak bosan didalam mengikuti KBM sehingga peneliti mencoba menghadirkan pengembangan Media Pembelajaran yang berbasis Android.

⁷⁹ Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), hlm 294.

b. Pemilihan Sekolah

Setelah diketahui permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka peneliti memilih SMK Negeri 11 Malang sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bidang yang mengajar di SMK Negeri 11 Malang. Ditemukan bahwa siswa di SMK Negeri 11 Malang memiliki kegagalan dalam konsentrasi dan fokus saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga pemahaman mereka terhadap materi lemah. Kegagalan focus dalam memahami materi ini dikarenakan siswa sibuk dengan alat komunikasi yang seharusnya dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Alat penunjang tersebut menjadi alih fungsi sebagai media komunikasi dengan dunia maya dan teman sebaya. Dari hasil observasi dan pengamatan di kelas bahwa siswa kurang semangat dan tidak fokus dalam proses pembelajaran. Bahkan siswa lebih suka bermain handphone dan bercanda dengan temanya. Beberapa siswa mengatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam membosankan. Hal ini di karenakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih tradisional atau monoton serta jarang menggunakan media pembelajaran, sebagai alat bantu dalam penyampaian materi Pendidikan Agama Islam saat proses pembelajaran.⁸⁰

⁸⁰ Hasil Wawancara dengan Bpk. Moch Alfian (Guru PAI) di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Kamis Tanggal 19 April 2018

c. Pemilihan Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Sholat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pengkhususan sub di bidang Fiqh. Pemilihan materi ini dikarenakan hasil pengamatan bahwa materi Sholat ini kurang dipahami dan sering kurang diminati oleh siswa, sehingga dalam prosesnya siswa cenderung tidak aktif dan sibuk sendiri. Selain itu peneliti juga memiliki alasan tersendiri bahwa materi Sholat sangat penting untuk dipelajari sebagai pengamalan kehidupan bagi siswa/siswi. Karena dengan mempelajari dan mengamalkan sholat dalam kehidupan sehari-hari dapat memotifasi dalam beribadah dan belajar.

3. Perencanaan

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pemilihan sekolah dan pemilihan materi. Maka langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan penelitian dan pengembangan produk pembelajaran berbasis android. Dengan langkah-langkah sebagai berikut

- a. Mengumpulkan sumber belajar yang berkenaan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Sub materi Sholat pada saat penelitian dan pengembangan media berbasis android. Sumber belajar dapat di peroleh dari Buku, LKS atau Internet.
- b. Memilah dan memilih materi Sholat dari bererbagai sumber belajar, agar relevan dan akurat.
- c. Membuat catatan materi Pendidikan Agama Islam yang akan

digunakan dalam pengembangan media. Catatan diwujudkan dalam peta konsep Materi Pendidikan Agama Islam secara sederhana di buku tulis/catatan

- d. Merancang desain/layout untuk tampilan materi Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan perkembangan dan karakter siswa sekolah menengah keatas (SMK/MA)
 - e. Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan media
 - f. Agket yang dibuat divalidasi ke 3 validator ahli yaitu dua dosen dan satu guru Pendidikan Agama Islam
 - g. Menyiapkan bahan dan keperluan tugas proyek dan evaluasi berupa pretest dan posttest
4. Pengembangan
- a. Intro

Pada scene Intro terdapat logo UIN Maulana Malik Ibrahim kemudian dilengkapi judul Sholat berjamaah sebagai identitas dengan dominasi warna biru dan hijau. Intro dibuat untuk menarik minat siswa agar siswa tertarik untuk membaca modul dan mengerjakannya quiz yang telah disediakan dalam menu aplikasi. Pada gambar 4.2 disajikan intro media Pembelajaran berbasis Android pada materi Sholat.



Gambar 4.2 Cover Media Pembelajaran berbasis Android

b. Halaman Awal

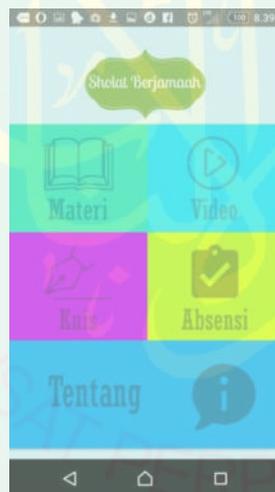
Halaman awal adalah halaman yang muncul Setelah intro atau splash screen maka dalam aplikasi ini akan menampilkan tentang tombol mulai dan tulisan tema materi tentang sholat, developer atau pembuat aplikasi, menampilkan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Selanjutnya kita di klik tombol mulai maka akan mengarah ke halaman Main Menu.



Gambar 4.3 Halaman Awal tema sholat

c. Main Menu

Menu Utama adalah menu pertama yang menampilkan beberapa bagian untuk menuju bagian yang lebih dalam atau spesifik. Pada menu utama, pengguna ditawarkan dengan empat pilihan menu. Diantaranya materi, quiz, Author dan Absensi. Pengguna cukup menekan icon yang dipilih untuk dibuka. Untuk kembali halaman awal pengguna cukup menekan tombol back, tombol back menyesuaikan dengan handphone masing-masing pengguna karena ada sedikit perbedaan antara merek handphone yang satu dengan yang lain.



Gambar 4.4 Menu Utama Media Pembelajaran berbasis Android

d. Video

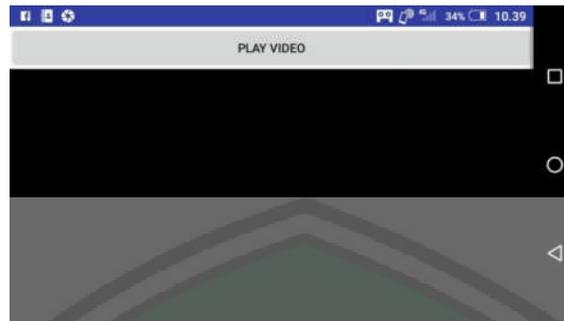
Pada scene Video saya suguhkan dua video tutorial yang peneliti ambil dari link youtube Santri Sidogori. Ini bertujuan agar siswa lebih tertarik dan mau berusaha memahami isi materi.



Gambar 4.5 Gambar menu materi sholat

Pada video pertama menjelaskan tentang tata cara sholat berjamaah dan apabila ada makmum masuk. Tampilan awal video ini sudah dilengkapi dengan tombol Play Video yang berfungsi untuk melihat tampilan video yang bertemakan Sholat. Dalam video ini tidak hanya menampilkan gambar akan tetapi juga dilengkapi dengan suara yang menjelaskan tentang isi dan gerakan dalam video tersebut. Tampilan menu pada video dibuat sederhana, agar dapat digunakan dengan baik. Sehingga di dalam penggunaannya tidak mengalami kesulitan. Peneliti mengambil video ini dari youtube yang dibuat oleh Majelis tarjih dan tajdid Pimpinan Pusat Muhammadiyah bekerjasama dengan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.⁸¹

⁸¹ Video diambil dari link <https://www.youtube.com/watch?v=khGWrc2qaM> pada hari Rabu 25 April 2018 pada pukul 20.18 WIB



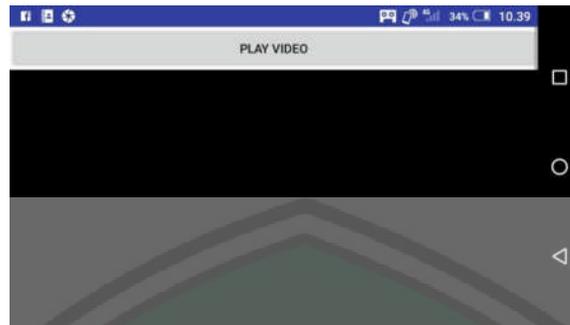
Gambar 4.6 Gambar Tampilan awal video materi sholat



Gambar 4.7 Gambar video materi sholat

Pada video kedua juga menjelaskan tentang tata cara sholat berjamaah dan apabila ada makmum masbuh. Tampilan awal video ini juga tidak jauh berbeda dari tampilan video pertama yang juga dilengkapi dengan tombol Play Video yang berfungsi untuk melihat tampilan video yang bertemakan Sholat. Peneliti mengambil video kedua ini dari youtube yang berjudul Tata cara sholat berjamaah menurut ahlussunnah wal jamaah yang dipersembahkan oleh Pesantren Sidogiri Jawa Timur Dikumpulkan oleh LTN (Lembaga Infokom & Publikasi) PBNU.⁸²

⁸²Video diambil dari link <https://www.youtube.com/watch?v=Us7x-R3G4ls> pada hari Rabu 25 April 2018 pada pukul 20.11 WIB



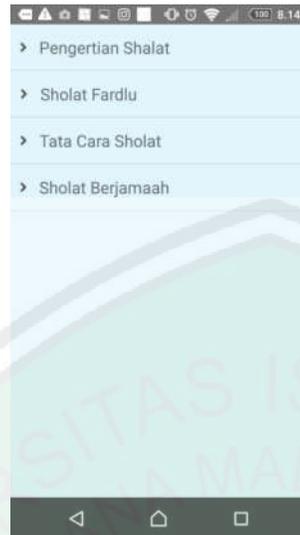
Gambar 4.8 Gambar Tampilan awal video materi sholat



Gambar 4.9 Gambar video materi sholat

e. Materi

Materi pembelajaran ini didalamnya disajikan menu-menu yang menjelaskan tentang Sholat. Materi pertama yang akan di pelajari yaitu materi tentang pengertian Sholat yang di dalam menu tersebut akan dijelaskan tentang pengertian Sholat. Untuk materi selanjutnya yaitu Sholat Fardlu yang didalamnya dijelaskan tentang pengertian dan kewajiban di dalam melaksanakan Sholat fardlu. Kemudian Menu selanjutnya yaitu tata cara Sholat yang didalamnya menjelaskan tentang tata cara mengerjakan Sholat. Dan Menu terakhir yaitu materi Sholat Berjamaah yang didalamnya memiliki sub tema yang menjelaskan tentang kegiatan Sholat berjamaah..



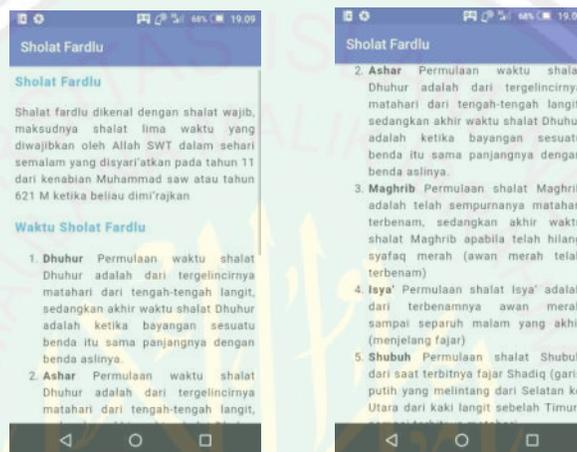
Gambar 4.10 Materi Sholat

1. Pengertian Shalat adalah salah satu menu materi yang ditampilkan berkaitan dengan penjelasan tentang pengertian Shalat, Dasar hukum Shalat. Dalam menu ini selain berisikan materi, dalil Alqur'an dan Hadits. Salah satu kelebihan lainnya juga dilengkapi audio dengan pengisi suara yang merdu oleh juara qori' tahun 2014 kota probolinggo yaitu ustadz Ahmad Fuad.



Gambar 4.11 Materi Pengertian Sholat

2. Shalat Fardlu adalah salah satu menu materi yang ditampilkan berkaitan dengan penjelasan tentang Shalat fardlu dikenal Shalat wajib, maksudnya shalat lima waktu yang diwajibkan oleh Allah SWT dalam sehari semalam. Selain itu di dalam sub menu ini juga di jelaskan tentang waktu-waktu pelaksanaan shalat fardlu.



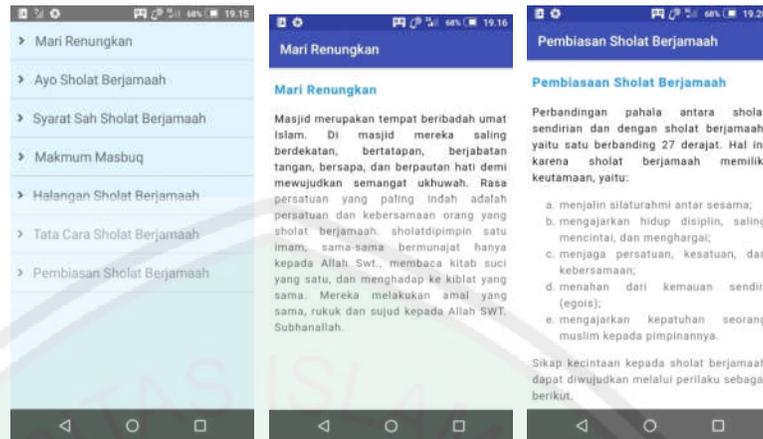
Gambar 4.12 Materi Pengertian Sholat Fardlu

3. Tata cara Shalat adalah salah satu menu materi yang ditampilkan berkaitan dengan penjelasan tentang tata cara pelaksanaan Shalat. Dalam menu materi ini peneliti memberikan tampilan yang menarik perhatian siswa dengan menggunakan kombinasi audio visual dan penggunaan animasi yang unik. Dalam penggunaan audio ini sangat mudah sekali cukup menekan tombol icon audio yang telah disediakan, yang secara otomatis akan mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan yang berbahasa arab. Diharapkan siswa merasa senang dan tertarik didalam menggunakan aplikasi ini.



Gambar 4.13 Materi Tata Cara Sholat

4. Sholat berjamaah adalah salah satu menu materi yang ditampilkan berkaitan dengan penjelasan sub tema diantaranya adalah renungan akan pentingnya sholat berjamaah, ajakan untuk sholat berjamaah yang memiliki keistimewaan tersendiri bagi orang yang rajin sholat berjamaah, syarat sah sholat berjamaah yang menjelaskan tentang sah dan tidaknya sholat dan juga bagaimana kedudukan imam dan makmum, makmum masuk yaitu penjelasan dan tentang kedudukan makmum masuk, Halangan sholat berjamaah yang menjelaskan tentang hal-hal yang dapat diperbolehkan sholat sendirian (munfarid), tata cara Sholat berjamaah yang menjelaskan tentang bagaimana cara Sholat berjamaah dan terakhir tentang pembiasaan sholat berjamaah yang menjelaskan tentang motivasi agar setelah menggunakan media timbul motivasi untuk rajin melaksanakan kegiatan Sholat berjamaah.

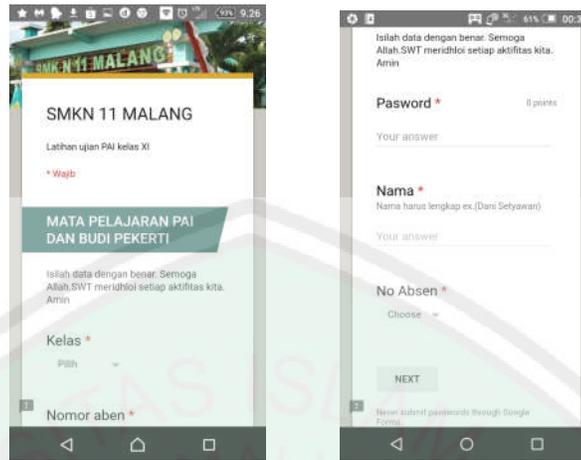


Gambar 4.14 Materi Sholat berjamaah

f. Quiz

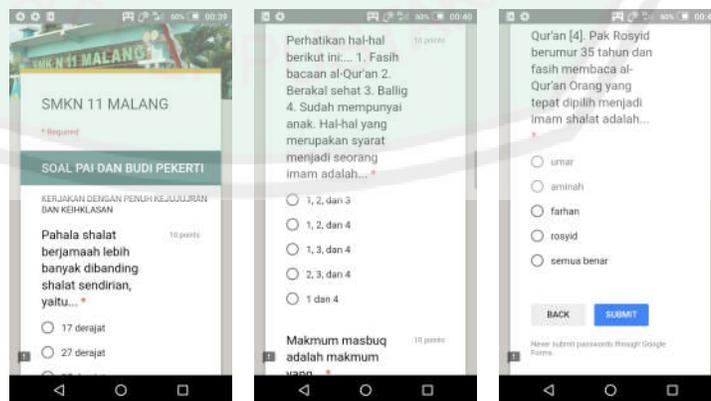
Pada menu quiz, siswa disajikan dengan latihan soal, siswa langsung bisa menjawabnya dan mendapatkan koreksi dari jawabannya. Pada bagian ini penulis memanfaatkan website gratis milik google yang bernama google forms. Google Form atau yang disebut google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu dalam merencanakan acara, mengirim survei, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Form juga dapat dihubungkan ke spreadsheet. Jika spreadsheet terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke spreadsheet. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu Tanggapan.

Pada bagian awal menu quiz tema sholat ini terdapat pengisian identitas mulai Nama lengkap, Kelas, Nomer absen dan juga password. Adapun fungsinya untuk mengontrol agar tidak terjadi kecurangan.



Gambar 4.15 Tampilan awal Quiz sholat

Selanjutnya Pada bagian kedua menu quiz tema sholat ini terdapat Isi dari pertanyaan yang harus dijawab dengan tepat. Bentuk soal berupa pilihan ganda yang berjumlah duapuluh soal dan pilihan jawaban, peserta harus memilih jawaban yang paling tepat. Kemudian untuk mencegah kecurangan yang dilakukan oleh siswa maka soal dilakukan pengacakan. Tidak hanya soal saja yang diacak akan tetapi jawabannya juga dilakukan pengacakan. Setiap pelanggaran atau kecurangan oleh yang dilakukan oleh siswa dapat terekam di server.



Gambar 4.16 Tampilan Soal Quiz Sholat

g. Absensi Sholat

Absensi Sholat adalah suatu program aplikasi yang didesain untuk memantau aktifitas siswa baik disekolah maupun dirumah. Penulis memanfaatkan sebuah web gratis yang disediakan oleh google yang bernama google forms.

Google Form atau yang disebut google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu dalam merencanakan acara, mengirim survei, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Form juga dapat dihubungkan ke spreadsheet. Jika spreadsheet terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke spreadsheet. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu Tanggapan.

Langkah selanjutnya penulis menghubungkan url yang sebelumnya sudah disimpan di google drive untuk dihubungkan dengan aplikasi tema Sholat. Bentuk tampilan awal dari absensi sholat ini berlatar belakang gambar Ka’bah dengan harapan dapat memotivasi siswa untuk senantiasa menjaga Sholat tepat waktu dan tidak meninggalkan sholat.

Tampilan awal dari absensi Sholat terdiri dari judul Jadwal Sholat harian. Kemudian dilanjutkan pengisian identitas diri, yang terdiri dari nama, kelas dan nomer absen. Setelah mengisi identitas maka akan diarahkan ke menu selanjutnya yaitu mengisi kegiatan Sholat mulai dari Sholat Subuh, Dzuhur, Ashar, Maghrib dan Isya’. Selain Sholat

Fardhu penulis juga menampilkan kegiatan Sholat Sunah seperti Sholat Dhuha dan Sholat Tahajud. Kemudian penulis memberikan tiga opsi pilhan yaitu terdiri dari “ya” apabila melaksanakan sholat, “tidak” apabila tidak melaksanakan sholat dan “halangan” khusus bagi perempuan yang sedang udzur.



Gambar 4.17 Tampilan Jadwal Sholat Harian

Kemudian di dalam pengisian jadwal sholat harian ini bisa dilaksanakan setelah sholat isya' dikarekan setiap item jenis haruslah diisi lengkap. Sehingga tidak ada alasan dari siswa untuk tidak mengisi absen sholat. Kemudian setelah diisi langkah selanjutnya adalah mengirim tanggapan dan setiap tanggapan yang sudah diisi terekam di server, dan peneliti cukup memonitoring dari hp karena sudah ada notifikasi siapa saja yang sudah mengisi dan siapa yang belum.



Gambar 4.18 Tampilan Jadwal Sholat Harian

h. Author

Untuk scene yang terakhir merupakan profil dari pengembang media pelajaran ini, selain itu berisi daftar rujukan, berisi bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini.



Gambar 4.19 Author / Profil Pengembang

Pembelajaran berbasis android merupakan pembelajaran menggunakan alat komunikasi berupa smart phone berbasis android yang disertakan materi pembelajaran didalamnya. Bentuk pembelajaran ini dikemas dalam aplikasi yang dapat dimiliki dan dibuka pada setiap saat, baik memakai internet maupun tidak. Sehingga pemaksimalan smart phone bagi siswa tidak hanya dalam komunikasi teman sejawat atau jual beli, melainkan bisa sebagai alat untuk belajar. Maka dengan terobosan baru ini siswa diharapkan mampu memahami materi Fiqh yang diberikan guru, mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga hasil belajar siswa akan baik karena mereka bisa belajar dengan baik. Melihat kondisi tersebut peneliti memiliki terobosan baru sebagai solusi dalam pemahaman materi Fiqh, yakni dengan pengembangan media elearning berbasis android atau mobile learning.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Validasi Produk

Sebelum diuji cobakan dilapangan diperlukan adanya validasi terhadap media yang dikembangkan. Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan informasi data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap media yang dikembangkan. Tujuan validitas adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android yang dikembangkan sebelum media tersebut digunakan secara umum.

Hasil dari kegiatan ini adalah masukan untuk perbaikan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android.

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan 1 guru SMK Negeri 11 Malang. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan validator, Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan pada bagian akhir angket.

Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android sebagai berikut :

a) Data Uji Coba Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam adalah orang yang kompeten dibidang Pendidikan Agama Islam. langkah ini dipilih sebagai cara untuk lebih bisa meningkatkan kualitas produk. Ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisisioner angket.

Tabel 4.2

Hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan produk⁸³

No	Kriteria Yang Dinilai	Skor
1	Konsep relevansi dengan kurikulum 2013 (Kompetensi inti & Kompetensi dasar)	3

⁸³ Hasil Angket dengan Bapak Dr.Fahim Tharaba M.Pd di UIN Maulana Malik Ibrahim Kampus I Pada Hari Jum'at 9 Juni 2018 jam 13.10 WIB.

2	Konsep/materi dalam media pembelajaran berbasis android mempermudah siswa memahami isi materi	3
3	Konsep materi bahan ajar di tulis secara ilmiah	2
4	Kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran	3
5	Kesesuaian antara isi materi dengan kompetensi yang di harapkan	4
6	Apakah komponen yang ada sudah memadai sebagai media pembelajaran berbasis android	4
7	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran saintifik	3
8	Kejelasan uraian materi dengan pendekatan Saintifik	3
9	Materi yang tersaji dalam media pembelajaran berbasis android mampu menambah wawasan pengetahuan siswa	4
10	Materi yang tersaji dalam media pembelajaran berbasis android mampu merangsang keingintahuan siswa dan berfikir kritis	4
11	Materi pada media pembelajaran berbasis android diuraikan secara runtut	2
12	Materi dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami	3
13	Tampilan materi dalam media pembelajaran menarik	3
14	Kesesuaian dan ketepatan Multimedia	3
15	Ketepatan materi pendukung pembelajaran	3
16	Kesesuaian refrensi yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu	1
17	Keluasan dan kedalam isi belajar	2
18	Jumlah Σ	50

Maka dapat dipaparkan data hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islama berbasis Android adalah sebagai berikut:⁸⁴

- 1) Materi PAI yang di sajikan sudah sesuai/relevan dengan konsep kurikulum 2013, Meliputi Kompetensi inti & Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- 2) Konsep materi PAI dalam media pembelajaran berbasis android mampu mempermudah siswa memahami isi materi.
- 3) Konsep materi bahan ajar PAI masih memerlukan perbaikan dalam bahasa karena di tulis kurang ilmiah
- 4) Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI
- 5) Isi materi sangat sesuai dengan kompetensi yang diharapkan
- 6) Komponen yang ada sudah sangat memadai sebagai media pembelajaran berbasis android
- 7) Isi uraian pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran saintifik
- 8) Kejelasan uraian materi sesuai dengan pendekatan saintifik
- 9) Materi PAI yang tersaji dalam media pembelajaran berbasis android sangat mampu menambah wawasan pengetahuan siswa
- 10) Materi yang tersaji dalam media pembelajaran berbasis android sangat mampu merangsang keingintahuan siswa dan berfikir kritis
- 11) Materi PAI pada media pembelajaran berbasis android diuraikan

⁸⁴ Hasil Angket dengan Bapak Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd di UIN Maulana Malik Ibrahim Kampus I Pada Hari Jum'at 9 Juni 2018 jam 13.10 WIB.

kurang runtut

- 12) Materi dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami
- 13) Tampilan materi dalam media pembelajaran sudah menarik
- 14) Multimedia yang digunakan sesuai
- 15) Materi pendukung pembelajaran yang digunakan sesuai
- 16) Refrensi yang digunakan sangat kurang dengan bidang ilmu terkait
- 17) Kurang keluasaan dan kedalam isi belajar

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :⁸⁵

- 1) Menambahkan referensi yang jelas

Dari hasil validasi disebutkan bahwa peneliti harus menambahkan jumlah referensi atau sumber belajar untuk memperluas materi yang akan disampaikan. Dengan tujuan agar peneliti mudah untuk menceritakan dan mengurutkan materi yang akan disampaikan dengan media berbasis android.

- 2) Keruntutan materi

Uji validasi yang diperoleh menegaskan bahwa materi yang disajikan masih kurang runtut. Maksudnya perlu diperbaiki penyusunan dan peletakannya agar mudah di sampaikan dan dipahami.

⁸⁵ Hasil Angket dengan Bapak Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd di UIN Maulana Malik Ibrahim Kampus I Pada Hari Jum'at 9 Juni 2018 jam 13.10 WIB.

3) Lakukan analisis materi

Analisis materi merupakan kebutuhan mendasar sebelum melangkah pada penyusunan materi. Maka peneliti disarankan untuk analisis materi tentang Sholat agar tersusun materi PAI yang sesuai, runtut dan jelas agar mudah dipahami anak tingkatan SMK.

Berdasarkan hasil penelitian dai ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Melihat angket yang disipkan berupa 17 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 4 katagori penilaian, maka jika 17 aspek dikaitkan dengan 4 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 68

$$\text{Prosentase} = \frac{50}{68} \times 100\% = 73,5 \%$$

Bila cocokan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Cukup Layak” dengan memiliki nilai antara 56 % - 75 % itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

b) Data Uji Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam adalah orang yang kompeten dibidang desain dan teknologi pembelajaran. Pemilihan ahli media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidangnya.

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisioner angket.

Tabel 4.3
Hasil validasi ahli media terhadap pengembangan produk⁸⁶

No	Kriteria Yang Dinilai	Skor
1	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	4
2	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	4
3	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)	3
4	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)	4
5	Keefektifan animasi untuk memperjelas materi	3
6	Media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan	4
7	Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis	3
8	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang Konsisten	3

⁸⁶Hasil Angket dengan Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd di UIN Maulana Malik Ibrahim Kampus I Pada Hari Kamis Tanggal 8 Juni 2018 jam 14.10 WIB.

9	Menggunakan tata letak yang konsisten	3
10	Format halaman mudah untuk digunakan pengguna	4
11	Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna	4
12	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami	3
13	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	3
14	Fungsi masuk dan keluar efektif	3
15	Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif	4
18	Jumlah Σ	52

Maka dapat dipaparkan data hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islama berbasis Android adalah sebagai berikut:⁸⁷

- 1) Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan sangat jelas)
- 2) Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan sangat jelas)
- 3) Komposisi warna tulisan terhadap warna latar baik (background)
- 4) Narasi yang ditampilkan sangat mudah dipahami
- 5) Keefektifan animasi untuk memperjelas materi baik
- 6) Media pembelajaran berbasis android sangat mudah dioperasikan

⁸⁷ Hasil Angket dengan Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd di UIN Maulana Malik Ibrahim Kampus I Pada Hari Kamis Tanggal 8 Juni 2018 jam 14.10 WIB.

- 7) Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis
- 8) Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten
- 9) Menggunakan tata letak yang konsisten
- 10) Format halaman sangat mudah untuk digunakan pengguna
- 11) Lebar kolom sangat mudah dibaca oleh pengguna
- 12) Tata letak tombol dan tulisan sesuai dan mudah dipahami
- 13) Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan dengan jelas dan efektif digunakan
- 14) Fungsi masuk dan keluar efektif baik
- 15) Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli media setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli media memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :⁸⁸

- 1) Penambahan animasi yang interaktif

Dari hasil uji validitas diperoleh saran penyajian media dibubuhi dengan animasi interaktif. Fungsi dari usulan penambahan animasi ini adalah supaya media terlihat lebih hidup dan enak untuk dipandang. Karena konsentrasi pertama dalam media ini selain materi adalah bentuk tampilan yang unik agar menarik minat baca siswa/i.

⁸⁸ Hasil Angket dengan Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd di UIN Maulana Malik Ibrahim Kampus I Pada Hari Kamis Tanggal 8 Juni 2018 jam 14.10 WIB.

2) Penambahan sound/suara untuk materi yang disajikan

Menambahkan efek suara pada materi juga diperlukan agar menjadi alternatif bagi pendengar yang baik. Efek Suara yang digunakan tidak perlu pada seluruh materi, melainkan pada bagian yang perlu ditonjolkan atau penting.

3) Ditambahkan soal-soal untuk evaluasi materi

Pembuatan soal disesuaikan dengan materi yang disampaikan pada media android. Maka jika dibutuhkan soal yang lebih peneliti disarankan menambahkan jumlah soal sebagai evaluasi dari proses belajar PAI.

4) Update materi dan soal dapat dilakukan secara online

Diharapkan dalam perkembangannya untuk materi PAI selanjutnya dapat di akses dan diupdate secara Online dengan aplikasi yang tersedia dan dengan alamat web yang tersedia, sehingga siswa lebih mudah untuk memperoleh materi dan mempelajarinya.

Bedasarkan hasil penelitian dai ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Melihat angket yang disipkan berupa 15 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 4 katagori penilaian, maka jika 15 aspek dikaitkan dengan 4 jumlah skor idela yang diperoleh adalah 60.

$$\text{Prosentase} = \frac{52}{60} \times 100\% = 86,6$$

Bila kita cocokan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan memiliki nilai antara 86% - 100 % itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

c) Data Uji Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam adalah orang yang kompeten dibidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam hal ini peneliti memilih guru Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 11 Malang. Ahli pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Validasi ahli pembelajaran 1 (Satu) dilakukan oleh Bpk Drs. Moch. Alfian penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut :⁸⁹

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan dalam Pendidikan Agama Islam
- 2) Mengerti kondisi dan kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam

⁸⁹ Hasil Angket dengan Bapak Drs. Mohamad Alfian di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 12 Juni 2018 jam 10.20 WIB.

- 3) Memiliki sertifikasi guru dalam bidang Pendidikan Agama Islam
- 4) Masa pengabdian dalam bidang tersebut selama 18 tahun.

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisioner angket.

Tabel 4.4
Hasil validasi ahli pembelajaran 1 terhadap pengembangan produk⁹⁰

No	Kriteria Yang Dinilai	Skor
1	Media pembelajaran ini mempermudah Bapak/Ibu dalam mengajar	4
2	Media pembelajaran ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran	3
3	Media pembelajaran ini tepat digunakan	3
4	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca	4
5	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
6	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	4
7	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI	3
8	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap	3
9	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami	4
10	Kesistematiskan komponen media pembelajaran ini	4

⁹⁰ Hasil Angket dengan Bapak Drs. Mohamad Alfani di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 12 Juni 2018 jam 10.20 WIB.

11	Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	3
12	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	3
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	3
14	Jumlah Σ	44

Maka dapat dipaparkan data hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islama berbasis Android adalah sebagai berikut:⁹¹

- 1) Media pembelajaran ini sangat mempermudah Bapak/Ibu dalam mengajar PAI
- 2) Media pembelajaran ini baik untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran
- 3) Media pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran PAI
- 4) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sangat jelas dan mudah dibaca
- 5) Tujuan pembelajaran sangat jelas
- 6) Antara gambar dan materi dalam media pembelajaran sesuai
- 7) Penggunaan media pembelajaran ini mampu memotivasi siswa

⁹¹ Hasil Angket dengan Bapak Drs. Mohamad Alfian di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 12 Juni 2018 jam 10.20 WIB.

dalam mengikuti pembelajaran PAI

- 8) Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara Lengkap
- 9) Uraian materi pada media pembelajaran ini sangat mudah dipahami
- 10) Komponen media pembelajaran ini sangat baik
- 11) Media pembelajaran ini kriteria kreatif dan dinamis
- 12) Media pembelajaran berbasis android sangat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan
- 13) Media pembelajaran berbasis android memberikan focus perhatian pada siswa untuk belajar dengan sangat baik

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari Bpk. Drs. Moch. Alfian setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

“Soal dan quis dibuat lebih banyak dan beragam, Perlu diperhatikan di dalam penambahan soal dan quis dalam media berbasis android. Penambahan ini dimaksudkan untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan. Semakin banyak dan bervariasi maka semakin terlihat pemahaman siswa terhadap materi PAI.”⁹²

Validasi ahli pembelajaran dua dilakukan oleh Imam Ghazali, M.Pd penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan dalam Pendidikan Agama Islam.

⁹²Hasil Angket dengan Bapak Drs. Mohamad Alfian di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 12 Juni 2018 jam 10.20 WIB.

- 2) Mengerti kondisi dan kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- 3) Memiliki sertifikasi guru dalam bidang Pendidikan Agama Islam
- 4) Masa pengabdian dalam bidang tersebut selama 7 tahun

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisisioner angket

Tabel 4.5
Hasil validasi ahli pembelajaran 2 terhadap pengembangan produk⁹³

No	Kriteria Yang Dinilai	Skor
1	Media pembelajaran ini mempermudah Bapak/Ibu dalam mengajar	4
2	Media pembelajaran ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4
3	Media pembelajaran ini tepat digunakan	4
4	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca	4
5	Kejelasan tujuan pembelajaran	3
6	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	4
7	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI	4
8	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap	2

⁹³ Hasil Angket dengan Bapak Imam Ghozali di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 12 Juni 2018 jam 13.00 WIB.

9	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami	3
10	Kesistematisan komponen media pembelajaran ini	3
11	Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	3
12	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	4
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	4
14	Jumlah Σ	46

Maka dapat dipaparkan data hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islama berbasis Android adalah sebagai berikut:⁹⁴

- 1) Media pembelajaran ini sangat mempermudah Bapak/Ibu dalam mengajar.
- 2) Media pembelajaran ini sangat baik untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran ini sangat tepat digunakan.
- 4) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sangat mudah dibaca
- 5) Tujuan pembelajaran jelas
- 6) Antara gambar dan materi dalam media pembelajaran sangat

⁹⁴ Hasil Angket dengan Bapak Imam Ghozali di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 12 Juni 2018 jam 13.00 WIB.

sesuai Penggunaan media pembelajaran ini mampu memotivasi

- 7) siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI
- 8) Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan kurang lengkap
- 9) Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami
- 10) Komponen media pembelajaran ini baik
- 11) Media pembelajaran ini kriteria kreatif dan dinamis
- 12) Media pembelajaran berbasis android mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan
- 13) Media pembelajaran berbasis android memberikan focus perhatian pada siswa untuk belajar dengan baik

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli pembelajaran setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :⁹⁵

- 1) Penambahan materi agar siswa mudah memahami isi dari pembelajaran

Perlu penambahan materi PAI agar siswa mudah memahami isinya. Misalnya Diberikan penjelasan secara rinci dari masing-masing yang berkaitan dengan Sholat agar siswa bisa mempelajari dan mengamalkan pada kehidupan sehari-hari.

⁹⁵ Hasil Angket dengan Bapak Imam Ghozali di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 12 Juni 2018 jam 13.00 WIB.

- 2) Evaluasi dibuat lebih beragam, agar siswa lebih tertantang dan wawasannya bertambah.

Bentuk test atau evaluasi dibuat banyak dan beragam agar siswa bisa lebih tertantang untuk membaca materi. Jika soal yang diberikan banyak maka siswa bisa belajar materi tersebut lebih banyak. Sehingga penguasaan materi bisa secara menyeluruh.

Berasarkan hasil penelitian dari ahli pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut :

$$\textit{Prosentase} = \frac{\textit{jumlah skor jawaban respoden}}{\textit{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Melihat angket yang disipkan berupa 13 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 4 katagori penilaian, maka jika 13 aspek dikaitkan dengan 4 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 52.

$$\textit{Prosentase 1} = \frac{42}{52} \times 100\% = 84,6$$

$$\textit{Prosentase 2} = \frac{46}{52} \times 100\% = 86,4$$

Bila kita cocokan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan memiliki nilai antara 86% - 100 % itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun

komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

2. Revisi Produk

Revisi didasarkan pada tanggapan, saran, dan kritik yang diperoleh dari validator, yang mana revisi ini merujuk pada bagian-bagian kesalahan yang disampaikan oleh validator. Adapun revisi tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Penambahan animasi sehingga media lebih menarik
- b. Penambahan audio/suara pada materi
- c. Penambahan quis yang lebih bervariasi
- d. Mencantumkan refrensi pada akhir media

3. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di SMK Negeri 11 Malang selama 2 minggu pada kelas X TKJ 1 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Peneliti menggantikan guru Pendidikan Agama Islam untuk mengajar di kelas X TKJ 1 dengan membagikan aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti melalui link yang telah disediakan. Saat pembelajaran peneliti menyediakan *tethering wifi* karena sebagian siswa tidak memiliki paket data.

a. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android

Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yakni dengan menggunakan rumus sebagai

berikut:

$$ai = \frac{\sum skor}{\sum skor total} \times 100\%$$

Sedangkan data hasil tanggapan siswa akan diperoleh menggunakan angket. Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian uji lapangan terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisisioner angket. Hasil angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis android ini dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Tanggapan siswa terhadap produk

Item 1

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 3	6	98	104	94,2%
Valid 4	20			

Item 1 tentang Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sesuai , tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 6 siswa menjawab baik dan sebanyak 20 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 94,2% menyatakan sangat baik.⁹⁶

⁹⁶ Hasil Angket dengan Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 15 Juni 2018 jam 08.20 WIB.

Tabel 4.7 Tanggapan siswa terhadap produk**Item 2**

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 3	8	96	104	92,3%
Valid 4	18			

Item 2 tentang Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android mudah dibaca, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 8 siswa menjawab baik dan sebanyak 18 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 92,3% menyatakan sangat baik.⁹⁷

Tabel 4.8 Tanggapan siswa terhadap produk**Item 3**

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 2	3	84	104	80,7%
Valid 3	14			
Valid 4	9			

Item 3 tentang Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 3 siswa menjawab kurang dan sebanyak 14 siswa menjawab baik

⁹⁷ Hasil Angket dengan Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 15 Juni 2018 jam 08.20 WIB.

serta sebanyak 9 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 80,7 % menyatakan baik.

Tabel 4.9 Tanggapan siswa terhadap produk

Item 4

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 2	1			
Valid 3	11	91	104	87,5%
Valid 4	14			

Item 4 tentang Animasi dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai dengan materi pembelajaran, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 1 siswa menjawab kurang dan sebanyak 11 siswa menjawab baik serta sebanyak 14 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 87,5 % menyatakan baik.⁹⁸

Tabel 4.10 Tanggapan siswa terhadap produk

Item 5

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 3	6			
Valid 4	20	96	104	94,2%

⁹⁸ Hasil Angket dengan Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 15 Juni 2018 jam 08.20 WIB.

Item 5 tentang Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android mudah dibaca, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 6 siswa menjawab baik dan sebanyak 20 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 94,2% menyatakan sangat baik.⁹⁹

Tabel 4.11 Tanggapan siswa terhadap produk

Item 6

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 2	4			
Valid 3	5	91	104	87,5%
Valid 4	17			

Item 6 tentang pengoperasian media pembelajaran berbasis android dapat digunakn dengan mudah, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 4 siswa menjawab kurang dan sebanyak 5 siswa menjawab baik serta sebanyak 17 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 87,5 % menyatakan baik.

⁹⁹ Hasil Angket dengan Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 15 Juni 2018 jam 08.20 WIB.

Tabel 4.12 Tanggapan siswa terhadap produk**Item 7**

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 2	2			
Valid 3	9	91	104	87,5%
Valid 4	15			

Item 7 tentang pengoperasian media pembelajaran berbasis android dapat digunakan dengan mudah, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 2 siswa menjawab kurang dan sebanyak 9 siswa menjawab baik serta sebanyak 15 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 87,5 % menyatakan baik.¹⁰⁰

Tabel 4.13 Tanggapan siswa terhadap produk**Item 8**

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 3	9			
		95	104	90,4%
Valid 4	17			

Item 8 tentang Petunjuk tombol masuk dan keluar mudah digunakan, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26

¹⁰⁰ Hasil Angket dengan Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 15 Juni 2018 jam 08.20 WIB.

siswa yang terdiri dari 9 siswa menjawab baik dan sebanyak 17 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 90,4 % menyatakan sangat baik.

Tabel 4.14 Tanggapan siswa terhadap produk

Item 9

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 3	8	96	104	92,3%
Valid 4	18			

Item 9 tentang Fungsi tombol ke pilihan materi mudah digunakan, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 8 siswa menjawab baik dan sebanyak 18 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 92,3 % menyatakan sangat baik.¹⁰¹

Tabel 4.15 Tanggapan siswa terhadap produk

Item 10

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 2	1	89	104	85,5%
Valid 3	13			
Valid 4	12			

¹⁰¹ Hasil Angket dengan Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 15 Juni 2018 jam 08.20 WIB.

Item 10 tentang siswa dapat dengan mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang ada, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 1 siswa menjawab kurang dan sebanyak 13 siswa menjawab baik serta sebanyak 12 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 85,5 % menyatakan baik.¹⁰²

Tabel 4.16 Tanggapan siswa terhadap produk

Item 11

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 2	3			
Valid 3	8	90	104	86,5%
Valid 4	15			

Item 11 tentang penggunaan media pembelajaran berbasis android, tanggapan siswa terhadap aplikasi berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 3 siswa menjawab kurang dan sebanyak 8 siswa menjawab baik serta sebanyak 15 siswa menjawab sangat baik, sehingga diperoleh prosentase total untuk penilaian item ini 86,5 % menyatakan baik.

¹⁰² Hasil Angket dengan Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 15 Juni 2018 jam 08.20 WIB.

Tabel 4.17 Tanggapan siswa secara keseluruhan

	Frequency	$\sum skor$	$\sum skor total$	Prosentase (%)
Valid 2	14			
Valid 3	97	1009	1144	88,1 %
Valid 4	175			

Berdasarkan data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan kepada 26 siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 11 Malang, media pembelajaran berbasis android yang digunakan dalam meningkatkan prestasi siswa mempunyai nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat di lihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh siswa yaitu sebesar 88,1%. Jumlah ini berada diantara 86 %-100%. sehingga penggunaan media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran PAI dan Secara umum media pembelajaran berbasis android ini tidak diperlukan adanya direvisi lagi.¹⁰³

Berikut ini adalah analisis tiap butir pertanyaan dalam angket rata-rata yang diberikan oleh siswa.

- 1) Ukuran huruf yang digunakan sangat sesuai dan mudah dibaca
- 2) Jenis huruf yang digunakan sangat mudah dibaca
- 3) Komposisi warna sudah baik dan serasi

¹⁰³ Hasil Angket dengan Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 15 Juni 2018 jam 08.20 WIB.

- 4) Animasi dalam media pembelajaran berbasis android sangat sesuai dengan materi pembelajaran
- 5) Animasi yang digunakan dapat memudahkan dalam memahami materi pembelajaran dengan baik
- 6) Media pembelajaran berbasis android sangat mudah mengoperasikannya
- 7) Tombol yang disajikan sangat baik
- 8) Tombol masuk dan keluar sangat mudah digunakan
- 9) Tombol ke pilihan materi sangat mudah digunakan
- 10) Mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia
- 11) Media pembelajaran berbasis android sangat mempermudah siswa dalam belajar

Layak atau tidak layak penggunaan Media pembelajaran berbasis android ini juga ditentukan oleh proses pembelajaran yang berlangsung saat menggunakan media pembelajaran berbasis android ini. Selama proses pembelajaran siswa terlihat begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran. dimulai dari proses cara mengakses aplikasi dan mendownloadnya, membuka aplikasi android, membaca materi PAI dengan media pembelajaran berbasis android, kemudian melakukan proses pembelajaran PAI dengan media pembelajaran berbasis android hingga melakukan kegiatan yang sesuai dengan media

pembelajaran berbasis android.

Maka dengan hasil respon siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 11 Malang yang sangat antusias dan senang dalam pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis android maka media ini dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setiap harinya, sehingga pembelajaran PAI lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Hasil Nilai Pretest dan Post Test

Hasil uji t digunakan untuk mengetahui tingkat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh siswa antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Android sebagai sarana meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 11 Malang.

Sedangkan hasil belajar menggunakan hasil nilai ulangan saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Nilai ulangan harian sebelum diberi perlakuan diperoleh dari tes tertulis yang sudah dilaksanakan oleh guru mapel, sedangkan nilai ulangan harian setelah diberi perlakuan diambil dari hasil tes interaktif yang tersedia di dalam produk. Hasil uji coba pre-test dan post-test tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4.18 Daftar Nilai Hasil Uji Coba Lapangan¹⁰⁴

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	ADISTA MAGHRISA SANTY	70	90
2	ALMAIDA YUANA PUTRI	75	85
3	AIKO DIAN SAPUTRA	75	80
4	ANI WIJAYA	75	80
5	AYU SETIANINGSIH	70	85
6	BIMO NUR CAHYO	75	80
7	DARMAWAN	80	85
8	FANJU ARYA M.S	75	80
9	FEBBY AYU LESTARI	70	85
10	FIKA APRILIA	70	80
11	GADING JATI EFENDI	65	80
12	INTAN WAHYU FEBRI K	70	80
13	IIN KUSUMA DEWI	75	85
14	INAYAH	75	90
15	MARATUS SHOLIHAH	70	90
16	MOHAMMAD YUSUF	70	85
17	NAILA PUJI	65	80
18	REIFAN SAPUTRO	75	80
19	RAUDHATUS SYAFAAT	70	85
20	SUGENG TRIYONO	65	80
21	SULISTYO	70	90
22	SULIYANTO	65	90
23	WIWIN KUSUMAWATI	65	85
24	WLIY ALGA	75	90
25	YOLANDA PRASTIWI	75	85
26	YUANITA SETYORINI	70	80

4. Revisi Produk II

Berdasarkan hasil uji lapangan terakhir, media pembelajaran ini mendapatkan respon positif dan antusias dari siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 11 Malang. Selain itu siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis android ini dengan mudah, Menu-menu yang ditampilkan sangat sederhana sehingga mudah digunakan oleh siswa. Dan

¹⁰⁴ Hasil test Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 26 Juni 2018 .

siswa merasa terbantu ketika menggunakan aplikasi. Hal ini dapat terlihat pada saat pretes dan postes terjadi peningkatan hasil nilai yang di peroleh oleh siswa. Secara umum media ini tidak perlu direvisi lagi karena media pembelajaran berbasis android sudah cukup efektif untuk digunakn.

5. Deseminasi dan Implementasi

Diseminasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbasis Android kepada para pengguna yaitu guru dan siswa, dengan memberikan link download aplikasi. Dalam pengembangan ini, diseminasi tidak dilakukan dengan seminar. Hal ini karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

Implementasi dalam pengembangan media pembelajran Pendidikan Agama Islam berbasis andorid diterapkan dikelas X TKJ 1 SMK Negeri 11 Malang. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar, peneliti menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*. Dimana nilai diperoleh dari siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android dan setelah menggunakannya. Berdasarkan uji lapangan dengan diterapkan media pembelajaran berbasis Android hasil belajar siswa meningkat. dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android. Hal ini berdasar tes yang dilaksanakan pada kelas X TKJ 1 Di SMK Negeri 11 Malang pada hari senin tanggal 26 Juni 2018 terjadi peningkatan hasil nilai harian yang diperoleh siswa.¹⁰⁵

¹⁰⁵ Hasil test Siswa X TKJ 1 di SMK Negeri 11 Malang Pada Hari Senin Tanggal 26 Juni 2018 .

C. Analisa Data

1. Analisis dan hasil Uji T

Uji ini dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (paired); Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, subjek akan mendapat perlakuan I (hasil belajar sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis android) kemudian perlakuan II (hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis android) pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 11 Malang

Tabel 4.19 Hasil Uji Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. deviation	Std. Error Mean
Pair 1 sebelum pelaksanaan	71,35	26	4,137	,811
Setelah pelaksanaan	84,04	26	4,005	,785

Pada bagian pertama terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel. Untuk hasil belajar siswa/siswi sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis android, siswa/siswi memperoleh nilai rata-rata 71,35, sedangkan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis android, siswa/siswi memperoleh nilai rata-rata 84,04.

Dalam hal ini, bisa juga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan Mean sebesar -12,69 (lihat output SPSS). Angka ini berasal dari: hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android sesudah

menggunakan media pembelajaran berbasis android Atau $71,35 - 84,04 = -12,69$. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 12,69 dari rata-rata sebelum menggunakan media berbasis android.

Tabel 4.20 Hasil Uji Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed) Mean
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelum pelaksanaan – setelah pelaksanaan	-12,692	5,698	1,117	-14,994	-10,391	11,359	25	,000

Pada bagian kedua dari tabel hasil uji SPSS. Maka dapat dilihat dari distribusi data yang ada pada kolom t. Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel:

1. Jika Statistik Hitung (angka t output) > Statistik Tabel (tabel t), maka H_0 ditolak.
2. Jika Statistik Hitung (angka t output) < Statistik Tabel (tabel t), maka H_0 diterima.

Berdasarkan hasil analisis SPSS T hitung dari output adalah 11,359

Untuk statistik tabel bisa dicari pada tabel t, dengan cara:

1. Tingkat signifikansi (α) adalah 10% untuk uji DUA SISI sehingga masing-masing sisi menjadi 5%.
2. df (degree of freedom) atau derajat kebebasan dicari dengan rumus jumlah data – 1. Maka jumlah data $26 - 1 = 25$. maka diperoleh t tabel adalah 1,708.

Sehingga di peroleh data t hitung $11,359 > 1,708$ maka H_0 di tolak. Jadi penggunaan media pembelajaran android pada mata pelajaran PAI signifikan. Yaitu rata-rata nilai PAI sebelum dan sesudah penggunaan media android adalah memang berbeda secara nyata (mengalami peningkatan). Dapat dilihat pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah $0,000 \leq 0,05$ maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan dari data bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 11 Malang pada mata pelajaran PAI.

Maka dapat di ambil kesimpulan dari pengujian data melalui Uji T Tabel one-sample statistics dan one-sample test menunjukkan bahwa jumlah responden (siswa) sebanyak 26 semua sudah mempunyai nilai pre-test dan post-test, deviation freedom 25 nilai sig.2 tailed 0.000 dengan derajat kepercayaan 95% sedangkan nilai rata-rata pre-tes siswa adalah 71,35 dan nilai rata-rata post-test siswa sebesar 84,04. dimana nilai terendah pre-test siswa 65 dan tertinggi 80 sedangkan nilai terendah post-test siswa adalah 80 dan tertinggi 90. berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat sebesar 12.69 point atau 18.45% bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Tema Sholat terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Revisi Produk

Berdasarkan saran dan komentar yang telah diterima dari beberapa ahli, yakni ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran, hasil revisi terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android dapat dilihat pada tabel 4.21

Tabel 4.21 hasil revisi produk secara keseluruhan

NO	Tanggapan/Kritik/saran	Perbaikan	Keterangan
1	Perlu ditambahkan animasi interaktif	Penambahan animasi sehingga media lebih menarik	Sudah Diperbaiki

Demi mencapai kesempurnaan aplikasi ini masukan dari ahli media yaitu perlu adanya perbaikan diantaranya perlu ditambahkan animasi yang interaktif dikarenakan pada aplikasi ini hanya menampilkan animasi yang sederhana akhirnya penulis melakukan perbaikan dengan penambahan animasi yang lebih variatif sehingga aplikasi android lebih menarik.

2	Perlu diberi suara/audio dalam media	Penambahan audio/suara pada materi	Sudah Diperbaiki
---	--------------------------------------	------------------------------------	------------------

Selanjutnya pada aplikasi ini belum dilengkapi dengan audio atau suara pada akhirnya penulis memberikan penambahan audio suara sehingga pada aplikasi ini lebih menarik. Pada menu materi peserta didik selain ada tulisan yang berbahasa arab juga bisa memutar audio yang dilengkapi dibawahnya. Peserta didik bisa mendengarkan suara yang telah di masukan sesuai dengan bacaan yang ada.

3	Ditambahkan soal/kuis yang lebih bervariasi	Penambahan quis yang lebih bervariasi	Sudah Diperbaiki
---	---	---------------------------------------	------------------

Selanjutnya tampilan kuis pada awalnya kurang menarik dan terkesan monoton akhirnya penulis melakukan perubahan sehingga tampilannya lebih menarik dan isi kuis lebih bervariasi. Diharapkan dengan adanya perubahan peserta didik lebih tertarik dan beremangat didalam mengerjakan kuis.

4	Ditambahkan referensi yang lebih banyak	Mencantumkan referensi pada akhir media	Sudah Diperbaiki
---	---	---	------------------

Terakhir yang perlu perbaikan adalah referensi, menurut ahli media untuk referensi perlu ditambahkan dan juga perlu ditampilkan pada akhir media. Secara keseluruhan untuk revisi produk sudah diperbaiki. Diharapkan dengan perbaikan itu dapat menampilkan sebuah aplikasi berbasis android yang berkualitas dan sangat layak untuk digunakan.

BAB V

KAJIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Prosedur Pengembangan Media Berbasis android

Produk dari hasil pengembangan media ajar ini berupa Aplikasi pembelajaran berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran guru dan siswa yang didalamnya terdiri dari menu-menu yang berhubungan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Media ajar ini telah dilakukan dan dipraktikan di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 11 Malang berdasarkan hasil uji isi/materi, uji ahli desain pembelajaran, uji guru mata pelajaran dan uji lapangan. Masing-masing hasil uji validasi pengembangan media ajar berbasis multimedia Autoplay ini telah dijelaskan pada Bab IV.

Proses pengembangan media pembelajaran website ini menggunakan modifikasi dan model pengembangan Research and Development (R&D) yang terdiri dari 10 tahap. Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan 8 tahap dari 10 tahap dikarenakan keterbatasan waktu dalam penelitian dan pengembangan ini. Delapan tahap tersebut adalah 1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk II (8) tahap desiminasi dan implementasi.¹⁰⁶ Adapun pembahasan sebagai berikut:

a. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal Tahap

¹⁰⁶ Punaji Setyorini, *Metode Penelitian dan Pengembangan* Hlm. 205-207

penelitian dan pengumpulan informasi awal bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di sekolah dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran, siswa dan berkeliling ke lingkungan sekolah. Peneliti menemukan bahwa mayoritas guru dan siswa memiliki handphone terutama yang berbasis android masih belum digunakan maksimal untuk pembelajaran, khususnya pembelajaran pendidikan agama Islam. Secara umum, guru mengajar anak didiknya dengan pembelajaran konvensional yang sering membuat pelajaran pendidikan agama Islam membosankan dan tidak diminati. Seperti halnya pendapat Dedi Rohendi dkk yang tercantum di dalam jurnal pendidikan yaitu pembelajaran konvensional hanya mengajak siswa untuk menjadi pendengar.¹⁰⁷ Dengan adanya mobile learning pendidikan agama Islam berbasis android, diharapkan pembelajaran pendidikan agama Islam akan terasa menyenangkan dan meningkatkan keinginan siswa dalam belajar pendidikan agama Islam, serta fasilitas handphone bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

b. Tahap perencanaan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data sebagai sumber dalam pembuatan mobile learning berbasis android dengan Android studio. Data yang dikumpulkan adalah buku paket yang

¹⁰⁷ Dedi Rohendi, dkk. Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK. 2010. Jurnal Pendidikan. Hlm 3
www.file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.../artikel_2.pdf. diakses 9 Desember 2017

memuat materi Sholat digunakan untuk referensi materi, kurikulum untuk menjabarkan standar kompetensi yang harus dicapai siswa, serta mapping aplikasi android yang dijadikan sebagai contoh pengembangan.

c. tahap pengembangan format produk awal,

Pada tahap ini yang dilakukan adalah desain media. Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses.¹⁰⁸ Peneliti membuat media pembelajaran berbasis android ini dengan menggunakan Android Studio yang didalamnya memuat berbagai macam komponen untuk mengatur website secara mudah dan simpel. Disertai dengan plugin-plugin yang digunakan secara gratis. Dengan program ini peneliti bisa membuat website sesuai dengan keinginan. Serta mendesain e-learning semenarik mungkin agar siswa tertarik

d. tahap uji coba awal oleh validasi,

Aplikasi media pembelajaran berbasis android yang dihasilkan pada desain produk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian di telaah oleh dosen pembimbing untuk mendapat beberapa saran sekaligus divalidasi. Kemudian diserahkan kepada validator lainnya untuk divalidasi dan mendapat masukan kembali

¹⁰⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm. 407

agar dihasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan untuk proses pembelajaran. Hal ini senada dengan yang disampaikan Borg & Gall bahwa suatu proses penelitian yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹⁰⁹

Validator terdiri dari dua dosen UIN Maliki Malang, dua guru Pendidikan Agama Islam, serta siswa selaku obyek penelitian. Validator dimintai untuk menilai pada masing-masing aspek, serta memberikan saran pada lembar validasi yang disediakan.

e. tahap revisi produk,

Langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan desain oleh peneliti. Tahap ini dilakukan berdasarkan saran-saran perbaikan dari validator.

f. tahap uji coba lapangan,

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan maka tahap selanjutnya adalah melakukan ujicoba desain di SMK Negeri 11 Malang pada kelas X TKJ 1. Peneliti yang berperan sebagai guru menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi android ini untuk pembelajaran. Siswa diminta untuk mempelajari materi diaplikasi android baik yang berupa artikel atau gambar, kemudian mencoba mengerjakan tes yang telah disediakan oleh peneliti sebagai acuan hasil belajar dari aplikasi android ini.

¹⁰⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian...*, hlm.227

g. tahap revisi produk II

Langkah ini merupakan perbaikan desain oleh peneliti. Tahap ini dilakukan berdasarkan saran-saran perbaikan dari ujicoba lapangan

B. Analisis Tingkat Keefektifan Media Ajar Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X TKJ 1 SMKN 11 Malang

Himpunan data dari seluruh validator ahli (Materi, Media dan pembelajaran) menunjukkan nilai cukup layak dan Sangat layak sebagaimana sudah dijelaskan pada Bab IV. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Seperti yang disampaikan oleh Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.¹¹⁰ Pengembangan media ini sangat memberikan terobosan dan pandangan baru bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan.

¹¹⁰ Ustman, Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm:11

Berdasarkan kajian hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis android ini adapun kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut :

a. Kelebihan

Dari segi isi, materi pada media pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang disusun secara sistematis. Materi yang dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa. Dari segi desain dan media pembelajaran, media pembelajaran ini disajikan dalam bentuk mobile learning yang sangat praktis dan efektif karena mampu dibawa kemana-mana. Hal ini sesuai dengan pengertian Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.¹¹¹ Siswa cukup menginstal di handphone dengan cara mendownload atau men-transfer dari handphone teman setelah itu aplikasi ini berjalan secara offline sehingga siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Media ini didesain dengan visual yang baik, mulai dari background, gambar animasi, tombol, kombinasi warna, variasi font dan sound yang mampu merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu media ini sangat mudah digunakan tanpa perlu adanya pelatihan terlebih dahulu, siswa cukup membuka dan menekan tombol yang telah ada.

¹¹¹ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hlm. 6

Dari segi pembelajaran, media ini mampu diterapkan dengan berbagai metode, baik itu ceramah, diskusi, dll. Media pembelajaran merupakan suplemen dalam pembelajaran, seperti yang diungkapkan Wijaya mengatakan bahwa bila proses pembelajaran cenderung membosankan, maka guru perlu menggunakan alat bantu yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.¹¹² Selain itu media pembelajaran ini mampu menjadi sumber alternatif belajar pada zaman yang penuh dengan teknologi, dengan adanya media ini siswa mampu belajar secara mandiri ataupun berkelompok.

Dari segi bahasa, media ini disusun dengan bahasa komunikatif yang cocok untuk siswa tingkatan SMK, hal ini membuat siswa mampu memahami kontens yang ada dalam media pembelajaran. Penyusunan bahasa dalam media ini mengacu pada kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) Dari segi kelayakan media ini sangat layak sekali untuk digunakan, karena sudah melalui uji ahli, baik itu ahli dibidang materi, ahli dibidang media atau desain, dan ahli pembelaran. Selain itu media ini juga sudah diuji cobakan pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 11 Malang, dari sekian uji yang telah dilakukan semua menunjukkan tingkat validasi yang sangat layak untuk di terapkan

¹¹² Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), hlm 294.

b. Kekurangan

Dari segi pengembangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis Android memerlukan keahlian dan keterampilan khusus dalam bidang IT, sehingga dalam pembuatannya memerlukan tingkat ketelitian yang tinggi dan dalam mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini memerlukan perangkat komputer yang memadai. Dari segi penggunaannya aplikasi media pembelajaran ini bisa digunakan untuk siswa yang memiliki handphone, tentu siswa yang kurang mampu ataupun siswa yang berada dipedesaan yang kurang fasilitas IT belum bisa menggunakannya.

Selanjutnya Dalam upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik di kelas X TKJ 1 SMKN 11 Malang, khususnya pada saat pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dengan mengetahui faktor pendukung baik yang berasal dari dalam atau luar individu. Tugas guru Pendidikan Agama Islam di kelas adalah mengondisikan suasana belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga tahapan: yaitu Pretest, proses dan posttest.

Pretest merupakan langkah awal yang dilakukan guru Pendidikan agama Islam, digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media ajar berbasis Android. Seperti yang disampaikan oleh Borg & Gall bahwa penelitian penembangan adalah suatu proses yang dipakai

untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹¹³ Adapun hasil dari pretest ini bisa dikatakan masih tergolong kurang memuaskan. Dan masih nampak bahwa siswa masih merasakan kesulitan menjawab soal-soal yang sederhana.

Setelah itu diadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis android, dimana guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan menu-menu yang menunjukkan teks berwarna-warni diiringi dengan sound serta icon gambar-gambar yang menarik. Begitu pula pada saat pemberian soal, soal dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga dapat membuat siswa bersemangat untuk menjawabnya. Hal ini senada dengan yang disampaikan Niken Ariani dan Dany Haryanto, bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap), serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.¹¹⁴

Adapun data uji coba yang dilakukan pada siswa kelas X TKJ 1 SMKN 11 Malang ini menunjukkan nilai terendah pre-test siswa adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 80. Sedangkan nilai terendah dari hasil posttest siswa adalah 80 dan nilai tertinggi adalah 90. Sehingga dari hasil uji test tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media ajar berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi Pekerti di kelas X TKJ 1 sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan

¹¹³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian...*, hlm.227

¹¹⁴ Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung:PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011).hlm.4

peningkatan nilai siswa sebesar 12,69 point atau 18.45% .



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap sasaran media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android untuk kelas X TKJ 1 SMK Negeri 11 Malang dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Proses pengembangan pembelajaran berbasis android di SMK Negeri 11 Malang ini membutuhkan waktu 15-20 hari tentunya setelah melakukan analisis kebutuhan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMK Negeri 11 Malang. Produk media pembelajaran ini menggabungkan beberapa software yaitu; Android Studio, Corel Draw, PhotoShop. Setelah melakukan tahap akhir yaitu rendering peneliti melakukan tahap uji coba dengan bantuan para ahli yaitu ahli desain media dan pembelajaran Bapak Ahmad Makki, M.Pd dengan perolehan prosentase 86,6%. Ahli materi Bapak Dr. Fahim Tharaba M.Pd dengan perolehan prosentase 73,5%. Guru Mapel Bapak Moch. Alfian dengan perolehan prosentase 84,6% Dan Bapak Imam Ghozali perolehan prosentase 86,4 %. Kemudian setelah melakukan beberapa revisi dari para ahli, produk siap untuk di uji cobakan kepada siswa.
2. Berdasarkan hasil data uji coba yang dilakukan pada siswa kelas X TKJ 1 SMKN 11 Malang ini menunjukkan nilai terendah pre-test siswa adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 80. Sedangkan nilai terendah dari hasil

posttest siswa adalah 80 dan nilai tertinggi adalah 90. Sehingga dari hasil uji test tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media ajar berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi Pekerti di kelas X TKJ 1 sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa sebesar 12,69 point atau 18.45%.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Peneliti sangat mengharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran ini dikelompokkan menjadi tiga bagian: yaitu, saran pemanfaatan, saran desiminasi dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran hasil pengembangan ini memang telah diuji cobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian menunjukkan tingkat keefektifan dan kemenarikannya. Namun, media ini juga tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kekurangan lainnya pada beberapa komponen. Oleh karena itu, apabila dalam penggunaan terdapat kesalahan dan kelemahannya

segera dilakukan revisi agar kesalahan yang terdapat di dalam media ini tidak berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa.

- b. Media pembelajaran ini masih memiliki keterbatasan antara lain: masih diuji cobakan pada kelompok yang relative kecil, waktu pelaksanaan uji cobanya juga relative singkat dan uji coba kelompok di lapangan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu saja, dikarenakan keterbatasan waktu. Dengan demikian, untuk pemanfaatan selanjutnya disarankan produk dapat diuji cobakan pada kelompok dan pokok bahasan yang lebih luas.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran ini sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya media belajar yang digunakan oleh para guru pada saat menyampaikan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, karena guru harus tetap meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah menengah atas di Kota Malang, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai

berikut:

- a. Produk media pembelajaran ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi lain yang masih berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan menggunakan nuansa baru atau pendekatan baru yang relative lebih segar sesuai dengan karakteristik bidang studi. Pendekatan apapun yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, hendaknya pengembang mengikuti langkah-langkah
- b. Pengembangan secara cermat dan konsisten. Misalnya pada pengembangan yang peneliti buat ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall, maka langkah-langkah dan konsepnya harus diikuti secara konsisten sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang memudahkan dan membantu siswa dalam belajar secara efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbarul Hud Arif, *Live Coding! 9 Aplikasi Android buatan sendiri*, Yogyakarta: Andi, 2013
- Amri, Sofan. *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta: 2006.
- Arief, Armai. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Ciputat: Ciputat Press.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosda.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.
- As'ad, Abi Dawud Sulaiman Ibnu. 1999. *Sunan Abi Dawud, Juz 3*. Qohirah: Dar al hadits.
- Arwani Agus. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia" *Jurnal Forum Tarbiyah* Vol 9, No 2: Desember 2011.
- Azhar, Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Aziz, Muhammad Khoirun. *pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti*, tesis. Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga.
- Basyiruddin, Ustman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Chatib. Munif. *Sekolahnya Manusia*, Bandung: Mizan Pustaka, 2009.
- Dadang, Supriatna. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak Dan Pendidikan Luar Biasa.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010
- DEPAG RI. 1989. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Jakarta: CV. Toha Putra.

- Guswan , Sandy. ” *Guru Digital*” dalam <http://guswan76.wordpress.com>. diakses 17 September 2017.
- Ghony, M.Djunaidi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hazlina, Wan Noor Wan Jusoh, Kamaruzaman Jusoff. 2009. *Using multimedia in teaching Islamic studies*, Journal Media and Communication Studies Vol. 1(5) pp. 086-094, November, Universiti Putra Malaysia.
- Jusoh, Wan Noor Hazlina Wan, Kamaruzaman Jusoff. 2009. *Using multimedia in teaching Islamic studies*, Journal Media and Communication Studies Vol. 1(5) pp. 086-094, November,Universiti Putra Malaysia.
- Karch, Krista. *An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom*, Disertasi. Minnesota, Capella University
- Mujtahid, 2011. *Reformasi Pendidikan Islam*, Malang : UIN Maliki Press
- Muhaimin, dkk. 2001. *Pardigma Pendidikan Islam Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. 2009. *Rekonstruksi Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* Bandung: Alfabeta.
- Patoni, Ahmad. 2004. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bina Ilmu.
- Purbasari, Rohmi Julia, dkk. *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X*, jurnal FMIPA. Malang, Universitas Negeri Malang.
- Sadirman,dkk. 2002. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Sibilana, Annas Ribab, *pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama islam untuk kelas xi di sma negeri 2 malang, tesis* . Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Siswandi, Sugeng, dkk. 2014. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Surabaya : Hilmi Putra.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:CV. Alfabeta.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahbani Nispi. "Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal At-Ta`lim* Vol 4 (2013).
- Syamsuri. 2005. *Pendidikan Agama Islam SMA*. Jakarta : Erlangga.
- Tafsir, Ahmad. 2005. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ustman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Wilayadi, Purwo PLS UM. *pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan Komunikasi untuk kemajuan pendidikan di Indonesia*. jurnal ilmiah
- Zulkifli.M dkk. *On Ict-Based Learning Model Of Islamic Education At Senior High School 4 Kendari South-East Sulawesi Province*. *Journal of Arts, Science & Commerce* Vol.– IV, Issue – 4, Oct. 2013.
- Zuriah Nurul, pendidikan moral dan budi pekerti dalam perspektif perubahan, Jakarta : Bumi Aksara, 2007





PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR

DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 11 MALANG
 Jl. PelabuhanBakahuni No. 1 Telp. (0341) 836330 Fax. (0341) 837271 Malang
 Website : www.smkn11malang.sch.id; email : info@smkn11malang.sch.id
 MALANG 65148

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800 /438/35.73.307/SMKN 11/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Negeri 11 Kota Malang,

Nama : Gunawan Dwiyono, S.St,M.Pd

NIP : 19670930 199512 1 002

Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan

Nama : SAIFUDIN

NIM : 1677007

Progra Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Waktu : Juni s/d Juli

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android
 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi
 Pekerti di SMK Negeri 11 Malang.

Bahwa Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan Penelitian/Observasi di SMK Negeri 11 Malang.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 30 Juli 2018
 Kepala Sekolah

 Gunawan Dwiyono, S.St,M.Pd
 NIP. 19670930 199512 1 002



INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 11 Malang.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian 4 = sangat baik
3 = baik
2 = kurang
1 = sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : Ahmad Makki Hasan, M.Pd
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim
 Pangkat/golongan : -
 Pendidikan Terakhir : S3
 Bidang Keahlian : Media Pembelajaran
 Masa Kerja dalam Bidang tersebut : 8 Tahun

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Keefektifan Desain Layar					
1.	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	✓			
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	✓			
3.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)		✓		
4.	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)	✓			
5.	Keefektifan animasi untuk memperjelas materi		✓		

3.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan kompetensi dasar			✓	
4.	Ketepatan materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan kompetensi dasar		✓		
5.	Kebenaran isi materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan berpedoman pada kompetensi dasar	✓			
6.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran berbasis android tentang materi Sholat	✓			
7.	Media pembelajaran berbasis android memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit Kompetensi		✓		
8.	Media pembelajaran berbasis android memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi		✓		
9.	Kelengkapan materi dalam pembelajaran berbasis android	✓			
10.	Materi pada media pembelajaran berbasis android diuraikan secara runtut			✓	
11.	Materi dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami		✓		
12.	Media pembelajaran berbasis android materi Sholat tersebut kontekstual dengan pembelajaran teknologi		✓		
13.	Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android mudah diaplikasikan oleh siswa dalam menyelesaikan		✓		
14.	Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi		✓		
15.	Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi				✓
16.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android sesuai dengan kemampuan belajar Siswa			✓	

B. Kemudahan Pengoperasian Program					
6.	Media pembelajaran berbasis android mudah Dioperasikan	✓			
7.	Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis	✓			
C. Konsistensi					
8.	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang Konsisten	✓			
9.	Menggunakan tata letak yang konsisten	✓			
D. Format					
10.	Format halaman mudah untuk digunakan Pengguna	✓			
11.	Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna	✓			
12.	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami	✓			
E. Navigasi					
13.	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan		✓		
14.	Fungsi masuk dan keluar efektif		✓		
15.	Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif	✓			

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1	Update materi secara online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penambahan animasi yang interaktif 2. penambahan suara materi 3. Ditambah kerm soal-soal untuk evaluasi

Evaluatur



Ahmad Mabb H.

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MATERI

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 11 Malang..

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

- a. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
- b. Pedoman penilaian
 - 4= sangat baik
 - 3= baik
 - 2= kurang
 - 1= sangat kurang
- c. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd
 Jabatan : Penata Tk.I- Lektor
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim
 Pangkat/golongan : III/d
 Pendidikan Terakhir : Manajemen Pendidikan Islam
 Bidang Keahlian :
 Masa Kerja dalam Bidang tersebut :

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Kualitas Materi					
1.	Isi materi dalam media pembelajaran berbasis android sesuai dengan silabus pada Kurikulum		✓		
2.	Materi dalam media media pembelajaran berbasis android relevan dengan tujuan Pembelajaran		✓		

3.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan kompetensi dasar			✓	
4.	Ketepatan materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan kompetensi dasar		✓		
5.	Kebenaran isi materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan berpedoman pada kompetensi dasar	✓			
6.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran berbasis android tentang materi Sholat	✓			
7.	Media pembelajaran berbasis android memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit Kompetensi		✓		
8.	Media pembelajaran berbasis android memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi		✓		
9.	Kelengkapan materi dalam pembelajaran berbasis android	✓			
10.	Materi pada media pembelajaran berbasis android diuraikan secara runtut	✓			
11.	Materi dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami			✓	
12.	Media pembelajaran berbasis android materi Sholat tersebut kontekstual dengan pembelajaran teknologi		✓		
13.	Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android mudah diaplikasikan oleh siswa dalam menyelesaikan		✓		
14.	Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi		✓		
15.	Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi				✓
16.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android sesuai dengan kemampuan belajar Siswa			✓	

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan
1.	Kerantutan materi	1. Lakukan analisis materi 2. tambahkan referensi

Evaluator


N. Fakhri

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 11 Malang..

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
 4= sangat baik
 3= baik
 2= kurang
 1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

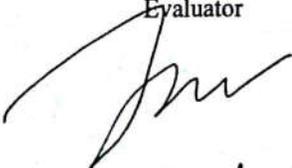
Nama Lengkap : Drs. Moch Alfian
 Jabatan : Guru PAI
 Instansi : SMK Negeri 11 Malang
 Pangkat/golongan : IV/a
 Pendidikan Terakhir : S1
 Bidang Keahlian : Guru PAI
 Masa Kerja dalam Bidang tersebut : Tahun

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1	Media pembelajaran ini efektif dan efisien digunakan pada materi Sholat	✓			

2	Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep materi Sholat		✓		
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca	✓			
4	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓			
5	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	✓			
6	Kejelasan tugas dan latihan				
7	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI		✓		
8	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap		✓		
9	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami	✓			
10	Kesistematian komponen media pembelajaran Ini	✓			
11	Media pembelajaran ini memenuhi criteria kreatif dan dinamis		✓		
B. Kemanfaatan					
12	Penggunaan media pembelajaran berbasis android membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti		✓		
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan		✓		
14.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar				

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan

anned with
mScanner

Evaluator

 Drs. Moch Alfah

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN PEMBELAJARAN

D. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 11 Malang..

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

E. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
 - 4= sangat baik
 - 3= baik
 - 2= kurang
 - 1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

F. Identitas Penguji

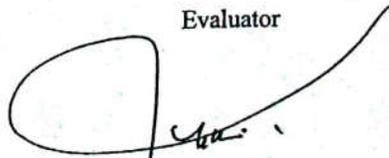
Nama Lengkap : Imam Ghozali, M.Pd
 Jabatan : Guru PAI
 Instansi : SMK Negeri 11 Malang
 Pangkat/golongan : -
 Pendidikan Terakhir : S2
 Bidang Keahlian : Guru PAI
 Masa Kerja dalam Bidang tersebut : Tahun

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1	Media pembelajaran ini efektif dan efisien digunakan pada materi Sholat	✓			

2	Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep materi Sholat	✓			
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca	✓			
4	Kejelasan tujuan pembelajaran		✓		
5	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	✓			
6	Kejelasan tugas dan latihan		✓		
7	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI	✓			
8	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap			✓	
9	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami		✓		
10	Kesistematian komponen media pembelajaran Ini		✓		
11	Media pembelajaran ini memenuhi criteria kreatif dan dinamis		✓		
B. Kemanfaatan					
12	Penggunaan media pembelajaran berbasis android membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti				
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	✓			
14	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	✓			

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan

Evaluatur



IMAM GHOZALI,

ned with
Scanner

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN UNTUK SISWA

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 11 Malang..

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan adik-adik, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan adik-adik membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
4= sangat baik
3= baik
2= kurang
1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas

Nama Responden
Kelas/No. Absen

: Adista Maghrisa Santy
: X TKJ. 1 / 1

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sesuai	✓			
2.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android mudah dibaca	✓			
3.	Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai		✓		
4.	Animasi dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai dengan materi Pembelajaran	✓			

5.	Animasi yang digunakan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran	✓			
6.	Saya dapat dengan mudah mengoperasikan media pembelajaran berbasis android			✓	
7.	Petunjuk tombol yang disajikan mudah Digunakan	✓			
8.	Petunjuk tombol masuk dan keluar mudah Digunakan	✓			
9.	Fungsi tombol ke pilihan materi mudah Digunakan	✓		✓	
10.	Saya dapat dengan mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia				
11.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android mempermudah saya dalam belajar		✓		

Responden



.....*Adisfa maghrisa*.....

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN UNTUK SISWA

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 11 Malang..

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan adik-adik, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan adik-adik membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
 4= sangat baik
 3= baik
 2= kurang
 1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas

Nama Responden : Almarda Yuana Putri
 Kelas/No. Absen : X TKJ 1 / 2

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sesuai	✓			
2.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android mudah dibaca	✓			
3.	Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai			✓	
4.	Animasi dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai dengan materi Pembelajaran		✓		

5.	Animasi yang digunakan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran	✓			
6.	Saya dapat dengan mudah mengoperasikan media pembelajaran berbasis android		✓		
7.	Petunjuk tombol yang disajikan mudah Digunakan			✓	
8.	Petunjuk tombol masuk dan keluar mudah Digunakan		✓		
9.	Fungsi tombol ke pilihan materi mudah Digunakan		✓		
10.	Saya dapat dengan mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia		✓		
11.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android mempermudah saya dalam belajar			✓	

Responden

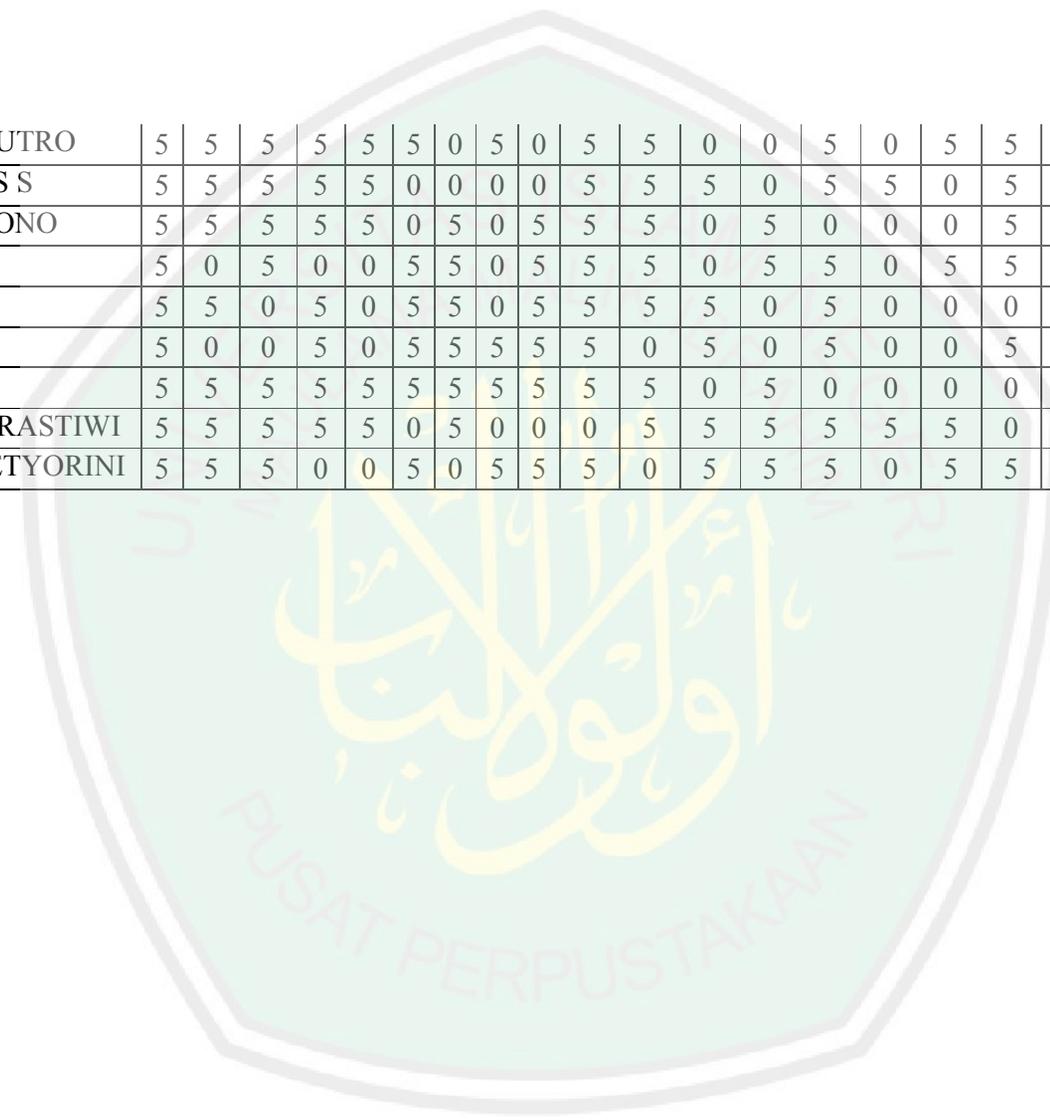
..... Almasda Yohana P.

TABEL HASIL NILAI PRETEST

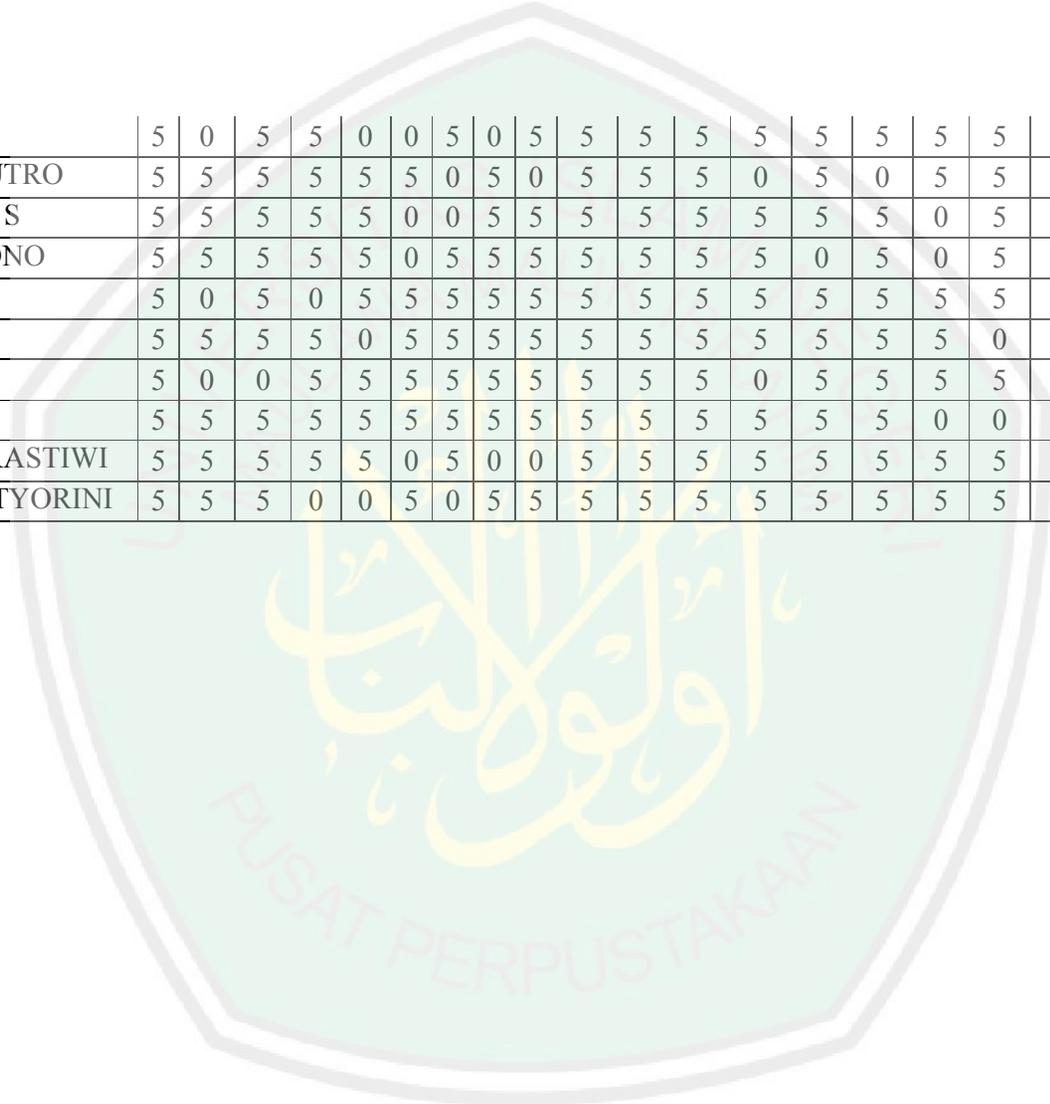
KELAS : X TKJ 1
SMKN 11
SEKOLAH : MALANG

NO	NAMA	SOAL NOMER																				TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	ADISTA MAGHRISA S	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	70
2	ALMAIDA YUANA P	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	75
3	AIKO DIAN SAPUTRA	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	75
4	ANI WIJAYA	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	75
5	AYU SETIANINGSIH	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	5	5	5	5	70
6	BIMO NUR CAHYO	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	0	75	
7	DARMAWAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	5	5	80
8	FANJU ARYA M.S	5	5	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	75
9	FEBBY AYU LESTARI	5	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	70
10	FIKA APRILIA	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	0	0	5	0	5	5	70
11	GADING JATI EFENDI	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	0	5	0	5	5	0	0	5	65
12	INTAN WAHYU F	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	0	5	70
13	IIN KUSUMA DEWI	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	75
14	INAYAH	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	0	0	5	5	5	5	5	5	75
15	MARATUS S	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	70
16	MOHAMMAD YUSUF	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	70
17	NAILA PUJI	5	0	5	5	0	0	5	0	5	5	0	5	0	0	5	5	5	5	5	5	65

18	REIFAN SAPUTRO	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	5	75
19	RAUDHATUS S	5	5	5	5	5	0	0	0	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	70
20	SUGENG TYONO	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	0	5	0	0	0	5	0	5	5	65
21	SULISTYO	5	0	5	0	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	70
22	SULIYANTO	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	65
23	WIWIN K	5	0	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	65
24	WLIY ALGA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	75
25	YOLANDA PRASTIWI	5	5	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	75
26	YUANITA SETYORINI	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	70



17	NAILA PUJI	5	0	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
18	REIFAN SAPUTRO	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	80
19	RAUDHATUS S	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	85
20	SUGENG TYONO	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	80
21	SULISTYO	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
22	SULIYANTO	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	90
23	WIWIN K	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	85
24	WLIY ALGA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	90
25	YOLANDA PRASTIWI	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
26	YUANITA SETYORINI	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	80



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 11 MALANG
Mata Pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
Kelas / Semester : X /1
Materi Pokok : SHOLAT
Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (3 x 40 menit)

Kompetensi Inti :

- (KI-1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya;
 (KI-2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya;
 (KI-3) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata;
 (KI-4) Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

A. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR:

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	1.5 Menunaikan <i>shalat</i> wajib sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam	
2	3.9 Memahami ketentuan <i>shalat</i> berjamaah	1. Menjelaskan pengertian tentang <i>shalat</i> 2. Menunjukkan tata cara <i>shalat</i> wajib berjamaah
3	4.9 Mempraktikkan <i>shalat</i> berjamaah	1. Membiasakan <i>shalat</i> berjamaah dalam kehidupan sehari-hari

		2. Mempraktikkan <i>shalat</i> berjamaah dalam kehidupan sehari-hari

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Diberikan kesempatan untuk mengkaji tentang *shalat* wajib hingga dapat mendapatkan pengertian dengan benar.
2. Melalui kegiatan demonstrasi *shalat* wajib peserta didik dapat mempraktikkan *shalat* wajib berjamaah dengan benar/tartil/berurutan. Dari kedua proses kegiatan pembelajaran tersebut maka peserta didik diharapkan dapat :
 1. menunjukkan tata cara *shalat* wajib.
 2. mendemonstrasikan tata cara *shalat*.
 3. melaksanakan *shalat* wajib sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.
 4. menjelaskan pengertian *shalat* wajib dan dasar hukumnya.
 5. menjeaskan syarat sah *shalat*.
 6. menyebutkan hukum *shalat* masbuk.
 7. menyebutkan halangan *shalat* berjamaah.
 8. menyebutkan keutamaan *shalat* berjamaah.
 9. menunjukkan tata cara *shalat* berjamaah
 10. mempraktikkan *shalat* berjamaah dalam kehidupan sehari-hari.

C. MATERI PEMBELAJARAN :

1. Pengertian shalat berjamaah
Shalat berjama'ah ialah shalat yang dilakukan oleh orang banyak secara bersama, paling sedikit dua orang, salah seorang diantara mereka yang lebih fasih bacaannya dan lebih mengerti tentang hukum Islam (Al-Qur'an dan Hadits) dipilih menjadi imam, dan yang lain menjadi makmum. Shalat berjama'ah ini hukumnya sunnah muakkad.
2. Dasar hukum dan keutamaan shalat berjamaah
وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ
Dan dirikanlah salat, tunaikanlah zakat dan rukuklah beserta orang-orang yang rukuk. (QS. Al Baqarah : 43)

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: صَلَاةُ الرَّجُلِ فِي الْجَمَاعَةِ تُضَعَّفُ عَلَى صَلَاتِهِ فِي بَيْتِهِ وَفِي سُوْقِهِ خَمْسًا وَعِشْرِينَ ضِعْفًا، وَذَلِكَ أَنَّهُ إِذَا تَوَضَّأَ فَأَحْسَنَ الْوُضُوءَ ثُمَّ خَرَجَ إِلَى الْمَسْجِدِ لَا يُخْرِجُهُ إِلَّا الصَّلَاةَ لَمْ يَخْطُ خَطْوَةً إِلَّا رُفِعَتْ لَهُ بِهَا دَرَجَةٌ، وَخَطَّ عَنْهُ بِهَا خَطِيئَةٌ، فَإِذَا صَلَّى لَمْ تَزَلِ الْمَلَائِكَةُ تُصَلِّي عَلَيْهِ مَا دَامَ فِي مَضَلَّاهُ. اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَيْهِ، اللَّهُمَّ ارْحَمَهُ. وَلَا يَزَالُ أَحَدُكُمْ فِي صَلَاةٍ مَا انْتَهَرَ الصَّلَاةَ. الْبُخَارِيُّ

Dari Abu Hurairah, ia berkata : Rasulullah SAW bersabda, "Shalatnya seseorang dengan berjama'ah (di masjid) itu berlipat ganda (pahalanya) dengan dua puluh lima kali lipat dari pada shalatnya di rumah dan di pasar. Yang demikian itu karena apabila dia berwudlu dan memperbagus wudlunya, kemudian berangkat ke masjid yang mana tidak ada yang menggerakkannya untuk berangkat ke masjid itu kecuali (untuk) shalat, maka tidaklah dia melangkah kakinya satu langkah, kecuali dengannya diangkat satu derajat untuknya dan dihapuslah dengannya satu kesalahannya. Dan apabila dia telah shalat, para malaikat terus-menerus mendoakannya selama dia masih berada di tempat shalatnya (dan selama belum bathal wudlunya)". Malaikat mengucapkan "Alloohumma shalli 'alaih, Alloohummar-hamhu" (Ya Allah, berilah berkah kepadanya, Ya Allah, berilah rahmat kepadanya). Dan senantiasa dia dianggap shalat selama dia menunggu (untuk) shalat". [HR. Bukhari juz 1, hal. 158].

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: لَا يَزَالُ الْعَبْدُ فِي صَلَاةٍ مَا كَانَ فِي مَضَلَّاهُ يَنْتَظِرُ الصَّلَاةَ، وَتَقُولُ الْمَلَائِكَةُ: اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهُ، اللَّهُمَّ ارْحَمْهُ حَتَّى يَنْصَرِفَ أَوْ يُحْدِثَ. قُلْتُ: مَا يُحْدِثُ. قَالَ: يَفْسُؤُ أَوْ يَضْرِبُ. مُسْلِمٌ

Dari Abu Hurairah, bahwasanya Rasulullah SAW bersabda, "Senantiasa seorang hamba terhitung shalat selama dia berada di tempat shalatnya untuk menunggu datangnya waktu shalat wajib. Dan malaikat mendoakan Alloohummaghfir lahu, Alloohummar hamhu. (Ya Allah berilah ampun kepadanya, ya Allah berilah rahmat kepadanya)". Yang demikian itu hingga dia berpaling atau dia berhadats". Aku (Abu Rafi') bertanya, "Apa yang dimaksud berhadats itu?". (Abu Hurairah) menjawab, "Kentut yang tidak berbunyi, maupun yang berbunyi". [HR. Muslim juz 1, hal. 459].

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: صَلَاةُ الْجَمَاعَةِ تَفْضُلُ صَلَاةَ الْفَدِّ بِسَبْعٍ وَعِشْرِينَ دَرَجَةً. الْبُخَارِيُّ

Dari 'Abdullah bin Umar, bahwasanya Rasulullah SAW bersabda, "Shalat berjama'ah itu lebih utama dari pada shalat sendirian dengan dua puluh tujuh derajat". [HR. Bukhari juz 1, hal. 158]

3. Adab shalat berjamaah

4. Hal-hal yang dilakukan oleh Imam sebelum shalat
Memperingatkan para makmum untuk merapikan shaff serta mengaturnya.

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ص: سَوُّوا صُفُوفَكُمْ فَإِنَّ تَسْوِيَةَ الصَّفِّ مِنْ تَمَامِ الصَّلَاةِ. مسلم

Dari Anas bin Malik, ia berkata : Rasulullah SAW bersabda,
"Ratakanlah shaff kalian, karena sesungguhnya meratakan shaff itu termasuk dari kesempurnaan shalat". [HR. Muslim, juz 1, hal. 324]

عَنْ أَنَسِ عَنِ النَّبِيِّ ص: سَوُّوا صُفُوفَكُمْ فَإِنَّ تَسْوِيَةَ الصُّفُوفِ مِنْ إِقَامَةِ الصَّلَاةِ. البخارى

Dari Anas dari Nabi SAW (beliau bersabda), “Ratakanlah shaff kalian, karena sesungguhnya meratakan shaff itu termasuk dari mendirikan shalat”. [HR. Bukhari juz 1, hal. 177]

عَنِ الثَّعْمَانِ بْنِ بَشِيرٍ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ ص يَقُولُ: نُسُؤُنُ صُفُوفِكُمْ أَوْ يُخَالِفَنَّ اللَّهُ بَيْنَ وُجُوهِكُمْ. مسلم

Dari An-Nu'man bin Basyir, ia berkata : Saya pernah mendengar Rasulullah SAW bersabda, "Sungguh kalian akan meratakan shaff kalian, atau (jika tidak mau) Allah akan merubah diantara wajah-wajah kalian". [HR. Muslim, juz 1, hal. 324]

عَنِ الْبَرَاءِ بْنِ عَازِبٍ قَالَ: كَانَ رَسُولُ اللَّهِ ص يَتَخَلَّلُ الصَّفَّ مِنْ نَاحِيَةِ الِى نَاحِيَةِ يَمْسُخُ صُدُورَنَا وَ مَنَاكِبَنَا وَ يَقُولُ: لَا تَخْتَلِفُوا فَتَخْتَلِفَ قُلُوبُكُمْ، وَ كَانَ يَقُولُ: إِنَّ اللَّهَ وَ مَلَائِكَتَهُ يَصَلُّونَ عَلَى الصُّفُوفِ الْأُولَى. ابوداود

Dari Al-Bara' bin 'Azib, ia berkata : "Adalah Rasulullah SAW mendatangi barisan shaff dari sudut ke sudut, beliau meratakan dada-dada kami dan bahu-bahu kami sambil bersabda, "Janganlah kalian maju mundur, yang menyebabkan maju mundurnya hati kalian pula". Dan beliau bersabda, “Sesungguhnya Allah dan para Malaikat-Nya bershalawat atas ahli shaff yang pertama". [HR. Abu Dawud juz 1, hal. 178].

عَنْ أَنَسِ قَالَ: أَقِيمَتِ الصَّلَاةَ فَأَقْبَلَ عَلَيْنَا رَسُولُ اللَّهِ ص بِوَجْهِهِ فَقَالَ: أَقِيمُوا صُفُوفَكُمْ وَ تَرَاصُّوا فَإِنِّي أَرَاكُمْ مِنْ وَرَاءِ ظَهْرِي. البخارى

Dari Anas, ia berkata : Shalat telah diiqamati, lalu Rasulullah SAW menghadap kepada kami dengan wajahnya lalu bersabda,
“Luruskanlah shaff kalian dan rapatkanlah, karena sesungguhnya aku bisa melihat kalian dari balik punggungku”. [HR. Bukhari juz 1, hal. 176]

عَنْ أَبِي مَسْعُودٍ قَالَ: كَانَ رَسُولُ اللَّهِ ص يَمْسُخُ مَنَاكِبَنَا فِي الصَّلَاةِ وَ يَقُولُ: اسْتَوُوا وَ لَا تَخْتَلِفُوا فَتَخْتَلِفَ قُلُوبُكُمْ لِيَلِينِي مِنْكُمْ أَوْلُو الْأَخْلَامِ وَ النَّهْيُ ثُمَّ الَّذِينَ يَلُونَهُمْ ثُمَّ الَّذِينَ يَلُونَهُمْ. مسلم

Dari Abu Mas'ud, ia berkata : Adalah Rasulullah SAW meratakan pundak-pundak kami dikala membetulkan shaff untuk shalat seraya bersabda, "Luruskanlah shaff, janganlah kamu berselisih (satu maju ke muka dan yang lain mundur ke belakang) yang menyebabkan berselisih pula hatimu. Hendaklah dekat kepadaku orang-orang yang mempunyai akal dan kepandaian diantara kalian, kemudian orang-orang yang dibawahnya, kemudian orang-orang yang dibawahnya". [HR. Muslim, juz 1, hal. 323]

عَنْ أَنَسٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: إِقِيمُوا صُفُوفَكُمْ فَإِنِّي أَرَاكُمْ مِنْ وَّرَاءِ ظَهْرِي، وَ كَانَ أَحَدُنَا يُلْزِقُ مَنْكِبَهُ بِمَنْكِبِ صَاحِبِهِ وَ قَدَمَهُ بِقَدَمِهِ. الْبُخَارِيُّ

Dari Anas, dari Nabi SAW, beliau bersabda, "Luruskanlah shaff kalian karena sesungguhnya aku bisa melihat kalian dari balik punggungku". (Anas berkata) dan seseorang dari kami menempelkan bahunya dengan bahu temannya, dan tapak-kakinya dengan tapak kaki temannya. [HR. Bukhari juz 1, hal. 177]

عَنْ سَمَاعٍ قَالَ: سَمِعْتُ النُّعْمَانَ بْنَ بَشِيرٍ قَالَ: كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا صَلَّى صُفُوفًا إِذَا فُئِنَّا لِلصَّلَاةِ، فَإِذَا اسْتَوَيْنَا كَبَّرَ. أَبُو دَاوُدَ

Dari Simak, ia berkata : Saya mendengar Nu'man bin Basyir berkata, "Dahulu apabila kami akan shalat, Rasulullah SAW meratakan shaff kami, dan apabila shaff sudah rata, barulah beliau bertakbir". [HR. Abu Dawud juz 1, hal. 178]

Hal-hal yang harus dilakukan oleh makmum dalam shalat berjama'ah.

1. Merapikan shaff serta meluruskan dan merapatkannya

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: سَوُّوا صُفُوفَكُمْ فَإِنَّ تَسْوِيَةَ الصَّفِّ مِنْ تَمَامِ الصَّلَاةِ. مُسْلِمٌ

Dari Anas bin Malik, ia berkata : Rasulullah SAW bersabda, "Ratakanlah shaff kalian, karena sesungguhnya meratakan shaff itu termasuk dari kesempurnaan shalat". [HR. Muslim, juz 1, hal. 324]

عَنْ الْبَرَاءِ بْنِ عَازِبٍ قَالَ: كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا صَلَّى بَدَأَ بِتَخْلُلِ الصَّفِّ مِنْ نَاحِيَةِ الْيَمَانِ إِلَى نَاحِيَةِ الشَّامِ صُدُورُنَا وَ مَنْكِبَاتِنَا وَ يَقُولُ: لَا تَخْتَلِفُوا فَتَخْتَلِفَ قُلُوبُكُمْ، وَ كَانَ يَقُولُ: إِنَّ اللَّهَ وَ مَلَائِكَتَهُ يُصَلُّونَ عَلَى الصُّفُوفِ الْأُولَى. أَبُو دَاوُدَ

Dari Al-Bara' bin 'Azib, ia berkata : "Adalah Rasulullah SAW mendatangi barisan shaff dari sudut ke sudut, beliau meratakan dada-dada kami dan bahu-bahu kami sambil bersabda, "Janganlah kalian maju mundur, yang menyebabkan maju mundurnya hati kalian pula". Dan beliau bersabda, "Sesungguhnya Allah dan para Malaikat-Nya bershalawat atas ahli shaff yang pertama". [HR. Abu Dawud juz 1, hal. 178].

4. Diam dan mendengarkan bacaan imam ketika imam membaca Al-Fatihah dan surah/ayat Al-Qur'an dengan jahr. Firman Allah SWT :

وَ إِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَ انصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ. الاعراف:

Apabila dibacakan Al-Qur'an, maka dengarkanlah dan perhatikanlah agar kalian mendapat rahmat. [QS. Al-A'raf : 204]

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ، قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ص: إِنَّمَا جُعِلَ الْإِمَامُ لِئُوتَمَّ بِهِ، فَإِذَا كَبَّرَ فَكَبِّرُوا وَ إِذَا قَرَأَ فَانصِتُوا، وَ إِذَا قَالَ: غَيْرَ الْمُغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَ لَا الضَّالِّينَ، فَقُولُوا: آمِينَ. وَ إِذَا رَكَعَ فَارْكَعُوا، وَ إِذَا قَالَ: سَمِعَ اللَّهُ لِمَنْ حَمَدَهُ، فَقُولُوا: اللَّهُمَّ رَبَّنَا لَكَ الْحَمْدُ. وَ إِذَا سَجَدَ فَاسْجُدُوا وَ إِذَا صَلَّى جَالِسًا فَصَلُّوا جُلُوسًا أَجْمَعِينَ. ابن ماجه

Dari Abu Hurairah, ia berkata : Rasulullah SAW bersabda, “Sesungguhnya dijadikan imam itu untuk diturut, maka apabila dia bertakbir, maka bertakbirlah, dan apabila dia membaca, maka diamlah (mendengarkan). Apabila dia sudah membaca “Ghoiril maghdluubi ‘alaih wa laddlooliiin”, ucapkanlah “Aamiin”. Apabila dia ruku’, maka ruku’lah. Apabila dia sudah membaca, “Sami’allohu liman hamidah”, maka ucapkanlah, “Alloohumma robbanaa wa lakal hamdu”. Apabila dia sujud, maka sujudlah, dan apabila dia shalat dengan duduk maka shalatlah kamu sekalian dengan duduk”. [HR. bnu Majah juz 1, hal. 276]

5. Membaca "Aamiin" bersama imam ketika imam selesai membaca Al-Fatihah.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ ص قَالَ: إِذَا قَالَ الْإِمَامُ: غَيْرَ الْمُغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَ لَا الضَّالِّينَ، فَقُولُوا: آمِينَ. فَإِنَّهُ مَنْ وَاَفَّقَ قَوْلَهُ قَوْلَ الْمَلَائِكَةِ غُفِرَ لَهُ مَا تَقَدَّمَ مِنْ ذَنْبِهِ. البخارى

Dari Abu Hurairah, bahwasanya Rasulullah SAW bersabda, "Apabila imam sudah membaca "Ghoiril maghdluubi 'alaih waladdlooliiin", maka bacalah "Aamiin". Karena barangsiapa yang ucapannya itu bertepatan dengan ucapannya malaikat niscaya diampuni baginya dari dosa-dosanya yang telah lalu". [HR. Bukhari juz 1, hal. 190]

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ ص قَالَ: إِذَا أَمَّنَ الْإِمَامُ فَأَمَّنُوا، فَإِنَّ مَنْ وَاَفَّقَ تَأْمِينُهُ تَأْمِينَ الْمَلَائِكَةِ غُفِرَ لَهُ مَا تَقَدَّمَ مِنْ ذَنْبِهِ. الجماعة، فى نيل الاوطار

Dari Abu Hurairah, bahwasanya Rasulullah SAW bersabda, "Apabila imam membaca "Aamiin", maka bacalah "Aamiin" karena sesungguhnya barangsiapa yang bacaan aminnya itu bertepatan dengan bacaan aminnya para malaikat, niscaya diampuni baginya dari dosa-dosanya yang telah lalu". [HR. Jama'ah, dalam Nailul Authar juz 2, hal. 247]

6. Cukup membaca "Robbanaa lakal hamdu" atau "Robbanaa wa lakal hamdu" atau bacaan i'tidal yang lain, setelah imam membaca "Sami'allohu liman hamidah".

Sabda Nabi SAW :

و إِذَا قَالَ الْإِمَامُ سَمِعَ اللَّهُ لِمَنْ حَمِدَهُ فَقُولُوا: رَبَّنَا وَ لَكَ الْحَمْدُ. البخارى

Dan apabila imam membaca "Sami'allohu liman-hamidah" hendaklah kamu membaca "Robbanaa wa lakal hamdu". [HR. Bukhari juz 1, hal. 195]

7. Memperingatkan Imam apabila keliru (Tasbih - untuk pria, Tepuk tangan - untuk wanita)

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ص: أَلْتَسْبِيحُ لِلرِّجَالِ وَ التَّصْفِيحُ لِلنِّسَاءِ. مسلم. و في رواية بمثله و زاد في الصلاة

Dari Abu Hurairah, ia berkata : Rasulullah SAW bersabda, "Tasbih itu bagi laki-laki dan bertepuk tangan itu bagi wanita". [HR. Muslim juz 1, hal. 318. Dan dalam riwayat lain seperti itu dengan tambahan : "Di dalam shalat"].

عَنْ سَهْلِ بْنِ سَعْدِ السَّاعِدِيِّ رَضِيَ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ص: يَا أَيُّهَا النَّاسُ مَا لَكُمْ حِينَ تَأْتِيكُمْ شَيْءٌ فِي الصَّلَاةِ أَخَذْتُمْ فِي التَّصْفِيحِ، إِنَّمَا التَّصْفِيحُ لِلنِّسَاءِ. مِنْ نَابَةِ شَيْءٍ فِي صَلَاتِهِ فَلْيَقُلْ سُبْحَانَ اللَّهِ. البخارى

Dari Sahl bin Sa'ad As-Sa'idiy RA ia berkata : Rasulullah SAW bersabda, "Hai manusia, mengapa kalian apabila terjadi sesuatu (kekeliruan) di dalam shalat, lalu kalian bertepuk ? Hanyasanya tepuk tangan itu untuk wanita. Barangsiapa yang terjadi sesuatu kekeliruan di dalam shalatnya maka hendaklah ia menegur dengan membaca "subhaanallooh". [HR. Bukhari juz 2, hal. 69]

D. METODE PEMBELAJARAN :

1. Tanya Jawab
2. Coment

E. SUMBER BELAJAR

1. Buku PAI dan Budi Pekerti PAI Kls X SMK
2. Modul pembelajaran PAI di handphone android

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media
Berbasis Android

2. Alat
 - a. HP Android
 - b. Komputer/laptop
 - c. LCD Projector
 - d. Speaker aktif
 - e. Layar screen

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>; b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca al-Qur'an surah/ayat pilihan (<i>nama surat sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya</i>); c. Memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran; d. Mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan materi Sholat; e. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai f. Menyampaikan cakupan Materi Sholat; g. Menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan melihat, mencermati, menirukan kejujuran sebagai cermin kepribadian dengan benar. h. Mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan di papan tulis/whiteboard, dan handphone atau tablet android. i. Hal ini dilakukan untuk mengkonkretkan antara apa yang diucapkan guru dan bentuk tulisannya. Siswa lebih dekat dengan media dan dapat menggunakan langsung dari tangan siswa.uru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. j. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara <i>komunikatif</i> yang berkaitan dengan materi pelajaran. 	10 menit

	<p>k. Guru menyampaikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai.</p> <p>l. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok</p>	
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengamati gambar tentang Kejujuran mencermati tayangan video shalat berjamaah, di dalam menu materi disetiap bagiannya. • Setelah mengamati gambar di atasnya, guru meminta siswa melanjutkan membaca penjelasan dibawah gambar. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan seputar materi kejujuran untuk mengingat kembali materi yang telah dibaca siswa. • Pertanyaan yang diberikan guru bukan bermaksud untuk menilai siswa tetapi membantu daya ingat siswa (ketika siswa belum bisa menjawab boleh dijawab siswa yang lain atau dijawab oleh guru). engan dimotivasi oleh guru mengajukan pertanyaan tentang halangan shalat berjamaah. • Mengajukan pertanyaan mengenai keutamaan shalat berjamaah <p>Eksperimen/explore</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan tentang contoh kejujuran sebagai cermin kepribadian dari menu cerita interaktif. • Guru meminta siswa untuk melihat, mendengar dan mencermati menu cerita interaktif. • Guru menunjuk perwakilan dari siswa untuk menyampaikan beberapa Materi Sholat sementara siswa yang lain mencermati dan memberikan penguatan. • Guru memberikan penguatan dengan kembali menyampaikan beberapa Materi secara klasikal. cara berkelompok mencari dan mengumpulkan peristiwa /kasus shalat berjamaah di masjid sekolah <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa melanjutkan pada menu latihan, pada menu ini siswa di tawarkan dengan dua pilihan lagi yaitu menu Tebak Soal dan Tebak Gambar. • Guru meminta siswa untuk melanjutkan pada menu tebak soal untuk melatih menjawab soal pilihan ganda. Pada menu ini siswa dapat mengetahui secara langsung hasil perolehan skor yang didapat siswa. melakukan 	100 menit

2. Sikap sosial

- a. Teknik Penilaian : Penilaian Antar Teman
 b. Bentuk Instrumen : Lembar Penilaian
 c. Kisi-kisi:

No.	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1.	Suka mengajarkan ilmu pengetahuan kepada temannya.	Terlampir
2.	Segera memberikan bantuan pemahaman ketika dimintai tolong temannya tentang pelajaran.	Terlampir
3.	Tidak pelit ketika temannya meminjam buku pelajaran.	Terlampir
4.	Tidak menyombongkan diri karena ilmu yang ia miliki.	Terlampir
5.	Tidak membeda-bedakan pergaulan dengan dasar kepandaian.	Terlampir

Instrumen: Terlampir

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Lisan
 b. Bentuk Instrumen : Lembar penilaian tes lisan
 c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.		
2.		
3.		

Instrumen : Terlampir

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Performance

2. Sikap sosial

- a. Teknik Penilaian : Penilaian Antar Teman
 b. Bentuk Instrumen : Lembar Penilaian
 c. Kisi-kisi:

No.	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1.	Suka mengajarkan ilmu pengetahuan kepada temannya.	Terlampir
2.	Segera memberikan bantuan pemahaman ketika dimintai tolong temannya tentang pelajaran.	Terlampir
3.	Tidak pelit ketika temannya meminjam buku pelajaran.	Terlampir
4.	Tidak menyombongkan diri karena ilmu yang ia miliki.	Terlampir
5.	Tidak membeda-bedakan pergaulan dengan dasar kepandaian.	Terlampir

Instrumen: Terlampir

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Lisan
 b. Bentuk Instrumen : Lembar penilaian tes lisan
 c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.		
2.		
3.		

Instrumen : Terlampir

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Performance

b. Bentuk Instrumen : Praktik

c. Kisi-kisi:

No.	Keterampilan	Butir Instrumen
1.	Mengatur shof	Bagaimana cara mengatur shof yang benar dalam shalat berjamaah
2.	<i>Shalat berjamaah</i>	Praktikkan cara shalat berjamaah dengan benar

GEDUNG SMKN 11 MALANG



SISWA/I SMKN 11 MALANG



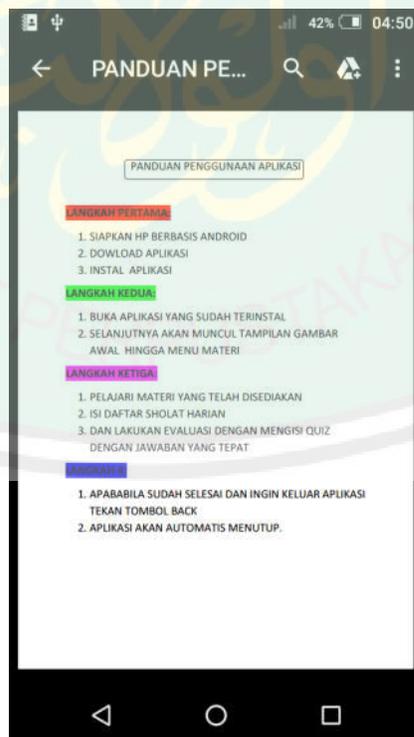
KEPALA SEKOLAH SMKN 11 MALANG



PAK IMAM GHOZALI GURU PAI



BAPAK MOCH. ALFAN GURU PAI



PANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI

Foto Kegiatan Postest Dan Pretes

