

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MATA PELAJARAN AL-QUR’AN HADIST KELAS X
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) KOTA BATU.”**

TESIS

Oleh:
Layyinatul Af-idah

17771057



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2019

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MATA PELAJARAN AL-QUR’AN HADIST KELAS X
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) KOTA BATU.”**

TESIS

Diajukan Kepada Program Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd)

Diajukan Oleh:

Layyinatul Af-idah
NIM : 17771057



Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd
NIP. 19651006199303 2 003

Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 19720306200 01 2 010

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

2019

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu.**” ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 21 Januari 2020

Dewan Penguji,

Dr. Zaenul Mahmudi, M.A
NIP. 19730403 199903 1 001

Ketua

Dr. Hj. Tutik Hamidah, M. Ag
NIP. 19590423 1986003 2 003

Penguji Utama

Dr. Hj. Siti'ah, M.Pd
NIP. 19631004 199303 2 003

Anggota

Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 19720306 20001 2 010

Anggota

Mengetahui
Direktur Pascasarjana,



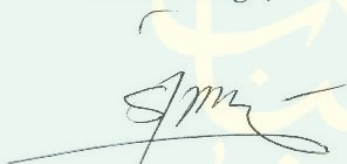
Prof. Dr. Hj. Dini Sumbulah, M.Ag
NIP. 19690710826 199803 2 002

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Layyinatul Af-idah
NIM : 17771057
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas
X MAN Kota Batu

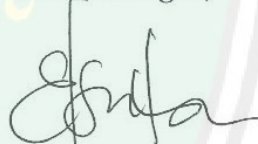
Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, Tesis dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis.

Pembimbing I,



Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd
NIP. 19690526 200003 1 003

Pembimbing II,



Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 19761002 200312 1 003

Mengetahui:
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



Dr. KH. Mohammad Asrori, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19691020200031001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Layyinatul Af-idah
NIM : 17771057
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android
Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X MAN Kota
Batu

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 rang 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, 16 Desember 2019

Hormat Saya,

METERAI
TEMPEL
EE7BAAFF838619660
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Layyinatul Af-idah
NIM : 17771057

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Tuhan tidak merubah apa yang ada pada suatu kaum, sehingga mereka merubah apa yang ada pada diri mereka (QS. Ar ra'd 13: 11)¹



¹ Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung: CV Penerbit J-ART), hlm:250

PERSEMBAHAN

Rasa Syukur beribu syukur saya panjatkan kepada Sang Penguasa Alam Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan dan pencerahan, sehinggasaya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

Tesis ini saya persembahkan kepada ayah dan ibu saya, yang telah menuntun dan membimbing saya, sehingga saya mampu menuntut ilmu sampaisekarang dan mampu menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi ini.

Guru saya sebagai perantara dan lentera ilmu dalam kehidupan saya, tanpa beliau kertas kosong akan tetap menjadi kosong tanpa adanya tinta. dan keluarga saya yang senantiasa memberi dukungan baik materil maupun moril.

Untuk para dosen-dosen Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd dan Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd yang dengan ketulusan hati telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.

Untuk dosen validasi media pembelajaran Bu Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd yang telah membantu dalam memvalidasi media pembelajaran. Selain itu juga untuk dosen validasi materi pembelajaran bapak Dr. Zaid B. Smeer, yang telah membantu dalam memvalidasi materi media pembelajaran android.

Untuk Bu nyai Hj. Siti Nurul Aminah Pengasuh Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Fadholi, yang selalu memberikan pengalaman-pengalaman yang sangat luar biasa, pondok putri Al- Fadholi, terkhusus untuk komplek khadijah.

Sahabat-sahabat Seperjuangan MPAI B yang telah banyak memberikan motivasi dan inspirasi.

Bagi Seluruh Pencari dan Pecinta Ilmu, yang tak pernah Lelah dalam belajar dan mengkaji. Semoga Allah Mengangkat Derajat Kita dengan Ilmu yang kita Miliki...

Aamiin..

ABSTRAK

Layyinatul Af-idah. 2019, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : (1) Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd. Pembimbing (2) Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Android, Keefektifan, Kemenarikan.*

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi (IPTEK) telah membawa perubahan yang sangat penting terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan. Saat ini banyak media pembelajaran teknologi yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya adalah media android. Media android belum banyak digunakan di pembelajaran Al-Qur'an Hadist SMA/MA. Dengan media android, pembelajaran Al-Qur'an Hadist yang monoton akan mengefektifkan dan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis karakteristik kebutuhan media android pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik SMA/MA. 2) untuk mengetahui langkah-langkah produk media android pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an. 3) untuk membuktikan keefektifan dan daya tarik penggunaan media android pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X MAN Kota Batu yang terdiri dari 35 siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research And Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap namun dalam pengembangan ini peneliti menggunakan 4 tahap saja yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Instrumen pengumpulan data berupa angket, wawancara, observasi/tes hasil belajar. Untuk mengetahui keefektifan media android maka digunakan analisis data dengan uji t (*t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan : 1) Menghasilkan produk media android yang menarik, berbasis teknologi dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada perkembangan zaman ini. 2) Produk dikembangkan melalui *Pertama*, analisis kebutuhan. *Kedua*, mendesain media pembelajaran dengan *storyboard* media android yang telah disusun, *ketiga* pengembangan media android kemudian validasi ahli materi, media, dan guru. *Keempat* implementasi guru di kelas. 3) Hasil rata-rata sebelum diterapkan media 64,29, setelah diterapkan media terdapat hasil rata-rata 6,57 sehingga terdapat selisih 22,2 . Untuk membuktikan keefektifan penggunaan media android dibuktikan dengan hasil uji t dimana nilai thitung $42,270 > t\text{-tabel } 1,690$ dengan nilai signifikan sebesar $0.000 \leq 0.5$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji *pretest* dengan hasil uji *posttest* melalui media android.

ABSTRACT

Layyinatul Af-idah. 2019, Developing an Android-Based Learning Media of Al-Qur'an Hadist Subject for X Graders in Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Batu. Thesis. Islamic Studies Master Program, Postgraduate of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisors: (1) Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd. Pembimbing (2) Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd

Keywords: Android Media Development, Effectiveness, Attraction.

The development of science and technology has brought us in a very important change towards various dimensions of human's life, including in the world of education. Nowadays, there are many technology-based learning media that can be used by teachers, one of which is an android media. It has not been widely used in learning Qur'an Hadith in Senior High School. By using it, learning the Al-Qur'an Hadith which is monotonous will streamline and can attract the students.

This study aims to 1) analyse the characteristics of android media needs in learning Al-Qur'an Hadith that suits the needs of Senior High School's students. 2) to find out the steps of android media product in Al-Qur'an Hadist subject focusing on Al-Qur'an main contents. 3) to prove the effectiveness and attraction of using android media in Al-Qur'an Hadith subject focusing on Al-Qur'an main contents This research was conducted in X Graders of MAN Batu which consists of 35 students.

This research is categorized as a Research and Development (RnD) by using the ADDIE development model that consists of 5 stages, but in this research the researcher uses only 4 stages namely analysis, design, development and implementation. The instruments of data collection are in the form of questionnaires, interviews, observations / tests of learning outcomes. To know the effectiveness of the android media is then used t-test for data analysis.

The results showed that: 1) Producing android media products which are interesting, technology based and according to students' needs on the development of this age. 2) Products are developed through First, needs analysis. Second, designing learning media with a storyboard android media that has been compiled, thirdly android media development then validation of material experts, media and teachers. Fourth, teacher's implementation in class. 3) Average results before applying the media is 64.29, after applying the media the average results is 6.57. So there is a difference of 22.2 . To prove the effectiveness of using android media is by using t test in which the value of t is $42.270 > t\text{-table } 1,690$ with a significant value of $0,000 \leq 0.5$. It means that H_0 is rejected and H_a is accepted which means there is a significant difference between the results of the pre-test test and post-test by using android media.

مستخلص البحث

لينة الأفعدة. 2019. تنمية الوسائل التعليمية عملا بأندرويد في الدراسة العلوم القرآن والحديث للفصل 10 مدرسة ثانوية إسلامية حكومية مدينة باتو. الأطروحة. البرنامج لقسم التربية الإسلامية، الدراسة العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: (1) الدكتورة الحاجة سطة الماجستير، (2) الدكتور عيسى نور واحيوني الماجستير.

الكلمات المفتاحيات: تنمية الوسائل الأندرويد، الناجع، سحر.

حملت تنمية العلوم التكنولوجية والمواصلات (IPTEK) تغييرا مهما لقوس حياة الأشخاص، يتضمن حياة التربية. كثير من الوسائل التعليمية التكنولوجية التي تستطيع ان تستخدم المعلم الآن، واحدة منها الأندرويد. لم تكثر ان تستخدم في الدراسة العلوم القرآن والحديث لمدرسة ثانوية/ مدرسة ثانوية إسلامية. بالأندرويد، سينجع الدراسة العلوم القرآن والحديث الرتبة ويصبح الجاذبية الخاصة للطلبة.

يهدف هذا البحث ل (1) تحليل الخصائص الإحتياجية الوسائل الأندرويد في الدراسة العلوم القرآن والحديث التي تناسب باحتياج الطلبة مدرسة ثانوية/ مدرسة ثانوية إسلامية. (2) معرفة مراحل الإنتاجة الوسائل الأندرويد في الدراسة العلوم القرآن والحديث بمادة أصول المحتوى القرآن. (3) دليل الناجع وجاذبية استخدام الأندرويد في الدراسة العلوم القرآن والحديث بمادة أصول المحتوى القرآن. أداء هذا البحث في الفصل 10 مدرسة ثانوية إسلامية حكومية مدينة باتو الذي يتكون من 35 الطلبة.

هذا البحث هو البحث التنمي (Research and Development) باستخدام الأساليب التنمية (ADDIE) التي تتكون من 5 المراحل. بل، في هذه التنمية، تستخدم الباحثة 4 المراحل، هي: التحليلية، التخطيطية، التنمية، التطبيقية. تستخدم الطريقة لجمع

البيانات مثل الإستطلاع، المقابلة، والملاحظة/ إختبار حاصل الدراسة. لمعرفة ناجع الوسائل الأندرويد فيستطيع التحليلية البيانات بالإختبار ت (t-test).

يدل حاصل البحث أن: 1) يحصل الإنتاجة الوسائل الأندرويد السحرة، عملا بالتكنولوجية، وتناسب باحتياج الطلبة في هذه التنمية العصرية. 2) يتطور الإنتاج ان يمر على الأول، التحليل الإحتياج. الثاني، يخطط الوسائل التعليمية ب (storyboard) الوسائل الأندرويد التي شكلت. الثالث، تنمية الوسائل الأندرويد ثم التحقق من الصحة للأهل المادة، الوسائل، والمعلم. الرابع، تطبيق المعلم في الفصل. 3) حاصل التعادل قبل يطبق الوسائل 64,29، بعد يطبق الوسائل يكون الحاصل التعادل 6,57 حتى يحصل الإختلاف 22,2. لدليل ناجع مستخدم الوسائل الأندرويد، يدل بحاصل الختبار ت، القيمة ت حاسبة 42,270 < ت جدول 1,690 بالقيمة الهامية $0.000 \geq 0.5$. بمعنى يؤبى (Ho) ويقبل (Ha) الذي يدل الإختلاف الهامي بين حاصل الإختبار (pretest) و (posttest) يمر على الوسائل الأندرويد.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala curahan Rahmat, Nikmat, dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu tugas akhir untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas X MAN Kota Batu”.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan pada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW sebagai Reformis Islam yang amat Agung yang telah dikenal oleh seluruh umat manusia sepanjang masa.

Dengan selesainya skripsi ini, tiada kata yang pantas penulis ucapkan kecuali ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta Bpk. Moh. Munawir dan Ibu Nur Sholihah, motivator terbesarku yang selalu mengerahkan fikiran serta tenaga untuk menempuh pendidikan bagi anak-anaknya terutama diriku, mereka yang selalu memberikan semangat dalam meniti kehidupan, mendidikku dengan keikhlasan dan tanpa pamrih. Mereka berdua adalah penyemangat hidupku serta pelipur laraku, tak pernah cukup ku membalas cinta ayah bunda. Berkat do’a dan Ridho merekalah saya bisa menyelesaikan tesis ini.
2. Kakak-kakakku Athik Hidayatul Ummah, kakak iparku Lalu Wawan Efendy, terimakasih atas doa, dukungan serta motivasi yang engkau berikan kepada adikmu. Mudah-mudahan kita selalu berada dalam balutan kasih sayang Allah SWT baik di dunia maupun di akhirat. Adikku tersayang, Ahmad Syihabuddin Al-Murobbi kalian pun semangat dalam hidupku.
3. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag. selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Prof Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

5. Dr. KH. Mohammad Asrori, M.Ag selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, dan Dr. H. Muhammad Amin Nur, MA selaku sekretaris jurusan Magister Pendidikan agama Islam.
6. Dosen Pembimbing I, Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd atas bimbingan, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis ini.
7. Dosen Pembimbing II, Dr. Esa NurWahyuni, M.Pd atas bimbingan, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis ini.
8. Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd dan bapak Dr. Zeid B. Smeer. yang telah membantu dalam validasi media pembelajaran.
9. Segenap Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah dengan penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada penulis.
10. Bapak Achmad Fauzan , M.Pd yang sudah memberikan kepada saya untuk dapat melakukan penelitian di MAN Kota Batu.
11. Seluruh peserta MAN Kota Batu, terutama kelas X AGAMA atas kerjasamanya, keceriaannya dan semangatnya baik selama proses belajar mengajar.
12. Ibu Nyai Hj. Siti Nurul Aminah Beserta Santri-Santri Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Fadholi yang telah memberikan penulis bimbingan moral dan spiritual untuk menjadi orang yang bermanfaat.
13. Keluarga besar pondok pesantren Daarul Ulum Al-Fadholi khususnya komplek Khadijah.
14. Sahabat-sahabat seperjuangan MPAI B Angkatan 2017.
15. Semua pihak yang telah membantu penulisan tesis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan untuk adanya perbaikan dalam penulisan di kemudian hari. Penulis berharap semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Malang, 16 Desember 2019

Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI

Sesuai dengan Transliterasi Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, merujuk pada *transliteration of arabic words and names used by the Institute of Islamic Studies, McGill University*

A. Konsonan

| Huruf Arab | Latin | Huruf Arab | Latin |
|------------|--------------------|------------|----------------------------|
| ا | Tidak dilambangkan | ض | Di |
| ة | B | ط | ṭ |
| ت | T | ظ | ḍ |
| ث | Tsa | ع | (" koma menghadap ke atas) |
| ج | J | غ | Gh |
| ح | h | ف | F |
| خ | Kh | ق | Q |
| د | D | ك | K |
| ذ | Dh | ل | L |
| ر | R | و | M |
| ز | Z | ن | N |
| س | S | و | W |
| ش | Sh | هـ | H |
| ص | ṣ | ی | Y |

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal 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

| Vokal Pendek | | Vokal Panjang | | Diftong | |
|--------------|---|---------------|----|---------|-----|
| اَ | A | آ | a< | أَي | Ay |
| اِ | I | إِي | i> | أَو | Aw |
| اُ | U | أُو | u> | أَوْ | ba" |

| | | | | | |
|---------------------|---|----------|--------|---------|------|
| Vokal (a) panjang = | Â | Misalnya | قَالَ | menjadi | qâla |
| Vokal (i) panjang = | Î | Misalnya | أَيُّم | menjadi | qîla |
| Vokal (u) panjang = | Û | Misalnya | دُون | menjadi | dûna |

Khusus untuk bacaan ya" nisbat tidak boleh dgantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis "iy". Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya" setelah fathah ditulis dengan "aw" dan "ay".

| | | | | | |
|----------------|-----|----------|-------|---------|---------|
| Diftong (aw) = | أَو | Misalnya | قَوْل | menjadi | qowlun |
| Diftong (ay) = | أَي | Misalnya | خَيْر | menjadi | khayrun |

C. Ta' marbutah

Ta" marbûtah ditransliterasikan dengan "i" jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila ta" marbûtah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h".

| | | |
|-----------------|---------|-----------------------------|
| انرسالة للمدرسة | Menjadi | Al-risalat li al-mudarrisah |
| ني رحمة هلا | Menjadi | Fî rahmatillâh |

DAFTAR ISI

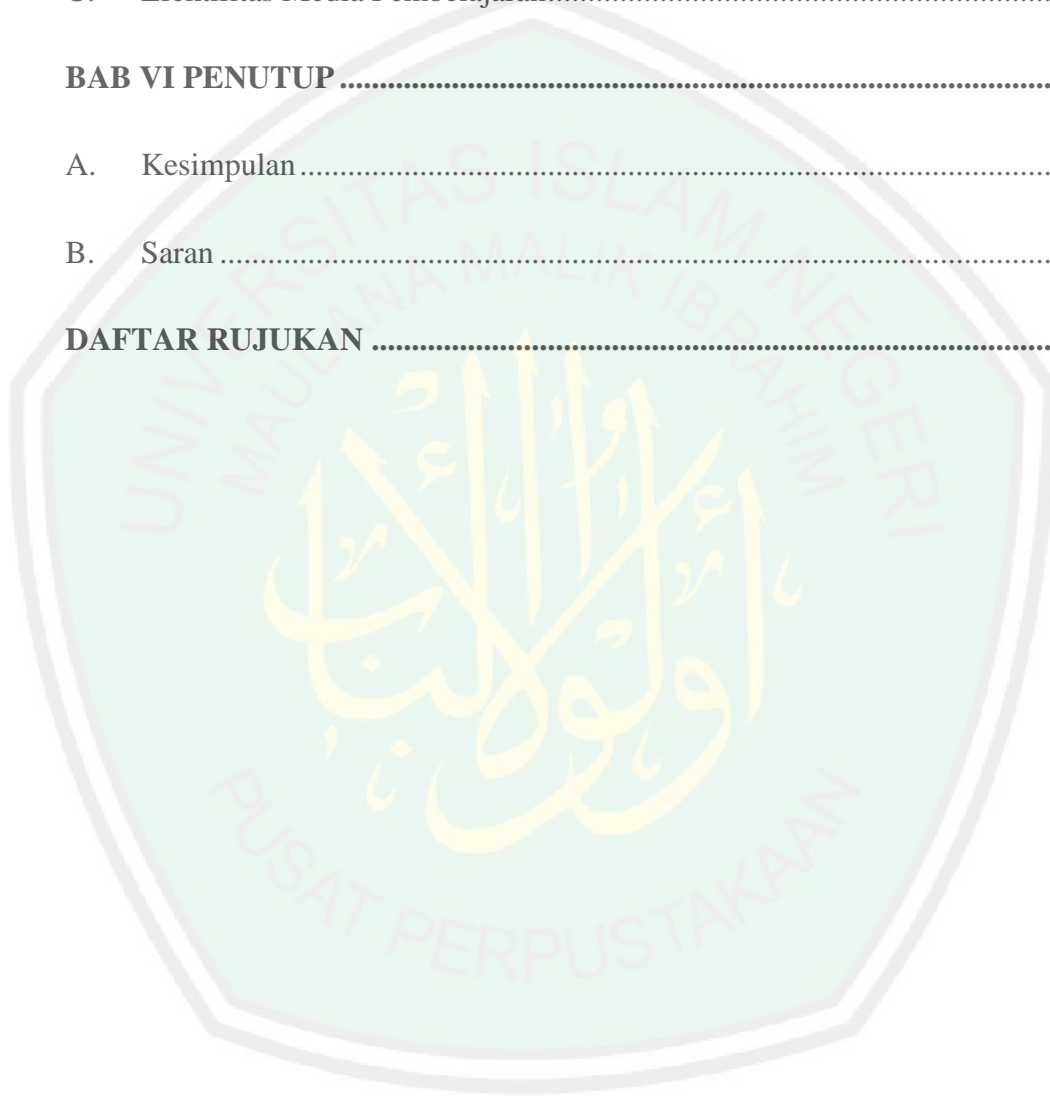
| | |
|---|-------------|
| Halaman Judul | i |
| Lembar Persetujuan | iii |
| Lembar Pengesahan Tesis..... | iv |
| Surat Pernyataan | v |
| Motto..... | vi |
| Persembahan | vii |
| Abstrak..... | viii |
| Kata Pengantar | xii |
| Pedoman Transliterasi..... | xv |
| Daftar Isi | xvii |
| Daftar Tabel..... | xxii |
| Daftar Gambar | xxiv |
| Daftar Lampiran | xxvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Fokus Masalah | 9 |
| C. Tujuan Penelitian dan pengembangan | 9 |

| | | |
|------------------------------------|---|-----------|
| D. | Manfaat Penelitian dan Pengembangan..... | 10 |
| E. | Spesifikasi Produk yang Dikembangkan..... | 12 |
| F. | Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan | 13 |
| G. | Originalitas Penelitian | 15 |
| H. | Definisi Operasional | 18 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | | 20 |
| A. | Media pembelajaran berbasis android Al-Qur'an Hadist di SMA/MA..... | 20 |
| 1. | Pembelajaran Al-Qur'an Hadist..... | 20 |
| a. | Definisi Al-Qur'an Hadist | 20 |
| b. | Tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadis | 22 |
| c. | Karakteristik Pembelajaran Al-Qur'an Hadist..... | 23 |
| d. | Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Al-Qur'an Hadist di SMA/MA..... | 25 |
| 2. | Media Pembelajaran | 28 |
| a. | Konsep Media Pembelajaran | 28 |
| b. | Tujuan Media Pembelajaran | 32 |
| c. | Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran | 32 |
| d. | Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran | 39 |
| e. | Kriteria media pembelajaran..... | 40 |
| f. | Karakteristik Media dalam Pembelajaran..... | 41 |

| | |
|--|-----------|
| g. Manfaat Media Pembelajaran | 43 |
| h. Kelebihan dan kekurangan Media pembelajaran..... | 45 |
| 3. Media Android | 46 |
| a. Pengertian Android | 46 |
| b. Sejarah Android | 49 |
| c. Perkembangan Android | 50 |
| d. Kelebihan dan Kekurangan Media Android | 56 |
| B. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android | 57 |
| 1. Pengertian Pengembangan | 57 |
| 2. Pengembangan Model ADDIE | 58 |
| 3. Langkah-langkah Model ADDIE..... | 60 |
| C. Keefektifan Media Pembelajaran berbasis adnroid mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di SMA/MA | 62 |
| D. Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Islam..... | 64 |
| E. Kerangka berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Berbasis Android | 68 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 69 |
| A. Jenis Penelitian dan Pengembangan | 69 |
| B. Model Desain Pengembangan | 71 |
| C. Prosedur pengembangan | 72 |
| D. Uji Coba Produk | 8888 |

| | | |
|---|--|------------|
| E. | Jenis Data..... | 90 |
| F. | Instrumen Pengumpulan Data..... | 91 |
| G. | Analisis Data..... | 93 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN..... | | 69 |
| A. | Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android | 99 |
| 1. | Karakteristik Kebutuhan Media Pembelajaran berbasis Android Al-Qur'an Hadist Yang Sesuai Dengan Kebutuhan Peserta Didik Pada Materi Pokok-Pokok isi Kandungan Al-Qur'an Kelas X MA. | 99 |
| 2. | Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Materi Pokok-pokok isi Kandungan Al-Qur'an Di Kelas X MA | 102 |
| 3. | Tingkat Keefektifan Dan Daya Tarik Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Materi Pokok-Pokok Isi Kandungan Al-Qur'an Kelas X MA..... | 135 |
| B. | Analisis Data..... | 138 |
| 1. | Analisis kelayakan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran Al-Qur'an materi Pokok-Pokok isi kandungan Al-Qur'an kelas X MA. | 138 |
| 2. | Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Materi Pokok-Pokok Isi Kandungan Al-Qur'an Untuk Siswa Kelas X SMA/MA. | 146 |
| C. | Revisi Produk | 152 |
| BAB V KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN..... | | 156 |

| | |
|--|------------|
| A. Kesesuaian Media Pembelajaran berbasis Android dengan Kebutuhan Pembelajaran Al-Qur'an Hadist MA..... | 157 |
| B. Proses Pengembangan | 158 |
| C. Efektifitas Media Pembelajaran..... | 161 |
| BAB VI PENUTUP | 165 |
| A. Kesimpulan | 165 |
| B. Saran | 167 |
| DAFTAR RUJUKAN | 170 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 1.1. Penelitian terdahulu..... | 17 |
| Tabel 2.1 Rincian sikap, pengetahuan dan keterampilan..... | 25 |
| Tabel 2.2 Tabel Kompetensi Inti..... | 26 |
| Tabel 2.3 Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian | 26 |
| Tabel 2.4 Fungsi Media Visual dalam Pembelajaran..... | 34 |
| Tabel 3.1 Tabel Kompetensi Inti..... | 76 |
| Tabel 3.2 Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian | 77 |
| Tabel 3.3 Tujuan Pembelajaran..... | 78 |
| Tabel 3.5 Kualifikasi Penilaian..... | 96 |
| Tabel 4.1 Karakteristik kebutuhan | 102 |
| Tabel 4.2 Kompetensi Inti..... | 103 |
| Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian | 104 |
| Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran..... | 110 |
| Tabel 4.5 Kriteria Penskoran Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Pembelajaran dan Peserta didik (responden) | 127 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Pengembangan Produk..... | 128 |
| Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi..... | 129 |
| Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Pengembangan Produk | 130 |
| Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Media..... | 132 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist..... | 133 |
| Tabel 4.11 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran | 134 |
| Tabel 4.12 Daftar Nilai <i>Pretest Dan Posttest</i> | 136 |
| Tabel 4.13 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest-Posttest | 137 |
| Tabel 4.14 Perbandingan Selisih Nilai Pretest-Posttest | 137 |
| Tabel 4.15 Tabel Skala Linkert..... | 139 |
| Tabel 4.16 Tabel Skala Linkert..... | 141 |
| Tabel 4.17 Tabel Skala Linkert..... | 143 |
| Tabel 4.18 Tabel Skala Linkert..... | 145 |
| Tabel 4.19 Perbandingan Nilai Rata-Rata..... | 146 |
| Tabel 4.20 Perhitungan Tes Uji Normalitas..... | 147 |
| Tabel 4.21 Tabel Uji Homogenitas | 150 |
| Tabel 4.22 Hasil Uji Sederhana Uji T..... | 150 |
| Tabel 4.23 Tabel perbandingan produk sebelum dan sesudah revisi ahli media..... | 151 |
| Tabel 4.24 Tabel perbandingan produk sebelum dan sesudah revisi ahli materi..... | 153 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran dalam Pembelajaran | 34 |
| Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Dalam Pembelajaran | 37 |
| Gambar 2.3 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE | 60 |
| Gambar 3.1 Materi Pokok-Pokok isi Kandungan Al-Qur'an..... | 73 |
| Gambar 3.2 Materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an..... | 80 |
| Gambar 4.1 Alur analisis kebutuhan media pembelajaran..... | 107 |
| Gambar 4.2 Materi yang dikembangkan..... | 112 |
| Gambar 4.3 Menu Home..... | 114 |
| Gambar 4.4 Menu dari Tombol Masuk..... | 114 |
| Gambar 4.5 Menu Isi Soal Evaluasi..... | 114 |
| Gambar 4.6 Menu Kompetensi Inti..... | 115 |
| Gambar 4.7 Menu Materi..... | 115 |
| Gambar 4.8 Menu Isi materi..... | 115 |
| Gambar 4.9 Menu Isi Soal Evaluasi..... | 116 |
| Gambar 4.10 Menu Profil pengembang..... | 116 |
| Gambar 4.11 Menu awal adobe Photoshop..... | 119 |
| Gambar 4.12 Proses membuat background contents | 120 |
| Gambar 4.13 Menyesuaikan warna dan resolusi..... | 120 |
| Gambar 4.14 Awal membuat layer baceground | 121 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.15 Membuat Menu awal Media Android | 121 |
| Gambar 4.16 Proses membuat Tombol Menu Home..... | 122 |
| Gambar 4.17 Proses membuat menu materi isi kandungan Al-Qur'an | 122 |
| Gambar 4.18 Proses membuat isi materi..... | 122 |
| Gambar 4.19 Proses membuat Soal Evaluasi..... | 123 |
| Gambar 4.20 Proses membuat Skor Penilaian | 123 |
| Gambar 4.21 File new document actionsript..... | 124 |
| Gambar 4.22 Membuat Tombol..... | 123 |
| Gambar 4.23 Kode di scriptassist..... | 124 |
| Gambar 4.24 Compile Project..... | 125 |
| Gambar 4.25 Proses publish menjadi APK..... | 126 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian
- Lampiran II : Lampiran Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran III : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Materi
- Lampiran IV : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Media
- Lampiran V : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Pembelajaran
- Lampiran VI : Hasil Uji Coba Lapangan
- Lampiran VII : Hasil Pretest
- Lampiran VIII : Hasil Post test
- Lampiran IX : Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi (IPTEK) telah membawa perubahan yang sangat penting terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia. Angela menjelaskan bahwa teknologi dapat mendukung komunikasi selama kegiatan, mendorong anak-anak untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan ide, pikiran, dan perasaan mereka.² Potensi teknologi bermanfaat untuk pembelajaran dan pengembangan anak-anak muda.³ Teknologi dapat menjadi alat yang ampuh untuk mentransformasikan pembelajaran.⁴ Oleh karena itu, pendidik tanggung jawab yang kritis untuk mempersiapkan penggunaan teknologi dan memeriksa dampak menggunakan teknologi pada anak-anak dalam pembelajaran.

Seperti yang tercantum dalam kurikulum 2013 bahwasanya ada dua model proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran langsung dan proses pembelajaran tidak langsung. Proses pembelajaran langsung adalah proses pendidikan di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP berupa kegiatan-

² Angela Canavan Corr, 'Children and Technology : A Tool for Child Development', 2006,70 <[https://www.barnardos.ie/assets/files/publications/free/children and technology\(1\).pdf](https://www.barnardos.ie/assets/files/publications/free/children%20and%20technology(1).pdf)>.

³ Young Children and National Association for the Education of Young Children, 'Technology and Young Children—Ages 3 through 8', *Young Children*, 1996.

⁴ Jawad Arshad and others, 'A Cost Benefit Analysis of Electric and Hybrid Electric Vehicles', 2014, 11 <<https://doi.org/10.1080/09637498108430973>>.

kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran langsung tersebut peserta didik melakukan kegiatan belajar mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengkomunikasikan apa yang sudah ditemukannya dalam kegiatan analisis. Proses pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung atau yang disebut dengan *instructional effect*.⁵

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Masykur dalam proses pembelajaran guru memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal siswa dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan.⁶ Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika media pendukung yang tersedia.⁷ Dengan itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran akan efektif, menarik dan memudahkan pendidik dalam penyampaian pesan jika pendidik menggunakan alat bantu atau media.

Media menjadikan salah satu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penjelasan Akbar, bahwa media adalah sarana untuk mentransformasikan atau menyampaikan pesan.⁸ Penggunaan

⁵ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, And Republik Indonesia, 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Dengan', 2013.

⁶ Rubhan Masykur, ; Nofrizal, and ; Muhamad Syazali, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash, Jurnal Pendidikan Matematika*, 2017, VIII.

⁷ A.D. Kurniawan, 'Jurnal Pendidikan IPA Indonesia', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2.2 (2013), 8–11 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v4i2.4179>>.

⁸ A. A. Naz and R. A. Akbar, 'Use of Media for Effective Instruction Its Importance : Some Consideration', *Journal of Elementary Education*, 18.1–2 (2010), 35–40 <<https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>>.

media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting didalam proses pembelajaran di sekolah.⁹ Teori kognitif pembelajaran multimedia menekankan pada kombinasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan peningkatan dalam hal kinerja akademik.¹⁰ Perkembangan teknologi dapat dikombinasikan dengan keunggulan android untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Salah satunya dengan media android.

Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah android, Android sangat menunjang pembelajaran dengan berbagai fitur yang telah disediakan. Semua fitur-fitur yang tersedia sangat bermanfaat untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis android dapat meningkatkan prestasi peserta didik seperti yang dikatakan oleh Forment & Guerrero, bahwa media berbasis mobile bersifat fleksibel, dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan kesiapan dan kemauan peserta didik. Penggunaan atau pembelajaran yang berulang-ulang dengan frekuensi yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.¹¹ Kelebihan dari media android yakni mampu memperjelas penyajian pesan selain itu peserta

⁹ Rumainur, *Tesis Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Xi Ma Bilingual Tesis Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 2016.

¹⁰ Baraka Manjale Ngussa and Abel Chiza, 'The Influence of Instructional Media Use on Pupils ' Mastery of Reading and Writing in Kiswahili Language in', 4.8 (2017), 187–94.

¹¹ Isma Ramadhani Lubis. Jaslin Ikhsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA" *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1 (Oktober, 2015)

didik akan cepat memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan dengan menggunakan media tersebut.¹²

Media android itu apa? adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan seluler.¹³

Android sebagai salah satu media pembelajaranyang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional, karena android merupakan *smartphone* yang rata-rata digemari atau dimiliki oleh siswa. Menurut Pranata, seseorang akan belajar secara maksimal jika berkomunikasi atau berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya.¹⁴ Android berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual dan audio visual, di mana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar.¹⁵

Kitchenham berpendapat bahwa pemanfaatan android dalam program pendidikan menjadikan sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Pemanfaatan

¹² Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2012), Hlm. 22

¹³ Open Handset Alliance (November 5, 2007). Industry Leaders Announce Open Platform for Mobile Devices. Siaran pers. Diakses pada 2012-02-17.

¹⁴ Heru Dwi Waluyanto, 'Media Komunikasi Visual Pembelajaran', *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 7.1 (2005), 45–55 <<https://doi.org/10.9744/nirmana.7.1.>>.

¹⁵ N. E. Ntobuo, A. Arbie, and L. N. Amali, 'The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7.2 (2018), 246–51 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>>.

android sebagai media pembelajaran didukung oleh Rogozin yang menyatakan bahwa dengan menggunakan android sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa, karena dengan menggunakan android siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet.¹⁶

Penggunaan media pembelajaran berbasis android membantu meningkatkan akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik. Implementasi pembelajaran menggunakan android dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya. Media android memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar, media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik, selain itu juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga menjadikan pembelajaran menjadi mudah, efektif, efisien dan menarik, Pentingnya media pembelajaran juga sudah dijelaskan dalam ayat suci Al-Qur'an sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl: 125 sebagai berikut :

اذْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ
عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

¹⁶ Edi Ismanto, Melly Novalia, Pratama Benny Herlandy, Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru, JURNAL. VOL. 1, NO.1, MEI 2017. ISSN : 2550-0198

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu 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. (Q.S. An-Nahl : 125).*

Media pembelajaran berbasis android cocok untuk digunakan pada semua pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu seperti; Temuan penelitian Annas Ribab Sibilana Penggunaan media pembelajaran berbasis android bahwa dengan adanya media android menunjukkan bahwa telah terbukti menarik dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan produk ini sangat layak digunakan.¹⁷ Hasil penelitian oleh Riyan Deta Prastya Utama, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis android dalam bentuk saku digital mata pelajaran fiqih dapat meningkatkan pencapaian kognitif siswa sekolah dasar.¹⁸ Hasil penelitian oleh Eko Wahyudi, menunjukkan bahwa hasil penelitian media pembelajaran pai berbasis android telah terbukti menarik dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan produk ini sangat layak digunakan.¹⁹

Struktur kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab dalam kurikulum Madrasah meliputi: Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Bahasa Arab. Masing-

¹⁷ Annas Ribab Sibilana, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*”, Tesis, (Batu: Pascasarjana UIN Malang)

¹⁸ Riyan Deta Prastya Utama, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Fiqih Materi Ajar Mawaris di Kelas XI MAN 2 Ponorogo*”. Skripsi. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019)

¹⁹ Eko Wahyudi, “*Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang*”, Tesis, (Malang: Pascasarjana UIN Malang, 2016)

masing mata pelajaran tersebut pada dasarnya saling terkait dan melengkapi. Al-Qur'an Hadits merupakan sumber utama ajaran Islam, dalam arti keduanya merupakan sumber akidah, akhlak, syari'ah/fikih (ibadah, muamalah), sehingga kajiannya berada di setiap unsur tersebut. Karakteristik Al-Qur'an Hadist yaitu menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis menekankan pada kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an Hadist dengan benar, menghafal surat-surat Al-Qur'an, dan menjelaskan isi kandungan dalam ayat Al-Qur'an. Namun, kenyataannya setelah ditelusuri pada sebuah penelitian, pembelajaran Al-Qur'an Hadist menghadapi beberapa kendala antara lain materi Al-Qur'an Hadist lebih terfokus pada aspek kognitifnya, minim dalam pembentukan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik), dilihat dari ketidakpahaman peserta didik, penguasaan materi tentang Al-Qur'an Hadist masih sangat kurang dalam kemampuan baca tulis yang baik dan benar, peserta didik kurang memahami isi kandungan Ayat Al-Qur'an sehingga peserta didik hanya sekedar membaca ayat Al-Qur'an tanpa tahu apa isi kandungannya serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.

Terkait hal tersebut, peneliti memilih media pembelajaran berbasis android untuk diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist karena

²⁰ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab

merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di Madrasah Aliyah yang dimaksud untuk memberikan pemahaman, kemampuan dan penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam Al-Qur'an Hadist sehingga dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai manifestasi iman dan taqwa kepada Allah Swt.²¹ Al-Qur'an Hadist hanya terpacu pada Ayat Al-Qur'an saja, sehingga membuat pembelajaran menjadi bosan dan tidak menarik jika tanpa adanya suatu rangsangan, maka perlu adanya suatu media yang menarik dan menyenangkan seperti media android.

Peneliti memilih Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu sebagai tempat penelitian media pembelajaran Al-Qur'an Hadist sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa SMA/MA. Berdasarkan studi pendahuluan, MAN Kota Batu dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadist telah menggunakan media. Namun, penggunaan media pembelajaran tersebut masih berupa power point, peta konsep, modul dan buku ajar, selain itu juga masih menggunakan metode belajar ceramah dan diskusi, sehingga diperlukan media lain yang lebih efektif dan menarik salah satunya adalah media android. Hal ini merupakan suatu kendala apabila kita melihat perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, sekiranya perlu ada pemanfaatan media pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif.

Fenomena seperti inilah yang melatar belakangi peneliti untuk penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis**

²¹ Achmad Lutfi, *Al-Qur'an Hadist* (Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Jakarta:2009) Hlm.56

Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu.” dengan harapan kontribusi dari penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang kreatif, efektif, serta menyenangkan sehingga menjadikan MAN Kota Batu menjadi madrasah yang unggul.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran berbasis android pembelajaran Al-Qur'an Hadist yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an di kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu?
2. Bagaimana proses pengembangan media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu?
3. Bagaimana tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu?

C. Tujuan Penelitian dan pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas, adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada materi pokok-pokok isi

kandungan Al-Qur'an di kelas X di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu.

2. Untuk menganalisis proses pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu.
3. Untuk menguji tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik penggunaan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas X di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan tujuan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi lembaga
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif sekaligus sebagai acuan lembaga untuk mengembangkan media pembelajaran.
 - b. Diharapkan dalam media pembelajaran ini sebagai alat untuk memotivasi siswa dalam mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, selain itu juga memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mengajar, seperti media android yang memudahkan bagi guru dalam mengajar.
 - c. Menjadikan model baru cara mengajarguru melalui media pembelajaran yang bervariasi.

2. Bagi peserta didik

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.
- b. Penelitian ini diharapkan agar peserta didik menjadi tertarik dengan pembelajaran Al-Qur'an Hadist yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis android berupa gambar, animasi, lagu, video dan materi.
- c. Penelitian ini diharapkan agar peserta didik mampu menguasai ilmu Al-Qur'an Hadist dengan baik.

3. Bagi guru

- a. Dapat mengembangkan media pembelajaran yang telah ada dengan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan Media Pembelajaran berbasis android pada pelajaran Al-Qur'an Hadist.
- b. Memberikan dorongan dan menumbuhkan minat peserta didik dalam mempelajari Al-Qur'an Hadist.
- c. Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan tidak monoton (membosankan).
- d. Sebagai modal guru dalam mendesain kegiatan belajar mengajar sekreatif mungkin sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
- e. Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yaitu secara logis, praktis dan sistematis serta efektif dan efisien dalam mencapai pembelajaran yang maksimal.

4. Bagi peneliti

- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan software Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadist.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi inspirasi bagi calon peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang pengembangan media pembelajaran dan dapat dijadikan referensi khususnya bagi yang mengkaji masalah yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis android yang dimodifikasi dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini berbasis *android* yang kemudian di aplikasikan pada *mobile phone* untuk memudahkan siswa mendownload media android. Dalam pemakaian media ini menggunakan bantuan *HP (Hand Phone)*.
- b. Media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kurikulum K13 materi pokok-pokok isi Al-Qur'an untuk peserta didik tingkat SMA/ MA kelas X.
- c. Media pembelajaran berbasis android terdiri atas materi pembelajaran, lantunan ayat Al-Qur'an, soal latihan, musik dan gambar-gambar yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran disajikan lebih interaktif di mana diperlukannya keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media ajar ini.

- d. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan memuat pendahuluan, isi materi, contoh soal, latihan soal dan evaluasi yang terkait dalam materi pengolahan data.
- e. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis *android* yang berisikan materi pokok-pokok isi Al-Qur'an.
- f. Desain warna, background dan jenis huruf yang menarik disesuaikan dengan karakter pengguna.
- g. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan *android mobile phone* dengan spesifikasi minimal:
 - a. Android tipe Lollipop keatas
 - b. Memiliki Ram 2GB keatas
 - c. Memori internal 2GB keatas
 - d. Mempunyai aplikasi Telegram atau WhatsApp

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi mendasari pengembangan multimedia interaktif pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, antara lain:

1. Kurang adanya sumber belajar yang mendukung kegiatan peserta didik, dengan adanya media pembelajaran menggunakan media berbasis android ini diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Belum tersedianya media pembelajaran yang berupa media android yang memungkinkan siswa belajar mandiri.
3. Media yang ada belum sesuai karakteristik kebutuhan siswa SMA/MA.
4. Siswa telah terbiasa menggunakan buku paket untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran.
5. Pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami siswa.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajan berbasis android yang dikembangkan hanya memuat materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an untuk siswa kelas X SMA/MA.
2. Memerlukan waktu yang lebih lama untuk menerapkan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist.
3. Uji coba produk dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu kelas X yang berjumlah 35 siswa.

Produk yang berkualitas adalah yang memiliki keterampilan menggunakan strategi, metode pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang bervariasi serta memotivasi peserta didik agar dapat memahami materi yang diberikan dengan baik, sehingga prestasi belajar peserta didik akan meningkat, selanjutnya tujuan pendidikan dan proses belajar mengajar akan tercapai.

G. Originalitas Penelitian

Untuk mengetahui keaslian suatu penelitian maka dalam hal ini akan menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya.

1. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi, Mahmuddin Yunus dalam Jurnal FMIPA UM mencoba melakukan penelitian dengan tema Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan aplikasi Android sebagai media pembelajaran matematika SMA pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Hasil pengembangan berupa aplikasi Android yang memuat materi jarak dalam ruang dimensi tiga. Aplikasi yang dikembangkan memuat enam menu utama, yaitu kompetensi, prasyarat, materi, evaluasi, glosarium, dan tentang aplikasi.
2. Annas Ribab Sibilana “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA N 2 Malang*”. Tesis, Pascasarjana UIN Malang. 2016. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa telah terbukti menarik dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan produk ini sangat layak digunakan.

3. Riyan Deta Prastyta Utama, *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Fiqih Materi Ajar Mawaris di Kelas XI MAN 2 Ponorogo”*. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk saku digital memenuhi kriteria valid dengan ahli coba materi mencapai tingkat kevalidan 83,33%, ahli desain mencapai 82,85%, ahli pembelajaran 80,68%. Hasil penilaian angket siswa yang menggunakan mendapat skor 93,04% yang berarti sangat valid, bahwa telah terbukti menarik dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan produk ini sangat layak digunakan
4. Eko wahyudi, *“Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang”*, Tesis. Pascasarjana UIN Malang. 2016. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan prestasi belajar di SMAN tumpang kabupaten Malang kelas 10 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pembelajaran ketiga tema mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian.²²

²² Eko Wahyudi, *“Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang”*, Tesis, (Malang: Pascasarjana UIN Malang, 2016)

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

| NO | Nama Peneliti, judul bentuk (skripsi/thesis), dan tahun Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Originalitas Penelitian |
|----|---|--|---|--|
| 1. | Rohmi Julia Purbasari , M. Shohibul Kahfi, Mahmuddin Yunus. Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X. Jurnal FMIPA UM | -Pengembangan media android -Sama dalam tingkatan satuan pendidikan menengah Atas (SMA) | - Objek Sekolah - Mata pelajaran yang berbeda | Berdasarkan penelitian terdahulu belum ada penelitian yang tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Android mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Pokok-pokok Isi kandungan Al-Qur'an |
| 2. | Annas Ribab Sibilana,“ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMAN 2 Malang”,Tesis, 2016. | Media yang digunakan berbasis android . | - Penelitian Pengembangan. - Objek Sekolah - Mata pelajaran yang di terapkan ialah PAI . | |
| 3. | Riyan Deta Prastya Utama, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Fiqih Materi Ajar Mawaris di Kelas XI MAN 2 Ponorogo</i> ”. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 2019. | Sama-sama memberikan porsi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android | - Penelitian Pengembangan Android dalam bentuk saku digita. - Objek Sekolah - Mata pelajaran yang diterapkan adalah fiqih | |
| 4. | Eko wahyudi, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Android</i> | Media yang di gunakan sama yakni android | - Tingkat satuan pendidikannya yakni SMA | |

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p><i>Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang</i>”, Tesis, Pascasarjana UIN Malang, 2016</p> | | <p>- Mata pelajaran yang diterapkan adalah Fiqih</p> | |
|---|--|--|--|

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi operasional tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Karakteristik Kebutuhan Media

Kualitas tertentu atau ciri khas dari seseorang atau sesuatu, sedangkan karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu.

2. Pengembangan

Pengembangan adalah Proses cara, perbuatan mengembangkan.²³ Bisa dikatakan pengembangan jika dapat memperbarui media yang lama. Kata pengembangan ini bisa diartikan sebagai perbaikan media lama sehingga media yang baru dapat mengurangi-kekurangan pada media yang lama.

3. Android merupakan sebuah sistem operasi yang sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok, hampir semua orang membutuhkan alat untuk berkomunikasi, selain itu juga android dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan pembelajaran.

²³ <http://kbbi.web.id/kembang>. (17-05-2019)

4. Pembelajaran Al-Qur'an Hadist

Pembelajaran Al-Qur'an Hadist menekankan proses kegiatan belajar yang harus dimiliki oleh setiap muslim, diantaranya adalah kemampuan dalam membaca, menulis, menghafal, mengartikan, memahami dan mengamalkan Al-Qur'an Hadist.

5. Keefektifan Media Pembelajaran

Efektifitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasarannya. Pembelajaran efektif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Berbasis Android Al-Qur'an Hadist di SMA/MA

1. Karakteristik Pembelajaran Al-Qur'an Hadist

a. Definisi Al-Qur'an Hadist

Al-Qur'an menurut bahasa mempunyai arti yang bermacam-macam, salah satunya menurut pendapat yang lebih kuat adalah bahwa Al-Qur'an berarti "bacaan atau yang dibaca. Pendapat ini beralasan bahwa Al-Qur'an adalah bentuk masdar dari kata '*Qara'a Yaqra'u*' artinya "membaca".²⁴ Al-Qur'an menurut istilah (terminologi) juga mempunyai beberapa definisi, meskipun satu sama lain agak berbeda, namun ada segi-segi persamaanya. Diantara definisi Al-Qur'an menurut istilah adalah sebagai berikut.

- 1) Al-Qur'an adalah firman Allah yang merupakan mukjizat, yang diturunkan kepada Nabi dan Rasul terakhir dengan perantaraan Malaikat Jibril yang tertulis di dalam mushaf yang disampaikan kepada kita secara mutawatir yang diperintahkan membacanya, yang dimulai dengan surat Alfatihah dan ditutup dengansurat Annas.
- 2) Al-Qur'an adalah lafal berbahasa Arab yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw, yang disampaikan kepada kita secara

²⁴ Aminuddin dkk, *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi*, (Bogor, Ghalia Indonesia, 2005), Hlm. 45.

mutawatir, yang diperintahkan membacanya, yang menantang setiap orang (untuk menyusun walaupun) dengan (membuat) surat yang terpendek dari pada surat-surat yang ada didalamnya.

Hadis atau al-hadits menurut bahasa al-jadid yang artinya sesuatu yang baru-lawan dari al-Qadim (lama) artinya yang berarti menunjukkan kepada waktu yang dekat atau waktu yang singkat. Hadis juga disebut dengan al-khabar, yang berarti berita, yaitu sesuatu yang dipercayakan dan dipindahkan dari seseorang kepada orang lain, sama maknanya dengan hadis. Sedangkan menurut istilah (terminologi), para ahli memberikan definisi (*ta'rif*) yang berbeda-beda sesuai dengan latar belakang disiplin ilmunya. Seperti pengertian hadits menurut ahli ushul akan berbeda dengan pengertian yang diberikan oleh ahli hadis. Menurut ahli hadis, pengertian hadits ialah : segala perkataan Nabi, perbuatan, dan hal ihwalnya.²⁵

Setelah mencermati Lampiran Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah Bab IV Standar Isi Pendidikan sub A. Kelompok Mata Pelajaran, dan sub D. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran, maka dapat penulis kemukakan bahwa : mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah adalah salah satu nama mata pelajaran yang menekankan

²⁵ Munzier Suparta, *Ilmu Hadis*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), Hlm. 1-2.

pada kemampuan siswa membaca dan menulis serta menghafalkan bagian dari teks Al-Qur`an Hadits dengan benar, kemudian memahami maknanya secara tekstual dan kontekstual sekaligus merealisasikan/ mengamalkan ajarannya dalam sistem kehidupan sehari-hari melalui keteladanan dan kebiasaan.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa Al-Qur`an Hadist adalah bagian mata pelajaran dari Pendidikan Agama Islam yang dimaksudkan untuk pemahaman, kemampuan, dan penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam Al-Qur`an dan Hadits sehingga dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai perwujudan taqwa kepada Allah SWT.

b. Tujuan Pembelajaran Al-Qur`an Hadis

Mata pelajaran Al-Qur`an Hadist memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mencintai kitab sucinya, mempelajari dan mempratikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur`an Hadist sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

Dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Pedoman Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah pasal

²⁶ PERMENAG, Nomor 000192 Tahun 2013

1, dinyatakan bahwa yang menjadi tujuan dari mata pelajaran Al-Qur'an Hadist adalah:

- 1) Meningkatkan kecintaan siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadist.
- 2) Membekali siswa dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadist sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan.
- 3) Meningkatkan kekhusyukan siswa dalam beribadah terlebih shalat, dengan menerapkan hukum bacaan tajwid serta isi kandungan surat/ayat dalam surat-surat pendek yang mereka baca.²⁷

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah bertujuan untuk Memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik dalam membaca, menulis, membiasakan, dan menggemari membaca al-Qur'an dan hadis.

- 1) Memberikan pengertian, pemahaman, penghayatan, isi kandungan ayat-ayat al-Qur'an hadis melalui keteladanan dan pembiasaan.
- 2) Membina dan membimbing perilaku peserta didik dengan berpedoman pada isi kandungan ayat al Qur'an dan hadis.

c. Karakteristik Pembelajaran Al-Qur'an Hadist

Mata pelajaran al Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah adalah salah satu mata pelajaran yang merupakan unsur mata pelajaran PAI yang merupakan peningkatan dari al Qur'an Hadits yang telah dipelajari oleh

²⁷ Lampiran Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Pedoman Kurikulum Madrasah 2013,dalam file pdf, hal. 43.

peserta didik di MTs atau SLTP. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam, serta memperkaya kajian al Qur'an dan Hadits terutama mengenai dasar-dasar keilmuannya sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, serta memahami dan menerapkan tema-tema tentang manusia dan tanggung jawabnya di muka bumi, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perspektif al-Qur'an dan al Hadits sebagai persiapan untuk hidup bermasyarakat.

Karakteristik bidang studi merupakan aspek yang dapat memberikan landasan-landasan yang berguna dalam mendiskripsikan strategi pembelajaran. Karakteristik bidang studi Al-Qur'an Hadits antara lain:

- 1) Menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar.
- 2) Memahami makna secara tekstual dan kontekstual
- 3) Mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik mata pelajaran Al Qur'an Hadits telah dijelaskan yaitu menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.²⁸

Mata pelajaran ini memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al Qur'an dan Hadits

²⁸ PERMENAG, Nomor 000192 Tahun 2013

sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memenuhi target pembelajaran bagi siswa Madrasah Aliyah tersebut, seorang guru tentunya harus mempersiapkan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materinya. Selain itu, seorang pendidik yang baik juga dituntut untuk mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajarannya dengan baik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA/MA

Sesuai yang tercantum dalam Permen Pendidikan No 22 tahun 2016 bahwasanya karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai. Standar Isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusansasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang di elaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Seperti yang tercantum dalam table dibawah ini sebagai berikut:²⁹

²⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah BAB II hlm 3.

Tabel 2.1 Rincian sikap, pengetahuan dan keterampilan

| Sikap | Pengetahuan | Keterampilan |
|-------------|--------------|--------------|
| Menerima | Mengingat | Mengamati |
| Menjalankan | Memahami | Menanya |
| Menghargai | Menerapkan | Mencoba |
| Menghayati | Menganalisis | Menalar |

Kompetensi Dasar (KD) Kelas X Semester 1 Tahun pelajaran 2019/2020 ini menggunakan KD Kurikulum 2013 (K13). Pada setiap tema terdapat 3 subtema, masing-masing subtema pembelajaran terdiri dari 6 pembelajaran. Setiap pembelajaran pada pemetaan KD kelas X semester 1 disusun berdasarkan buku guru kelas X Kurikulum 2013 revisi 2017.

Berikut ini deskripsi setiap KD kelas X semester 1 berdasarkan muatan mata pelajaran Al-Qur'an Hadist yang harus diajarkan dan dikuasai peserta didik:

Tabel 2.2 Tabel Kompetensi Inti

| No | Kompetensi Inti |
|----|---|
| 1 | Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. |
| 2 | Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. |
| 3 | Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. |
| 4 | Mencoba, mengolah, dan menyajikan 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 semua dalam sudut pandang atau teori. |

Tabel 2.3 Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

| No | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian |
|-----|---|--|
| 1.1 | Meyakini kebenaran nilai-nilai yang terdapat pada pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 1.1.1 Menyebutkan macam-macam isi kandungan di dalam al-Qur'an dalam Q.S.Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. |
| 2.1 | Memunjukkan pokok-pokok isi kandungan dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 2.1.1 Menjelaskan bacaan dari Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. |
| 3.1 | Memahami pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 3.1.1 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Baqarah ayat 163 3.1.2 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Adz Dzariyat ayat 56 3.1.3 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Qalam ayat 4 3.1.4 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Furqan ayat 37 3.1.5Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |
| 3.2 | Menjelaskan pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 3.2.1 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Baqarah ayat 163 3.2.2 Mampu mengartikan per ayat Q.S Adz Dzariyat ayat 56 3.2.3 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Qalam ayat 4 3.2.4 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Furqan ayat 37 3.2.5 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |
| 4.1 | Memaparkan terjemahan pokok-pokok ajaran al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al- | 4.1.1 Mampu menerjemahkan Q.S Al-Baqarah ayat 163 4.1.2 Mampu menerjemahkan Q.S Adz Dzariyat ayat 56 |

2. Media Pembelajaran

a. Konsep Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti tengah, “perantara atau pengantar”. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi atau verbal.³⁰

Sebagaimana dikemukakan oleh Gerlach dan Ely media adalah “*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*” Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.³¹ Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya perantara seperti

³⁰ Arief S. Sadiman Dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009). Hlm. 6

³¹ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007). Hlm. 171

TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Selanjutnya Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.³² Pendapat tersebut sesuai dengan yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW, dalam proses pembelajaran dengan para sahabat, Rasulullah SAW menjadikan dirinya sebagai media. Melalui ucapan, sifat, dan perilaku beliau, para sahabat dapat memahami ajaran Islam dan mampu mengamalkannya dengan baik. Dalam konteks ini, Rasulullah mengajukan pertanyaan kepada sahabat dan ketika diperlukan beliau menggunakan organ tubuhnya sebagai media.

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2013). Hlm. 3.

Artinya: “ Dari Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda, “Tahukah kalian apa yang dimaksud dengan al-muflis (bangkrut)?” Sahabat menjawab, “Al-muflis di kalangan kami adalah orang yang tidak memiliki uang dan harta benda.” Rasulullah SAW bersabda, “Sesungguhnya al-muflis di kalangan umatku adalah orang yang datang pada hari kiamat membawa pahala sholat, puasa, dan zakat. Selain itu, itu juga memfitnah, memuduh (berbuat maksiat), memakan harta orang lain (dengan cara tidak halal), menumpahkan darah, dan memukul orang lain. Lalu, masing-masing kesalahan itu³⁴.

33.

Dengan begitu Rasulullah SAW menjadikan dirinya sebagai media, dari sikap, ucapan beliau, para sahabat memperoleh pengetahuan.

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Prawiradilaga dan Siregar mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah pencapaiannya”.³⁴ Menurut Gagne media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar³⁵

Media interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh dari media interaktif diantaranya ialah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.³⁶ Dengan demikian

³³ Bukhari Umar, *Hadits Tarbawi Pendidikan dalam Perspektif Hadits*, (Jakarta: Amzah,2014), Hlm 151.

³⁴ Dewi Salma Prawradilaga Dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media,2004), Hlm. 4

³⁵ Wina Sanjaya, *Op,Cit.*, Hlm. 58.

³⁶ Sharon E. Smaldino., Dkk, *Teknologi Pembelajaran Dan Media untuk Belajar* (Jakarta; Fajar Interpretama Offset, 2012) ,Hlm. 169

media pembelajaran interaktif adalah berbagai macam kombinasi media multimedia (grafik, teks, suara, video dan animasi) yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.³⁷ Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa.

Dari beberapa definisi diatas peneliti mengartikan media pendidikan sebagai segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan ke peserta didik sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan perangkat computer untuk menyampaikan materi-materi secara verbal yang sangat sulit yang

³⁷ Nunu Mahnun. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012. Hlm. 12

memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan memudahkan siswa mencapai kompetensi belajar yang telah ditetapkan.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran adalah media pembelajaran, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arief S. Sardiman bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjalinlah proses belajar.³⁸ Oemar Hamalik berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional.³⁹

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

c. Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berupa sarana yang mampu memberikan

³⁸ Arief S. Sardiman, Dkk., *Op, Cit.*, Hlm.20

³⁹ Oemar Hamalik, *Op, Cit.*, Hlm 25

pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, mempermudah dan memperjelas konsep yang kompleks yang abstrak agar menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah untuk memahami.⁴⁰

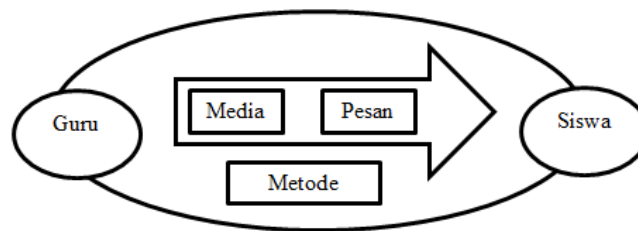
Dalam proses belajar mengajar penggunaan suatu media memiliki fungsi yang sangat penting. Pada umumnya fungsi media sebagai penyalur pesan atau penyalur informasi. Media dapat digunakan secara efektif dalam situasi formal dimana siswa berada. Media memainkan peran penting dalam proses pendidikan siswa. Secara umum fungsi media sebagai penyalur pesan, selain itu juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dengan menarik.⁴¹

Adapun metode pembelajaran adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar dibawah ini :⁴²

⁴⁰ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 202), Hlm. 21.

⁴¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Arab*(Malang: UIN Press 2009), Hlm.29.

⁴² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT.Sarana Tutorial Sejahtera, 2012), hlm 7.



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran dalam Pembelajaran

Lavied and Lentz berpendapat bahwa media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi, yakni fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Pengertian tersebut akan dijabarkan dalam bentuk tabel agar lebih mudah untuk dipahami.

Tabel 2.4 Fungsi Media Visual dalam Pembelajaran

| | Macam | Fungsi |
|---|----------------------|--|
| 1 | Fungsi Atensi | Media visual yang dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual tersebut |
| 2 | Fungsi Afektif | Media visual dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran |
| 3 | Fungsi Kognitif | Media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran |
| 4 | Fungsi Kompensatoris | Media visual dapat mengakomodasikan siswa lemah dalam menerima isi pembelajaran |

Dari berbagai pendapat diatas, Hafni menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media Audio-Visual bukan saja sekedar penyalur pesan, melainkan juga membantu menyederhanakan proses

penerimaan pesan yang sulit sehingga proses komunikasi menjadi lancar. Media audio-visual mempunyai fungsi tersebut karena media audio visual memiliki kesanggupan berperan sebagai berikut:⁴³

Selain memperjelas dan mempermudah, media pembelajaran juga dapat membuat pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik menjadi lebih menarik. Sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 8% lewat indera penglihatan. Di samping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan di dengar. Sehingga menghadirkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan oleh para pendidik khususnya para guru.⁴⁴

Adapun fungsi media pembelajaran ini kemudian lebih difokuskan pada dua hal, yakni fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, fungsi yang didasarkan pada media pembelajaran, yakni : (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, (2) fungsi semantic dan (3) fungsi maipulatif. Kedua,

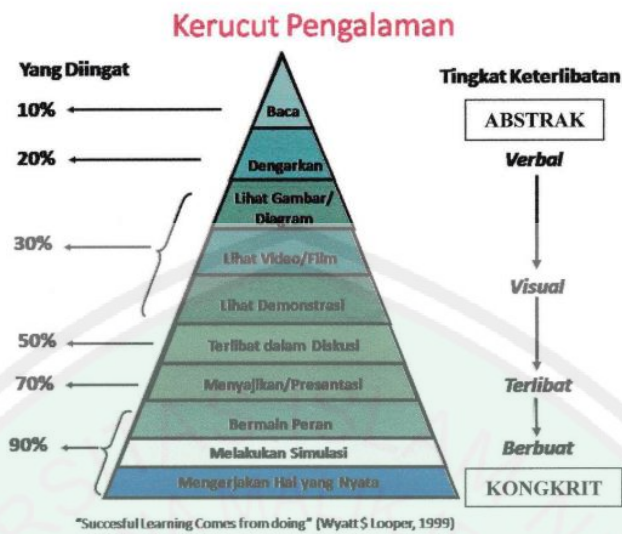
⁴³ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang:UIN Press 2009), hlm 31.

⁴⁴ Ibid. hlm 31.

fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (1) fungsi psikologis dan (2) fungsi sosio kultural.⁴⁵

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu mempermudah dalam memahami sesuatu yang masih abstrak sehingga menjadi konkrit. hal ini sejalan dengan penjelasan Brunner bahwasanya siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik dan simbolik. Tahap-tahap ini menjadikan dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit (pengalaman langsung). Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau video tapes (pengalaman piktoral). Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan symbol-simbol yaitu dengan membaca atau mendengar (pengalaman abstrak). Prinsip tahapan pembelajaran dari Brunner ini dapat kita terapkan dalam “kerucut Pengalaman” atau “*cone experience*” yang dikemukakan Edgar Dale seperti gambar dibawah ini:

⁴⁵ Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hlm 36.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Dalam Pembelajaran

Untuk memahami peranan media, dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut pengalaman (cone of experience). Kerucut pengalaman Edgar Dale ini, digunakan secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang akan digunakan yang sesuai dengan kebutuhan siswa memperoleh pengalaman belajar dengan mudah.

Selain itu juga kerucut Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat diperoleh siswa melalui proses pembuatan atau mengalami sendiri apa yang dia pelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkrit siswa mempelajari bahan pembelajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman belajar, contohnya hanya

mengandalkan buku paket atau buku ajar, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa. Selanjutnya uraian setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut pengalaman tersebut akan dijelaskan sebagai berikut ini:⁴⁶

- 1) Pengalaman langsung
- 2) Pengalaman tiruan
- 3) Pengalaman melalui drama
- 4) Pengalaman melalui demonstrasi
- 5) Pengalaman wisata
- 6) Pengalaman melalui peran
- 7) Pengalaman melalui televisi
- 8) Pengalaman melalui gambar hidup dan film
- 9) Pengalaman melalui radio, tape recorder dan gambar.

Jika diperhatikan, kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh; semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Dari gambaran kerucut pengalaman tersebut, siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung,

⁴⁶ Edy Suprpto and Universitas Nusa Cendana, 'Peranan Media Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran', *ResearchGate*, 2018. <<https://www.researchgate.net/publication/325193204%0APeranan>>.

melalui benda-benda tiruan, pengalaman drama, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari, namun bila tidak memungkinkan maka siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat perantara seperti televisi, gambar hidup/film, radio atau tape recorder, lambang visual dan lambing verbal.

Dengan ini, maka kedudukan komponen suatu media pembelajaran dalam system belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan konkrit, pembelajaran yang efektif dan tepat serta mudah dipahami.

d. Klasifikasi dan Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran ada beberapa jenis media pembelajaran dalam buku Luluk Suryani diantaranya sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, gambar dan komik
- 2) Media Audial : radio, tape, laboratorium
- 3) Project still media : slide, projector
- 4) Projected motion media : film, televisi, video, computer

Sebelum memutuskan untuk memilih suatu media pembelajaran, seseorang guru hendaknya perlu sekali memahami dasar-dasar dan

⁴⁷ Luluk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak,2012), hlm 137.

kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, berikut dasar-dasar pemilihan media: Memilih media haruslah berdsarkan pada tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, kemudian memilih suatu media disesuaikan dengan kemampuan guru, menyesuaikan dengan situasi dan kondisi, memahami karakter dari media tersebut, dan memilih media harus berdasarkan fase perkembangan siswa.⁴⁸

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan elemen penting dari proses pembelajaran. Memanfaatkan pendekatan sistematis untuk pemilihan media memastikan bahwa media pembelajaran yang tepat digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁴⁹

e. Kriteria media pembelajaran

Pengembangan media harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada mengingat kemampuan dan sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka pada saat akan menggunakan suatu media, seorang guru harus memperhatikan beberapa kriteria karena media merupakan bagian dari system instruksional secara menyeluruh. Beberapa kriteria dalam memilih media yaitu:

⁴⁸ Arief Sudirman S, *Media Pendidikan* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm 82.

⁴⁹ Jolly T Holden and others, 'Instructional Media S Guide For D Istance L Produktif'.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Televisi, misalnya, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun para guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

- 7) jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang⁵⁰

f. Karakteristik Media dalam Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran adalah:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu⁵¹:

- 1) Memiliki kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.

⁵⁰ Azhar Arsyad, Op., Cit., Hlm 72-74

⁵¹ Mulyanta Dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), Hlm. 3

- 2) **Kemenarikan**, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media.
- 3) **Kemanfaatan**, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

Tentunya kriteria di atas masih dapat ditambahkan lagi dengan nilai-nilai positif lain dari media pembelajaran. Kriteria tersebut setidaknya tidaknya menjadi pedoman dan acuan dasar yang selama ini digunakan dalam merancang dan membangun sebuah media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif. Setelah menetapkan kriteria untuk pembuatan media pembelajaran, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan oleh calon penyusun media pembelajaran adalah merancang desain media. Dalam mendesain sebuah media pembelajaran, yang perlu didesain terlebih dahulu adalah kandungan materi pembelajaran. Alasan utama adalah materi pembelajaran sebenarnya inti dari keseluruhan media yang ingin dibangun.⁵²

g. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar

⁵² Ibid., Hlm. 4

dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media dapat membantu mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran. Selain itu media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan materi pelajaran dengan menarik serta memudahkan dalam menerima materi pelajaran⁵³

Menurut Richard Mayer, manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif akan memberikan keuntungan bagi siswa dan guru. Keuntungan bagi siswa, yaitu:

- 1) pembelajaran individu cenderung menurunkan jumlah waktu untuk mempelajari sesuatu, atau menghemat waktu dan siswa lebih serius memusatkan perhatiannya sehingga ada waktu yang lebih banyak untuk mengerjakan tugas.
- 2) siswa dapat ikut berperan serta dalam strategi pembelajaran yang tidak mungkin dilakukan dalam situasi pembelajaran tradisional.

⁵³ Azhar Arsyad. Op,Cit,. Hlm. 15

- 3) penggunaan multimedia menjadi metode alternative untuk mempelajari ketrampilan tertentu dan dapat membantu siswa yang tidak mampu mencapai sukses dengan metode lain.
- 4) kecenderungan siswa bergantung kepada guru akan berkurang
- 5) keterampilan belajar lebih terfokus dan dikembangkan⁵⁴.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia, pembelajaran akan lebih menarik. Untuk itu seorang guru diharapkan memiliki kreatifitas dalam menggunakan multimedia dan mengkombinasikan media yang ada sehingga dapat mengajar dengan menggunakan media yang tepat dan efektif untuk menghidupkan suasana kelasnya.

h. Kelebihan dan kekurangan Media pembelajaran

Keuntungan dan kelebihan menggunakan media dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. Pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 2) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 3) Menambah motivasi pembelajar selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

⁵⁴ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2009), Hlm. 5

- 4) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 5) Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan

Adapun kelemahan dari media pembelajaran adalah:

- 1) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan komputer, terutama yang dirancang khusus pembelajaran.
- 2) Pengadaan, pemeliharaan dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak memerlukan biaya tinggi.

3. Media Android

a. Pengertian Android

Pesatnya kemajuan teknologi informasi saat ini telah merubah banyak pola kehidupan. Dengan kehadiran teknologi, segala aktivitas manusia dapat dimudahkan, begitupun dalam dunia pendidikan. Hadirnya smartphone bukan lagi hal yang tabu juga bukan lagi kebutuhan sekunder, melainkan kebutuhan primer pada kalangan masyarakat termasuk pelajar. Smartphone berbasis android merupakan sebuah konsep yang ditawarkan kepada handphone, tidak hanya digunakan untuk mengakses media sosial dan bisnis, smatphone juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan

komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005.⁵⁵

Android dapat menguasai pangsa pasar global, dipimpin oleh produk-produk dari Samsung, dengan persentase 64% pada bulan Maret 2013. Pada bulan Juli 2013, terdapat 11.868 perangkat Android dengan beragam versi. Keberhasilan Android juga menjadikan Android sebagai target litigasi paten "perang telepon pintar" diantara perusahaan-perusahaan teknologi. Sampai bulan Mei 2013, ada 900 juta perangkat Android yang telah diaktifkan di seluruh dunia, dan sekitar 48 miliar aplikasi yang telah dipasang di Google Play.

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

- 1) Storage, menggunakan SQLite, relational database.
- 2) Connectivity, supports GSM/EDGE , IDEN , CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE, dan WiMax.
- 3) Messaging, supports SMS dan MMS .
- 4) Web browser, didasarkan pada open-source WebKit bersama dengan Chromes V8
- 5) JavaScript engine.

⁵⁵ <http://wikipedia.org/id> di akses 21 september 2019

- 6) 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.
- 7) Hardware support, akselerasi sensor, kamera, digital kompas, proximity sensor, dan GPS.
- 8) Multi -touch
- 9) Multi -tasking
- 10) Flash support
- 11) Tathering, support sharing koneksi internet.

Christianne Lynnette mengemukakan: *“In the interest of the advancement of mobile technology and their increasing affordability and wide capability, mobile devices particularly Android platforms have transformed from a means of communication to tools for social ization, entertainment, and learning. It has greatly changed the functioning of the world, even the learning process. Learning through mobile phones or Mobile Learning has become part of the educative process. Mobile Learning or M-Learning is a type of e-learning that delivers educational contents and learning support materials through wireless communication devices”*.⁵⁶

Android yang pada awalnya merupakan sistem operasi yang dirancang khusus untuk telepon pintar dan tablet, dikembangkan juga

⁵⁶ Christianne Lynnette G. Cabanban, Mit, Development Of Mobile Learning Using Android Platform, International Journal Of Information Technology & Computer Science (Ijitics) (Issn N0 : 2091- 1610) Volume : 9 Issue No : 1 Issue On May/June, 2013, Philiphenes, H. 1

menjadi aplikasi tambahan pada televisi, konsol permainan, kamera digital, dan perangkat elektronik lainnya. Android yang bersifat terbuka telah mendorong munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi untuk menggunakan kode sumber terbuka sebagai dasar proyek pembuatan aplikasi, dengan menambahkan fitur-fitur baru bagi pengguna tingkat lanjut atau mengoperasikan Android pada perangkat yang secara resmi dirilis dengan menggunakan sistem operasi lain.

b. Sejarah Android

Android merupakan platform terbuka yang memungkinkan pengguna mengembangkan fitur yang ada dan android merupakan sistem operasi untuk perangkat mobile yang berbasis linux.

Google menerapkan dua jenis lisensi untuk Android, yang pertama Google Mail Service (GMS) dan yang kedua Open Handset Distribution (OHD).

Perkembangan Android Sistem Sejarah sistem operasi Android pertama kali didirikan pada 2003 oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Android diciptakan untuk menyaingi sistem operasi yang populer saat itu seperti Symbian dan Windows Mobile.

Pada saat awal-awal dibentuk, sistem operasi Android sempat mengalami jatuh bangun. Sampai pada Agustus 2005, Google secara resmi mengakuisisi Android dan menjadikannya sebagai anak perusahaan yang sepenuhnya dimiliki oleh Google.

Tim Android yang dipimpin oleh Andy Rubin kemudian melakukan perkembangan Android sistem agar dapat berjalan pada platform perangkat seluler berbasis Kernel Linux. Melalui Android, Google berencana untuk masuk ke dalam pasar Hp dunia. Sampai akhirnya pada Oktober 2008, Google secara resmi memperkenalkan produk Hp dengan sistem operasi Android pertamanya yang bekerjasama dengan HTC, yaitu HTC Dream.

c. Perkembangan Android

Sejak April 2009, versi Android dikembangkan dengan nama kode yang dinamai berdasarkan makanan pencuci mulut dan penganan manis. Berikut dibawah ini urutan detail perkembangannya⁵⁷:

1) Android 1.0 Astro

Pertama kali dirilis pada 23 September 2008. Android versi pertama ini akan dinamai dengan nama "Astro" tapi karena alasan hak cipta dan trademark nama "Astro" tidak jadi disematkan pada versi pertama dari OS Android ini. HTC Dream adalah ponsel pertama yang menggunakan OS ini.

2) Android 1.1 Bender

Pertama kali dirilis pada 9 Februari 2009. Versi Android kedua ini lagi mengalami masalah penamaan yang sama dengan versi pertamanya. Pada awalnya Android ini akan diberi nama

⁵⁷ <https://toghr.com/perkembangan-android-sistem/8di> akses tanggal 07 Desember 2019, Pukul 09.33

“Bender” akan tetapi karena alasan melanggar trademark, nama “Bender” tidak jadi disematkan pada versi Android ini. Awalnya versi OS Android ini dirilis untuk perangkat T-Mobile G1 saja. Versi ini merupakan update untuk memperbaiki beberapa bugs, mengganti API dan menambahkan beberapa fitur.

3) Android 1.5 Cupcake

Pertama kali dirilis pada 30 April 2009. Nah, mulai versi Android ini penamaan menggunakan nama makan pencuci mulut (dessert) mulai digunakan, karena ini merupakan versi yang ketiga maka penamaan diawali dengan huruf “C” dan jadilah “Cupcake” menjadi nama resmi dari versi OS Android ketiga ini. Sistem operasi versi paling awal ini memiliki fitur yang dibidang sudah lazim saat ini seperti kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke Youtube dan gambar ke Picasa langsung dari telepon, dukungan Bluetooth A2DP.

4) Android 1.6 Donut

Dirilis pertama kali pada 15 September 2009. Terdapat peningkatan pada fitur pencarian dan UI yang lebih user friendly. Pada versi ini juga sudah mendukung teknologi CDMA/EVDO, 802.1x, VPNs. Donut menandai titik dimana Android sudah bisa disematkan dalam di perangkat dengan beberapa ukuran layar yang berbeda.

5) Android 2.0 2.1 Eclair

Pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel Android dengan versi 2.0/2.1 Eclair, untuk pertama kalinya membawa fitur baru untuk mempermudah pengguna dalam bepergian, yakni Google Map. Perubahan UI dengan browser baru dan dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan flash untuk kamera 3,2 MP, digital Zoom, dan Bluetooth 2.1.

6) Android 2.2 Froyo (Frozen Yoghurt)

Pada 20 Mei 2010, Android versi 2.2 (Froyo) diluncurkan. Perubahan-perubahan umumnya terhadap versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1, kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, integrasi V8 Java Script engine yang dipakai Google Chrome yang mempercepat kemampuan rendering pada browser.⁵⁸

7) Android 2.3 Gingerbread

Pada 6 Desember 2010, Android versi 2.3 (Gingerbread) diluncurkan. Perubahan-perubahan umum yang didapat dari Android versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (gaming), peningkatan fungsi copy paste, layar antar muka (User Interface) didesain ulang, dukungan format video VP8 dan WebM.

8) Android 3.0/3.1 Honeycomb

Pertama kali diperkenalkan pada 22 Februari 2011 dan Motorola Xoom adalah yang pertama kali menggunakannya. Android

⁵⁸ [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))

versi ini merupakan OS yang didesain khusus untuk pengoptimalan penggunaan pada tablet PC. Honeycomb juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras (hardware) untuk grafis.

9) Android 4.0 Ice Cream Sandwich

Diumumkan pada tanggal 19 Oktober 2011, membawa fitur Honeycomb untuk smartphone dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan kontrol, terpadu kontak jaringan sosial, perangkat tambahan fotografi, mencari email secara offline, dan berbagi informasi dengan menggunakan NFC.

10) Android 4.1/4.2/4.3/ Jelly Bean

Sistem Operasi Android berikutnya pada 2012 masih memiliki nomor versi "4", tapi memiliki julukan baru, yakni Jelly bean (versi 4.1). Di sinilah Google mulai menerapkan teknologi asisten digital Google Now yang bisa diakses dengan sapuan jari dari home screen. (versi 4.2) Fitur photo sphere untuk panorama, daydream sebagai screensaver, power control, lock screen widget, menyalakan banyak user widget terbaru. (versi 4.3).

11) Android 4.4 KitKat

Pada tanggal 3 september 2013. Meskipun pada awalnya di beri nama "Key Lime Pie" ("KLP"), nama itu berubah karena "sangat sedikit orang benar-benar tahu rasa key lime pie." Sistem

operasi Android KitKat membawa banyak peningkatan yang cukup signifikan.

12) Android 5.0 Lollipop

Android Lollipop adalah versi stabil terbaru dengan versi antara 5.0 dan 5.1. Diresmikan pada 25 Juni 2014 saat Google I / O, Salah satu perubahan yang paling menonjol dalam rilis Lollipop adalah user interface yang didesain ulang dan dibangun dengan yang dalam bahasa desain disebut sebagai “material design”.

13) Android 6.0 Marshmallow

Tahun 2015 Untuk menyudahi kekecawaaan pengguna Android terhadap Lollipop, Android kembali merilis sistem operasi baru yaitu Marshmallow. Beberapa fitur baru yang ada di Marshmallow di antaranya adalah: Doze untuk menghemat baterai, dukungan sensor sidik jari untuk buka kunci layar, dukungan USB tipe C.

14) Android 7.0 Nougat

Nougat (versi 7.0) keluaran 2016 adalah salah satu upgrade terbesar untuk sistem operasi Android. Sistem operasi Nougat adalah pengembangan dari Marshmallow. Versi Android ini membawa peningkatan performa dan antarmuka yang lebih intuitif. Dengan fitur ini, pengguna bisa pakai 2 aplikasi bersamaan, misalnya nonton YouTube sambil balas pesan WhatsApp.⁵⁹

⁵⁹ [https://id.wikipedia.org/wiki/Android \(sistem operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))

15) Android 8.0 Oreo

Setelah Nougat, Android Oreo (versi 8.0) yang dirilis pada 2017 menambah lebih banyak fitur multi-tasking seperti Picture-in-Picture. Bagian notifikasi ikut dirombak. Pengguna bisa mengatur notifikasi mana saja yang akan ditampilkan dan apa yang dilakukan perangkat saat menyuguhkannya.

16) Android 9.0 Pie

Inilah perkembangan Android sistem teranyar yang baru saja diresmikan pada Agustus 2018 lalu. Android Pie (versi 9.0) mengganti tiga tombol navigasi dengan tombol tunggal berbentuk elips. Versi Android terbaru dengan nama kue Pie ini membawa lompatan baru dalam sejarah sistem operasi handphone. Android Pie sudah didukung kemampuan kecerdasan buatan (AI).

Jadi dapat ditarik kesimpulan perkembangan Android sistem sendiri kurang lebih sudah 10 tahun menguasai dunia. Berkat perkembangan android sistem ini setiap orang bisa menikmati komunikasi yang lebih mudah dan murah. Urutan sistem operasi Android dari awal hingga yang terbaru masing-masing memiliki kelebihan dibanding pesaingnya di masanya.

d. Kelebihan dan Kelemahan Android

Kelebihan dari sistem operasi Android yang dijelaskan oleh Yosef Murya diantaranya yaitu: 1) dari segi kerangka aplikasi memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia dalam sistem

operasi tersebut, 2) sistem operasional ini mendukung untuk perangkat telepon selular, 3) grafik berupa 2D dan grafis berupa 3D berdasarkan pustaka OpenGL, 4) penyimpanan data menggunakan SQLite 5) dapat mendukung berbagai media baik audio, video, dan berbagai format gambar, 6) memiliki fitur yang dapat memanjakan user yaitu berupa GSM, Bluetooth, EDGE, 3G, 4G, dan wifi namun sesuai dengan spesifikasi perangkat yang ada, 7) dilengkapi juga dengan kamera, global positioning system (GPS), kompas, NFC, dan accelerometer.

Selain memiliki kelebihan, Android pun memiliki beberapa kelemahan yang dapat merugikan pengguna Android. Kelemahan dari Android tersebut diantaranya yaitu, sebagai developer yang harus mencoba beberapa hardware yang cocok untuk memastikan bahwa software yang dibuatnya dapat dijalankan pada semua jenis Android dan aplikasi yang dibuat untuk Android belum tentu bisa dijalankan meskipun alat yang digunakan menggunakan sistem operasi Android.

Kelemahan-kelemahan dari android semakin diminimalisir dengan memperkuat kelebihan-kelebihan yang ada. Kelemahan yang muncul dalam Android terus dievaluasi sehingga muncul pembaharuan-pembaharuan dari Android tersebut. Evaluasi dilakukan untuk memuaskan pengguna Android agar pengguna Android tidak merasa dirugikan berlarut-larut akan kekurangan dari Android tersebut. Kelebihan-kelebihan yang ada pada Android semakin ditingkatkan dan

dipertahankan untuk menghadapi perkembangan teknologi yang begitu cepat.

B. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.⁶⁰

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.⁶¹

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini

⁶⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), Hlm. 24.

⁶¹ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2013), Hlm. 125.

yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan. Menurut Gay yang dikutip oleh Wasis menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.⁶² Penelitian pengembangan bersifat analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas.⁶³

Prosedur penelitian terdiri dari dua tahap yaitu mengembangkan produk model dan menguji kualitas dan atau efektifitas produk yang dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan lebih dikenal dengan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE.

2. Pengembangan Model ADDIE

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan system yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Model ADDIE merupakan salah satu model desain system pembelajaran yang sistematis⁶⁴. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Model ini merupakan model yang sangat umum yang

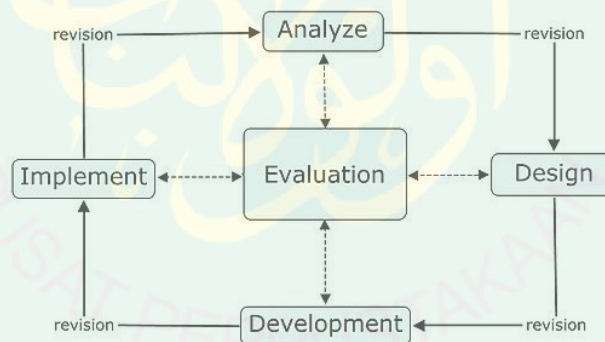
⁶² Wasis D Dwiyo, *Konsep Penelitian dan Pengembangan*, Jurnal Malang: Universitas Negeri Malang 2004.

⁶³ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, cv :2007).

⁶⁴ Made Teguh Dan Made Kirna, *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. Undiksha, Jurnal Tidak Diterbitkan. Hlm. 16

biasanya digunakan oleh para developer sistem dalam membangun sebuah sistem.⁶⁵ Selain itu, molenda juga menjelaskan bahwa ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Cheung menyatakan *“The advantage of the addie model is that it is simple to use and can be applied to curriculum that teaches knowledge, skill, or attitudes”*.

Selain itu, menurut Mulyatiningsih menjelaskan tentang model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain: oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.



Gambar 2.3 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

⁶⁵ Mulyanta Dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya, 2013), Hlm. 5

3. Langkah-langkah Model ADDIE

a. Analysis

Analysis merupakan langkah pertama dari model desain system pembelajaran ADDIE. Langkah analisis melalui dua tahapan yaitu a) Analisis Kinerja. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. b) Analisis kebutuhan, analisis ini merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu di pelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan prestasi hasil belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi.⁶⁶

b. Design

Merupakan inti dari langkah analisis kerja yaitu mempelajari masalah kemudian menemukan alternative solusi yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan. Setelah materi tersusun, selanjutnya menyusun perangkat media.

c. Development

Merupakan langkah ketiga dalam model desain ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan

⁶⁶ Ibid. Hlm. 6

metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam penyampaian materi dan substansi program. Dalam melakukan pengembangan ada dua tujuan penting yang perlu dicapai, antara lain adalah memproduksi, merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Langkah kedua adalah memilih media atau mengkombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada tahap implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat model ADDIE. Tujuan utama dalam langkah ini yaitu membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan atau kompetensi, menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh peserta didik, dan memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, peserta didik perlu memiliki kompetensi yang diinginkan.

d. Evaluasi

Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, mengetahui peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran, dan memperoleh keuntungan yang

dirasakan oleh lembaga akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.

C. Keefektifan Media Pembelajaran android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di SMA/MA

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Efektivitas berasal dari kata “efektif” berarti ada efeknya, manjur, mujarab, mapan.⁶⁷ Efektivitas berasal dari bahasa inggris yaitu *Effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan, suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mencapai tujuannya secara ideal Efektivitas dapat dikatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti misalnya usaha X adalah 60% efektif dalam mencapai tujuan Y.

Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh pendidik, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu sebelum proses belajar berlanjut. Pembelajaran dikatakan efektif apabila proses belajar mengajar berjalan dengan baik yang sesuai dengan tujuan belajar dan hasil belajar. Oleh karena itu, untuk menyelaraskan proses pembelajaran yang baik maka

⁶⁷ Djaka, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*,(Surakarta : Pustaka Mandiri, 2011), Hlm. 45

dibutuhkan peranan guru yang tepat dalam menjalankan proses pembelajaran seperti pemilihan metode, media, dan bagaimana mengevaluasi siswa.

Penguasaan dan keterampilan guru dalam penguasaan materi pembelajaran tidak menjadi jaminan untuk mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Secara umum ada beberapa variabel yang baik teknis maupun non teknis yang berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Beberapa variabel tersebut antara lain: kemampuan guru menutup pembelajaran, dan faktor penunjang lainnya.⁶⁸

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif merupakan suatu proses perubahan dalam tingkah laku dari hasil pembelajaran yang ia peroleh dari pengalaman dirinya sendiri dengan lingkungannya yang mampu membawa suatu pengaruh dan manfaat tertentu.

D. Penggunaan Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai pencari perhatian, peran komunikasi, dan peran ingatan/penyimpanan.⁶⁹ Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan

⁶⁸ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2009), Hlm 17

⁶⁹ Umi Rosyidah, Dkk, *Active Learning Dalam Bahasa Arab*, (Uin - Maliki Press, Malang ; 2008). Hlm. 96

media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam Proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran, seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, variatif, dan dinamis sehingga pembelajaran harus dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Dalam penerapan media pembelajaran, seorang pendidik seyogyanya memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.⁷⁰

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْخَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُنْتَهِنِينَ

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Dalam memaknai media pembelajaran ini, seperti dikuti dalam tafsir al-Qur'an Hidayatul Insan, disebutkan. (Q.S. AN-Nahl : 125).

⁷⁰ Ahmad Zainuri, *Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam*, Medina-Te, Vol. 18 Nomor 1, Juni 2018, ISSN: 1858-3237. Hlm. 5

Pertama, jalan Tuhan-mu; kedua, jalan yang lurus; yang di dalamnya mengandung ilmu yang bermanfaat dan amal yang shaleh; ketiga, hikmah; artinya tepat sasaran; yakni dengan memposisikan sesuatu pada tempatnya. Termasuk ke dalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang terpenting, berdakwah memperhatikan keadaan mad'u (orang yang didakwahi), berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami mereka, berdakwah dengan membuat permisalan, berdakwah dengan lembut dan halus. Adapula yang menafsirkan hikmah di sini dengan al-Qur'an ;

Keempat, pelajaran yang baik; berupa nasehat yang baik dan perkataan yang menyentuh. Misalnya menerangkan maslahat dan pahala dari mengerjakan perintah dan menerangkan madharrat dan azab apabila mengerjakan larangan. Kelima, bantahlah mereka dengan cara yang baik. Jika orang yang didakwahi menyangka bahwa yang dipegangnya adalah kebenaran atau sebagai penyeru kepada kebathilan, maka dibantah dengan cara yang baik; yakni cara yang dapat membuat orang tersebut mau mengikuti secara akal maupun dalil.

Pemahaman di atas menunjukkan bahwa dalam penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Beberapa

klaster media pembelajaran yang dinyatakan dalam al- Qur'an dan al-Hadits, sebagai berikut:⁷¹

Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik dari manusia maupun immanusia.⁷² Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampai pesan, dapat diambil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampai pesan, dapat diambil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran audio di dalam al-Qur'an, di antaranya surah al-'Alaq (96); 1, Al-Isra' (17): 14, Al-Ankabut (29); 45, Al-Muzammil (73) 20.

Hubungan media audio ini dengan tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam sangat erat. Dari sisi kognitif media audio ini dapat dipergunakan untuk mengajarkan berbagai aturan dan prinsip, dari segi afektif media audio ini dapat menciptakan suasana pembelajaran, dan segi psikomotor media audio ini untuk mengajarkan media keterampilan verbal. Sebagai media yang bersifat auditif, maka media ini berhubungan erat dengan radio, alat perekam pitamagnetik, piringan hitam, atau mungkin laboratorium bahasa.⁷³

⁷¹ M. Ramli, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah Xi Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015 130 Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. Jurnal. Hlm. 9

⁷² M. Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Cet. Ke-1, (Antasari Pers, Banjarmasin ;2012.) Hlm. 92

⁷³ Asnawir Dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, Jakarta, 2000), Hlm. 101

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2) 31:

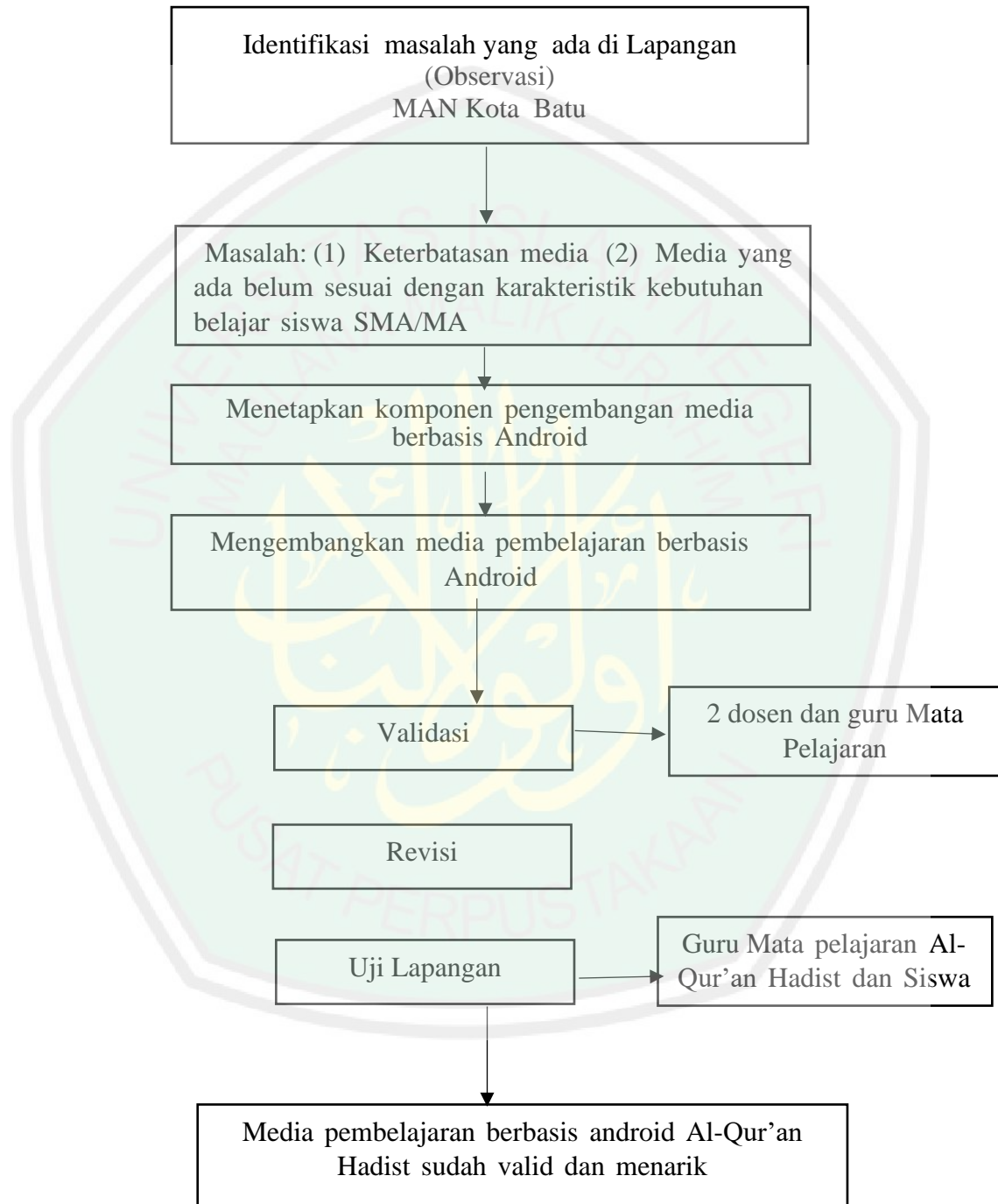
يَا أَيُّهَا النَّاسُ اعْبُدُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya: Hai manusia, sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakanmu dan orang-orang yang sebelummu, agar kamu bertakwa. (Q.S. Al-Baqarah : 31)

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat.

E. Kerangka berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an

Hadist Berbasis Android



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan, menurut Sugiyono menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁷⁴

Sugiyono mendefinisikan *Research and Development* sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years).⁷⁵ Begitu pula menurut Seels & Richey, “Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.⁷⁶

Begitu pula Menurut Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut: Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2009), Hlm. 407

⁷⁵ Ibid, Hlm. 408

⁷⁶ Punaji Setyosari, *Op,Cit.*,Hlm. 195

siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R&D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

Sedangkan Nusa Pura menjelaskan *Research and Development* (R & D) adalah sebagai berikut: *Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang memiliki ciri dan tujuan yang spesifik. Ciri-cirinya adalah R&D merupakan penelitian yang *mixed method*, dan bersifat multi dan atau interdisiplin. Tujuannya adalah inovasi, efektivitas, produktivitas dan kualitas. R&D merupakan penelitian yang dilaksanakan secara bertahap berkelanjutan, terstruktur dan terukur. Ada tahapan panjang yang mesti dilaksanakan dan dilalui untuk merumuskan, dan menguji serta menyebarkan temuan-temuan baru. R&D memang dimaksudkan untuk keperluan praktis yang memiliki kegunaan langsung dan operasional, karena itu R&D fokus pada masalah, tantangan, tuntutan, potensi dan kebutuhan nyata masyarakat, dunia bisnis, industri, pendidikan, dan permintaan pasar.⁷⁷

Karena itu peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan berupa media

⁷⁷ Nusa Putra, *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2011), Hlm. 87-88.

pembelajaran *berbasis Android* pada materi Al-Qur'an Hadist pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas X Semester I Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. Hal ini dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan sehingga memudahkan peserta didik untuk memperdalam pemahaman terhadap materi Pokok-Pokok Isi Kandungan Al-Qur'an.

B. Model Desain Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya.⁷⁸

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain system pembelajaran yang sistematis⁷⁹. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Model ini merupakan model yang sangat umum yang biasanya digunakan oleh para developer sistem dalam membangun sebuah sistem.⁸⁰

⁷⁸ Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), Hlm. 53

⁷⁹ Made Teguh Dan Made Kirna, *Op,Cit.*, Hlm. 16

⁸⁰ Mulyanta Dan Marlon Leong, *Op,Cit*, Hlm. 5

C. Prosedur pengembangan

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran ADDIE, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah dari model desain tersebut. Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik adalah model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate).

Model secara konseptual dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan penelitian, sehingga seperangkat prosedur ini akan berurutan untuk mencapai tujuannya.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi beberapa kebutuhan untuk memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran matematika sehingga dibutuhkannya media pembelajaran. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu:

a) Analisis Kebutuhan Pembelajaran.

Dalam tahap analisis kebutuhan pembelajaran peneliti akan melakukan identifikasi pokok bahasan pada ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an Hadist pada tingkat SMA/MA kelas X Sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013, termasuk juga kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dijadikan acuan maupun batasan jelas untuk memperoleh informasi awal agar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam

pembelajaran Al-Qur'an Hadist sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik.

Materi yang mencakup kebutuhan peserta didik adalah materi pokok-pokok isi kandungan di dalam Al-Qur'an di kelas X di semester ganjil. Berikut peta konsep materi yang akan dikembangkan ke media pembelajaran berbasis android;



Gambar 3.1 Materi Pokok-Pokok isi Kandungan Al-Qur'an

b) Analisis Kebutuhan Media

Tahap analisis kebutuhan media diperlukan sebagai penunjang keberhasilan suatu media yang akan dikembangkan. Hal-hal yang dibutuhkan yakni:

- a) Isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat membutuhkan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik. Isi pelajaran kelas X SMA/MA semester I sesuai dengan K13. Agar memudahkan

pembelajaran, isi pelajarannya adalah dengan materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an yang mana peserta didik diharapkan mampu menghafalkan ayat Al-Qur'an, menerjemahkan, dan menjelaskan isi kandungan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an.

- b) Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan. Media yang diperlukan mudah diperoleh, mudah di dapat dan mudah untuk mengaplikasikannya. Dalam hal ini peneliti menggunakan media android, yang mana siswa hanya membuka *smartphone / Handphone* dalam proses pembelajaran, untuk memudahkan peserta didik hanya perlu mengikuti instruksi yang ada di aplikasi android.
- c) Keterampilan pendidik dalam menggunakannya. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator menggunakan media pembelajaran berbasis android sebagai proses pembelajaran. Penekanan pada aplikasi ini adalah terletak pada nilai dan manfaat yang ada pada media android, siswa menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang asik, menarik dan mudah dipahami.
- d) Alokasi waktu dalam penggunaan media ini berkisar 2 x 45 menit dalam tiap kali pertemuan. Artinya selama waktu tersebut peserta dapat menggunakan media pembelajaran berbasis android sebagai proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist yang lebih menarik dan menyenangkan.

- e) Media pembelajaran berbasis android ini juga berisi materi dan soal-soal yang disesuaikan dengan kemampuan siswa agar mudah dipahami.

Pada tahap ini media menentukan sasaran pengguna media, apa yang harus dipelajari, pengetahuan-pengetahuan sebagai prasyarat yang harus dimiliki, berapa lama durasi yang efektif yang diperlukan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.

2. Design (Desain/Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi:

a. Desain Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Berikut langkah-langkah desain pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan Silabus dan RPP:

1) Pendahuluan

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam menerapkan model desain pembelajaran yaitu:

a) Tujuan

Dalam tahap tujuan desain pembelajaran ini menjadi kompetensi apa saja yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran membimbing kita mengembangkan kegiatan dan aktifitas yang perlu dilaksanakan untuk mencapai tujuan tersebut. Oleh karena itu perumusan tujuan pembelajaran harus dilakukan dengan cermat dan tidak asal-asalan. Sebelum menerapkan tujuan pembelajaran, perlunya memperhatikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator. Berikut ini deskripsi setiap KD kelas X semester 1 berdasarkan muatan mata pelajaran Al-Qur'an Hadist yang harus diajarkan dan dikuasai peserta didik:

Tabel 3.1 Tabel Kompetensi Inti

| No | Kompetensi Inti |
|----|---|
| 1 | Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. |
| 2 | Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. |
| 3 | Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. |
| 4 | Mencoba, mengolah, dan menyajikan 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 semua dalam sudut pandang atau teori. |

Tabel 3.2 Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

| No | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian |
|-----|---|---|
| 1.1 | Meyakini kebenaran nilai-nilai yang terdapat pada pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 1.1.1 Menyebutkan macam-macam isi kandungan di dalam al-Qur'an dalam Q.S.Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. |
| 2.1 | Menunjukkan pokok-pokok iis kandungan dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 2.1.1 Menjelaskan bacaan dari Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. |
| 3.1 | Memahami pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 3.1.1 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Baqarah ayat 163 3.1.2 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Adz Dzariyat ayat 56 3.1.3 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Qalam ayat 4 3.1.4 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Furqan ayat 37 3.1.5 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |
| 3.2 | Menjelaskan pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 3.2.1 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Baqarah ayat 163 3.2.2 Mampu mengartikan per ayat Q.S Adz Dzariyat ayat 56 3.2.3 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Qalam ayat 4 3.2.4 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Furqan ayat 37 3.2.5 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |
| 4.1 | Memaparkan terjemahan pokok-pokok ajaran al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. | 4.1.1 Mampu menerjemahkan Q.S Al-Baqarah ayat 163 |

| | | |
|-----|---|--|
| | Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 4.1.2 Mampu menerjemahkan Q.S Adz Dzariyat ayat 56 4.1.3 Mampu menerjemahkan Q.S Al-Qalam ayat 4 4.1.4 Mampu menerjemahkan Q.S Al-Furqan ayat 37 4.1.5 Mampu menerjemahkan Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |
| 4.2 | Memahami Isi kandungan dari pokok-pokok isi Al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 4.2.1 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Al-Baqarah ayat 163 4.2.2 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Adz Dzariyat ayat 56 4.2.3 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Al-Qalam ayat 4 4.2.4 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Al-Furqan ayat 37 4.2.5 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |

Tujuan Pembelajaran

Tabel 3.3 Tujuan Pembelajaran

| No | Tujuan Pembelajaran |
|----|--|
| 1 | Menyebutkan apa saja pokok-pokok isi kandungan di dalam al-Qur'an |
| 2 | Menjelaskan apa saja pokok-pokok isi kandungan dalam Al-Qur'an |
| 3 | Menunjukkan perilaku yang menjadikan Al-Qur'an sebagai hukum dalam kehidupan sehari-hari |
| 4 | Menjelaskan penerapan kandungan ayat Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. |
| 5 | Menghafalkan ayat-ayat Al-Qur'an dengan lancar |
| 6 | Mengartikan potongan ayat-ayat Al-Qur'an dengan benar |
| 7 | Menerjemahkan ayat secara kseleuruhan |
| | Menyimpulkan kandungan ayat Al-Qur'an yang terkait dengan isi pokok ajaran al-Qur'an |

b) Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis android didasarkan pada karakteristik peserta didik dan karakteristik materi pembelajaran. Strategi pembelajaran dalam media pembelajaran android menggunakan strategi pembelajaran Kontekstual yaitu mengkaitkan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

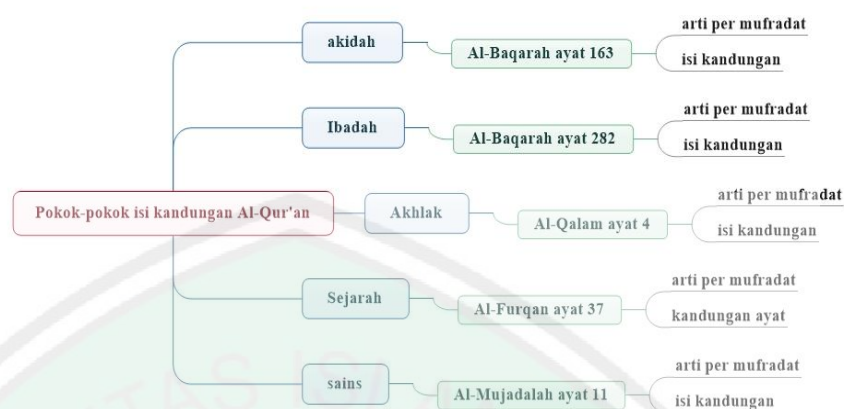
c) Metode penyampaian

Metode penyampaian dalam media pembelajaran android menggunakan metode pengamatan, penugasan, tanya jawab, diskusi dan *Student Centred Learning* (SCL) yakni strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik lebih aktif dan mandiri dan bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya.

2) Inti Pembelajaran

a) Materi

Materi yang akan diampu dalam media android ini yaitu materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an kelas X SMA/MA semester ganjil.



Gambar 3.2 Materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an

3) Penutup

a) Evaluasi

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dalam materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan yaitu tes kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga dapat melihat pencapaian apa yang sudah di capai oleh peserta didik. Ketiga ranah tersebut sangat berhubungan satu dengan yang lainnya, bahwa afektif merupakan pengetahuan yang perlu dikembangkan sengan kognitif serta diaplikasikan dengan keterampilan yakni psikomotorik.

b. Desain Media

Dalam mendesain media perlu memperhatikan fungsi dari media pembelajaran, antara lain:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Selain itu, terdapat langkah-langkah dalam desain pembelajaran berbasis android, yaitu:

a) *Panel layout (Storyboard)*

Panel layout adalah tahapan pembuatan rancangan dialog yang lebih dikenal dengan nama (storyboard). Storyboard berfungsi sebagai media penyampaian ide atau gagasan kepada orang lain dalam bentuk gambar atau teks. Isi dari storyboard media android ini meliputi: alur cerita yang berdasarkan gambaran besar, mulai dari awal cerita, bagian tengah, hingga akhir cerita. Bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan media

android serta memudahkan orang lain dalam memahami alur dari isi cerita yang akan disampaikan

b) *Desain layout*

Desain layout adalah tahapan pembuatan rancangan awal sebelum sebelum media mulai dikembangkan, yaitu dengan tahap mendesain user interface terdiri dari beberapa segi tampilan seperti tampilan warna, tampilan background, tampilan ukuran huruf, jenis font dan sebagainya.

c) Perancangan Tampilan

Salah satu kriteria penting dalam tahap desain yang pertama adalah tahap perancangan tampilan, karena tampilan merupakan keutamaan untuk menarik pembaca. Pada tahap ini dengan layering dan penataan alur dengan aplikasi menggunakan software *Adobe Animate*.

d) Relevansi media dalam pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar terdapat komponen yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subyek pembelajaran. Pembelajaran Al-Qur'an Hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an relevan dengan metode pembelajaran *Student Centred Learning* (SCL) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat. Untuk membuat media pembelajaran berbasis android terdapat beberapa tahapan yang dilalui sebagai berikut:.

a. Tahap perencanaan produk

a) *Recreating Android*

Pada tahap ini dimulai membuat android menggunakan *software* aplikasi yaitu *corel draw* dan *photoshop*. Semua hal yang berkaitan dengan pewarnaan, pemberian *background*, *typesetting*, dan sebagainya yang dilakukan pada tahap ini.

b) *Tahap Layering*

Selesainya pembuatan android di aplikasi *software coreldraw* dan *photoshop* maka langkah selanjutnya dengan membuat layer depan dan penataan alur aplikasinya dengan menggunakan *software* aplikasi yaitu *software adobe Animate*.

b. Tahap pembuatan produk

1) *Tahap Coding (Programming)*

Selesainya pembuatan media di aplikasi *software adobe Animate* selanjutnya yaitu dengan menggunakan *ActionScript 3.0* s sebelum diaplikasikan ke dalam android

2) *Proses compile*

Maka langkah selanjutnya adalah tahap akhir proses *compile* dan *render*, sehingga media akan di aplikasikan kedalam *android*

(APK) Dimana pada tahap ini media android akan disusun secara runtut dengan berbagai menu-menu yang sesuai dengan bagiannya, setelah itu baru di uji coba di smartphone, Sistem yang dibutuhkan adalah Java Eclips, supaya aplikasi tersebut biar di run di Smartphone android

c. Tahap Uji Produk

1) Validasi

Selesai pembuatan media pembelajaran berbasis android, maka tahap selanjutnya adalah tahap validasi utama yang terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media serta validasi ahli pembelajaran (Guru) untuk memberikan penilaian dan masukan berupa kritik serta saran terhadap media.

a) Ahli Materi

Ahli materi yang bertindak dalam pengembangan ini adalah seseorang Doktor atau yang bergelar lebih tinggi di bidang pendidikan. Ahli materi dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memang memiliki kompetensi dalam bidang tersebut. Pemberian komentar dan saran dalam pengembangan media ini bagian ahli materi.

b) Ahli Media

Ahli media dalam proses pengembangan ini adalah seseorang yang ahli dalam bidang desain dan terutama dalam media pembelajaran. Pemilihan ini atas pertimbangan bahwa ahli

media benar-benar berkopetensi dalam media pembelajaran, seperti halnya ahli materi, ahli media juga memberikan komentar dan saran atas pengembangan media.

c) Ahli Pembelajaran (Guru)

Ahli pembelajaran dalam hal ini adalah guru Al-Qur'an Hadist kelas X MAN Kota Batu. Ahli pembelajaran (guru) bertugas menyampaikan pembelajaran dengan media yang sudah peneliti buat, dan memberi penilaian terhadap produk yang siap di gunakan berupa android.

d. Revisi

Langkah selanjutnya adalah merevisi hasil penilaian, saran dan masukan dari validator terkait media pembelajaran berbasis android. Pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahap desain, yang perlu diperhatikan dalam tahap ini adalah penerapan sistem yang akan digunakan serta memperhatikan kembali prinsip 4 kriteria media yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu kesesuaian, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan.⁸¹

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan uji coba lapangan dalam pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan media

⁸¹ Ibid. Hlm. 7

pembelajaran berbasis android pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist yang telah didesain sesuai dengan identifikasi awal di MAN Kota Batu. Pada tahap ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan dan ketertarikan pengguna android pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist.

5. Evaluation (evaluasi)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu:

- a. Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- b. Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
- c. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

Evaluasi juga harus memberikan hasil pencapaian nilai dari masing-masing peserta didik sebagai parameter keberhasilan dalam

pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang sudah dibuat.⁸²

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan produk yang dilakukan setelah rancangan produk diselesaikan. Penilaian produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan valid yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), menetapkan tujuan keefektifan, dan efisiensi produk yang dihasilkan.

1. Desain uji coba

Pada tingkat pengujian ini akan diberikan kewenangan kepada ahli materi terkait mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, ahli desain pembelajaran, guru mata pelajaran terkait sekolah yang dituju, dan siswa-siswi yang bersangkutan.

2. Subjek Uji Coba

Untuk menentukan efektifitas produk pengembangan, akan dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, guru mata pelajaran terkait sekolah yang dituju, dan siswa-siswi yang bersangkutan.

a) Tahap validasi ahli materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang setidaknya

1) Menguasai karakteristik materi

⁸² Ibid, Hlm. 8

- 2) Memiliki wawasan pengembangan yang relevan terhadap produk yang dikembangkan
- 3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran berbasis android Al-Qur'an Hadist.

b) Ahli desain

Ahli desain pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain media pembelajaran berbasis android, pemilihan ahli desain didasarkan pada pertimbangan yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang desain media pembelajaran. Ahli desain memberikan komentar dan saran terhadap kemenarikan media pembelajaran.

c) Ahli pembelajaran. (guru MAN Kota Batu).

Ahli pembelajaran memberikan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android, guru telah mampu menggunakan media pembelajaran berbasis android di sekolah dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, maka guru dikatakan berhasil. Dengan demikian media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan terbukti efektif jika diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.

d) Tahap uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan di kelas X berjumlah 35 siswa di semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 MAN Kota Batu.. Kelompok kecil yang diamati disebut sampel dan kelompok yang lebih besar tentang

generalisasi yang dibuat disebut populasi.⁸³ Jika subjek kurang dari 100, sampel dapat diambil semua, sehingga penelitiannya adalah penelitian populasi, tetapi jika subjeknya besar (lebih dari 100), sampel dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih.⁸⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa sampel adalah area objek yang diambil dari populasi dan mereka harus memiliki karakteristik yang sama, sehingga dapat representatif. Untuk membuat penelitian ini lebih spesifik, peneliti menentukan subjek uji coba siswa yang dikumpulkan datanya oleh peneliti adalah siswa kelas X MAN Kota Batu.

E. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, sesuai jenis data pada umumnya, yaitu:

1. Data kuantitatif, data data hasil observasi atau pengukuran yang dinyatakan berupa angka-angka, sesuai dengan bentuknya. Data kuantitatif dapat dioalah dan dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan

⁸³ Donald Ary, *Introduction to Research in Education*, (USA : Wadsworth, 2002), hlm. 163

⁸⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi V*, (Jakarta: Rineka, 2002), hlm. 107

statistik.⁸⁵ Penelitian ini menggunakan data kuantitatif berupa data yang menunjukkan angka atau jumlah yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa di MAN Kota Batu yang diperoleh dari hasil angket

2. Data kualitatif, dapat atau yang berupa pendapat (pernyataan) sehingga tidak berupa angka tetapi berupa kata-kata atau kalimat. Data kualitatif diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data, misalnya dokumentasi, wawancara, observasi,⁸⁶ masukan, tanggapan dan saran dari para ahli materi dan ahli desain media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru di MAN kota Batu.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dalam hal ini mengharuskan peneliti untuk mengamati secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.⁸⁷ 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

⁸⁵ Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenada media Group, 2013), Hlm. 17

⁸⁶ Ibid, Hlm. 17

⁸⁷ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm.165.

hanya mengamati interaksi sosial yang mereka ciptakan, baik dengan sesama siswa maupun dengan pihak luar.⁸⁸

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran obyek uji coba. Adapun tujuan penggunaan angket dalam tahap ini adalah untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, kesesuaian media, dan tampilan. Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan oleh peneliti pada angket validasi ahli:

- a) Angket tanggapan ahli media pembelajaran .
- b) Angket tanggapan ahli materi pembelajaran.
- c) Angket tanggapan ahli pembelajaran.
- d) Angket tanggapan siswa melalui uji coba lapangan Tes

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Tes yang digunakan salah satunya adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda (multiple choice test).

3. Tes

Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat

⁸⁸ Ibid., hlm.165.,

yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Soal tes merupakan alat untuk mengumpulkan data pada penelitian ini.

Tes merupakan alat ukur yang berharga untuk penelitian pendidikan. Tes adalah seperangkat rangsangan yang disajikan kepada seorang individu untuk memperoleh respon atas dasar skor numerik yang dapat ditugaskan. Skor ini, berdasarkan sampel representatif dari perilaku individu, menunjukkan sejauh mana subjek memiliki karakteristik yang diukur.⁸⁹

Dalam tahapan tes hasil belajar ini peneliti akan mengukur prestasi belajar peserta didik menggunakan hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik. Tes hasil belajar yang digunakan adalah merupakan tes evaluatif yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik.⁹⁰ Tes peneliti berupa post test. Soal tes yang sama diberikan kepada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal tes digunakan untuk mengetahui perbandingan prestasi antara kedua kelas

G. Analisis Data

Untuk mengolah data hasil pengembangan, maka perlu digunakan tiga analisis data yaitu analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif dan analisis hasil tes.

1. Analisis Data Kualitatif

⁸⁹ Donald Ary, *Introduction to Research in Education*, (USA : Wadsworth, 2002), hlm. 216

⁹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 223

Pada tahap uji coba, data yang dikumpulkan diperoleh dari angket tertutup dan terbuka. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi, saran dan komentar oleh validator dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap pengumpulan data sebagai bahan revisi produk bahan ajar yang dihasilkan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data yang diperoleh dari proses pengembangan media kemudian dianalisis secara deskriptif dan selanjutnya digunakan untuk menentukan ketepatan, keefektifan dan kemenarikan suatu produk yang telah dikembangkan. Data hasil validasi ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran serta angket respon peserta didik dianalisis untuk mengetahui kelayakan media. Untuk menganalisis digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor)

dan disesuaikan serta diadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan.

Berikut tabel kualifikasi penilaian.

Tabel 3.4 Tabel Skala Linkert

| Tingkat Pencapaian (%) | Kriteria Kelayakan | Keterangan |
|------------------------|--------------------|--------------------|
| 0-20 | Tidak Valid | Revisi |
| 21-40 | Kurang Valid | Revisi |
| 41-60 | Cukup Valid | Revisi kecil |
| 61-90 | Valid | Tidak perlu revisi |
| 91-100 | Sangat Valid | Tidak perlu revisi |

Berdasarkan tabel di atas, penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari 60-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran dan peserta didik. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika kriteria tidak valid maka perlu dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

3. Analisis Hasil Tes

Hasil tes diperoleh dari tes awal dan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba yakni peserta didik MAN Kota batu sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media. Selanjutnya untuk memperkuat data maka dilakukan analisis t-test.

Tabel 3.5 Kualifikasi penilaian

| Nilai | Keterangan |
|--------|-------------|
| 90-100 | Sangat Baik |
| 80- 89 | Baik |
| 70-79 | Cukup |
| < 70 | Kurang |

Berdasarkan tabel di atas, pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mendapatkan nilai 0-100% apabila peserta didik mendapatkan nilai dibawah 70 maka peserta didik masuk dalam kategori kurang dalam memahami materi yang diajarkan.

Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Al-Qur'an hadist, akan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar peserta didik. Analisis tes hasil belajar akan menggunakan tes awal dan tes akhir yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal (*pretest*) dan data kemampuan akhir (*posttes*) yang dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara proses pembelajaran menggunakan bahan ajar lama atau proses pembelajaran menggunakan media android yang telah dikembangkan.

Subyek penelitian dalam desain *pretest-posttest* adalah sampel yang disebut dengan sampel non independen.⁹¹ Karena peneliti mencari perbedaan dari dua tes dengan subjek yang sama.

⁹¹ Donald Ary, *Introduction to Research in Education*, (USA : Wadsworth, 2002), hlm. 161

Peneliti melakukan penelitian untuk peserta didik kelas X MAN Kota Batu sebelum menggunakan media android sebagai media pembelajaran, sebelum percobaan yang dilakukan oleh peneliti semua siswa mendapatkan pre-test. Hasil pre-test disebut “X”. Setelah itu, pendidik memberikan media android sebagai media pembelajaran Al-Qur’an hadist kepada peserta didik, yang selanjutnya tes kedua atau *post-test* disebut dengan “Y”. Dari kedua data tersebut peneliti bisa mencari perbedaannya.

Selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dengan mencari perbedaan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

X_1 =Rata-rata sampel 1

X_2 =Rata-rata sampel 2

S_1 =Simpangan baku sampel 1

S_2 =Simpangan baku sampel 2

S_1^2 =Varians sampel 1

S_2^2 =Varians sampel 2

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.

H₀ : 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. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

1. Karakteristik Kebutuhan Media Pembelajaran berbasis Android Al-Qur'an Hadist Yang Sesuai Dengan Kebutuhan Peserta Didik Pada Materi Pokok-Pokok isi Kandungan Al-Qur'an Di Kelas X MAN Kota Batu.

Tujuan utama dalam penelitian pengembangan ini, ingin menganalisis karakteristik kebutuhan media pembelajaran berbasis android sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas MAN Kota Batu untuk melanjutkan ke tujuan pengembangan selanjutnya, yaitu dengan memperhatikan Kurikulum 2013 (K-13) yaitu kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Nasional dengan menetapkan kompetensi peserta didik yang hendak dicapai. Kompetensi peserta didik disesuaikan dengan keputusan yang telah tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang dinyatakan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis android Al-Qur'an Hadist materi Pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an kelas X. untuk materi mengacu pada buku guru dan buku siswa pelajaran Al-Qur'an Hadist kurikulum 2013.

Pada observasi awal yang dilakukan di kelas X MAN Kota Batu, peneliti mendapati dalam kegiatan proses pembelajaran, kebanyakan peserta didik tidak tertarik untuk memperhatikan pelajaran mereka melakukan kegiatan lain, seperti mengajak teman di sampingnya bercerita dan keluar masuk kelas seenaknya. Saat diberi pertanyaan, banyak peserta didik yang tidak menjawab dan hanya menunggu peserta didik yang lain untuk menjawab. Peserta didik juga kurang aktif dalam pembelajaran.⁹² Hal ini seperti yang disampaikan oleh beberapa siswa diantaranya adalah sebagai berikut:

Annisa Rani Anggraini “saya lebih tertarik dengan media yang unik, media yang menarik, media yang bisa memotivasi siswa lebih giat belajar.

Salwa Awalia “Saya suka media yang lucu, menarik, warna warni gambarnya, media yang tidak membuat saya bosan dikelas.”

Muhammad Adytia “kalau saya suka pelajaran ada media nya, seperti media yang pakai computer/leptop apalagi kalau pakai HP.”

Dicky Kusuma Whardana mengatakan “saya suka media yang menggunakan computer, Hp, Sound System”.

⁹² observasi

Dari pemaparan tersebut diketahui ternyata siswa menginginkan media yang tidak membuat mereka jenuh, media yang menarik, media yang menggunakan Hp, Setelah itu, peneliti mencoba menggali informasi dari pihak pendidik, dalam hal ini peneliti mewawancarai guru mata

Pelajaran Al-Qur'an Hadist:

Bapak Achman Fauzan menerangkan bahwa media yang ada di sekolah MAN Kota Batu, masih belum ada media berbasis android / hp, tidak semua guru menggunakan media pembelajaran, jika memang sempat membuat media yah Alhamdulillah. Kebanyakan para guru menggunakan media yang ada di sekolah saja, selama ini kami biasanya menggunakan buku paket dan modul dalam pembelajaran.⁹³

Berdasarkan pemaparan tersebut diperlukan media pembelajaran lain yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis android, dengan adanya media pembelajaran berbasis android ini diharapkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, dan ternyata inilah yang diperlukan oleh siswa saat ini, yakni media yang menarik berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Lebih lanjut, untuk memudahkan pengembangan penelitian ini, peneliti mencoba menawarkan media android pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an. Analisis kebutuhan media menurut temuan peneliti melalui hasil observasi langsung dan wawancara dari berbagai pihak akan disajikan dalam tabel dibawah sebagai berikut:

⁹³ Wawancara dengan bapak Achmad Fauzan, M.Pd. pada hari selasa

Tabel 4.1 Karakteristik kebutuhan

| No | Karakteristik kebutuhan | Temuan | Solusi |
|----|---------------------------------------|---|---|
| 1 | Karakteristik kebutuhan peserta didik | Hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa : 1. Peserta didik tidak memperhatikan pelajaran, dan mereka lebih aktif dengan teman disampingnya 2. Tidak aktif dalam Tanya jawab | Berdasarkan analisis hasil wawancara diperlukan media, yang menarik, efektif, tidak membosankan, mudah dibawa kemana-kemana dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. |
| 2 | Karakteristik kebutuhan media | 1. Kesulitan guru untuk membuat media berbasis teknologi 2. Media yang ada belum sesuai dengan karakteristik kebutuhan peserta didik 3. Media yang tersedia masih terbatas | Media pembelajaran berbasis android |

2. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran berbasis

Android Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Materi Pokok-pokok isi Kandungan Al-Qur'an Di Kelas X di MAN

a. Analyse (Analisis)

1) Analisis kebutuhan dan Karakteristik Peserta didik

Analisis kebutuhan merupakan langkah dasar dalam melakukan penelitian dan pengembangan untuk memenuhi dan mengetahui kebutuhan apa yang akan digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.

Dalam perencanaan dan pengembangan media pembelajaran juga membutuhkan analisis karakteristik peserta didik, diantaranya meliputi minat, sikap, motivasi, gaya belajar, kemampuan berfikir, sehingga dapat diketahui karakteristik siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar. Analisis kebutuhan berkaitan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Pada tahap ini membahas tentang pengidentifikasian produk yang sesuai dengan peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi materi pembelajaran, lingkungan belajar dan strategi dalam pembelajaran. Hal yang pertama dilakukan dengan menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Tabel 4.2 Kompetensi Inti

| No | Kompetensi Inti |
|----|---|
| 1 | Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. |
| 2 | Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. |
| 3 | Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. |
| 4 | Mencoba, mengolah, dan menyajikan 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 semua dalam sudut pandang atau teori. |

Tabel 4.3 Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

| No | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian |
|-----|---|---|
| 1.1 | Meyakini kebenaran nilai-nilai yang terdapat pada pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 1.1.1 Menyebutkan macam-macam isi kandungan di dalam al-Qur'an dalam Q.S.Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. |
| 2.1 | Menunjukkan perilaku yang menjadikan al-Qur'an sebagai sumber hukum dalam kehidupan sehari-hari dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 2.1.1 Menjelaskan bacaan dari Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. |
| 3.1 | Memahami pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. Menjelaskan pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 3.1.1 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Baqarah ayat 163 3.1.2 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Adz Dzariyat ayat 56 3.1.3 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Qalam ayat 4 3.1.4 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Furqan ayat 37 3.1.5 Mampu membaca dan menghafalkan Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |
| 3.2 | Menjelaskan pokok-pokok isi kandungan al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 3.2.1 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Baqarah ayat 163 3.2.2 Mampu mengartikan per ayat Q.S Adz Dzariyat ayat 56 3.2.3 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Qalam ayat 4 3.2.4 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Furqan ayat 37 3.2.5 Mampu mengartikan per ayat Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |

| | | |
|-----|---|--|
| 4.1 | Memaparkan terjemahan pokok-pokok ajaran al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 4.1.1 Mampu menerjemahkan Q.S Al-Baqarah ayat 163 4.1.2 Mampu menerjemahkan Q.S Adz Dzariyat ayat 56 4.1.3 Mampu menerjemahkan Q.S Al-Qalam ayat 4 4.1.4 Mampu menerjemahkan Q.S Al-Furqan ayat 37 4.1.5 Mampu menerjemahkan Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |
| 4.2 | Memahami Isi kandungan dari pokok-pokok isi Al-Qur'an dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 163, Q.S. Adz Dzariyat ayat 56, Q.S Al-Qalam ayat 4, Q.S. Al-Furqan ayat 37, dan Al-Mujadilah ayat 11. | 4.2.1 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Al-Baqarah ayat 163 4.2.2 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Adz Dzariyat ayat 56 4.2.3 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Al-Qalam ayat 4 4.2.4 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Al-Furqan ayat 37 4.2.5 Mampu menjelaskan isi kandungan Q.S Al-Mujadillah ayat 11 |

Hal ini berorientasi pada tujuan dari media yang dikembangkan berdasarkan analisis KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan indikator. Dengan dikembangkannya Media Pembelajaran berbasis Android ini diharapkan dapat menjadi sebagai pelengkap dan penyempurna media sebelumnya.

2) Analisis Kebutuhan Media

a) Analisis kebutuhan media

Media sangat diperlukan untuk lebih memperjelas materi ajar dan bahan ajar yang akan digunakan oleh guru dengan itu tingkat

keberhasilan guru akan semakin tinggi dalam proses pembelajaran. Untuk itu peneliti perlu mengetahui cara memilih dan merancang media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan tepat untuk siswa, sehingga media yang akan dikembangkan oleh peneliti benar-benar dapat membantunya mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di MAN Kota Batu perlu dianalisis dan dikembangkan sesuai karakteristik siswa. Hasil yang diperoleh dari analisis media pembelajaran yaitu belum diterapkannya media pembelajaran interaktif seperti Media Pembelajaran berbasis Android di MAN Kota Batu, tetapi hanya menggunakan media cetak berupa modul dan buku pegangan Al-Qur'an Hadist.⁹⁴

Dalam tahap ini, peneliti dapat memilih dan merancang media melalui analisis kebutuhan media. Kegunaan analisis kebutuhan media pembelajaran adalah membantu peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan serta menindaklanjuti kegiatan pembelajaran yang akan dikelola oleh guru. Langkah analisis kebutuhan media pembelajaran ditunjukkan dalam alur berikut:

⁹⁴ Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), Hlm. 294



Gambar 4.1 Alur analisis kebutuhan media pembelajaran

Dari penjelasan gambar 4.1 dapat dijabarkan sebagai berikut ini:

(1) Mempelajari kurikulum yang berlaku

Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Nasional. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 yang sering disebut dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu yang menjadi subjek penelitian ini telah menerapkan kurikulum K13 sesuai perkembangan sistem pendidikan di Indonesia saat ini.

(2) Menetapkan kompetensi peserta didik yang hendak dicapai

Kompetensi peserta didik disesuaikan dengan keputusan yang telah tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang dinyatakan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.⁹⁵

(3)Memilih dan menentukan materi yang akan disajikan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis android Al-Qur'an Hadist materi Pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an kelas X. untuk materi mengacu pada buku guru dan buku siswa pelajaran Al-Qur'an Hadist kurikulum 2013.

(4)Memilih dan menentukan jenis media pembelajaran

Pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang bersangkutan. Lebih lanjut disebutkan beberapa hal yang telah di analisis oleh peneliti dalam hal pemilihan media yaitu sebagai berikut:

- (a) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa

⁹⁵ Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2003 Tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah, BAB 1.,1.

- (b) Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
- (c) Siswa mayoritas memiliki smarphone berbasis androis, sehingga mendukung dan memudahkan peneliti selama proses penelitian.
- (d) Keterampilan pendidik dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama yaitu pendidik dapat menggunakannya dalam pembelajaran.
- (e) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung
- (f) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya mudah dipahami.

b. Design (perencanaan)

1) Desain Pembelajaran

a) Perencanaan

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, dan perangkat penilaian pembelajaran. Berikut

langkah-langkah desain pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan Silabus dan RPP:

(1) Pendahuluan

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam menerapkan model desain pembelajaran yaitu:

(a) Tujuan Pembelajaran

Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran

| No | Tujuan Pembelajaran |
|----|--|
| 1 | Menyebutkan apa saja pokok-pokok isi kandungan di dalam al-Qur'an |
| 2 | Menjelaskan apa saja pokok-pokok isi kandungan dalam Al-Qur'an |
| 3 | Menunjukkan perilaku yang menjadikan Al-Qur'an sebagai hukum dalam kehidupan sehari-hari |
| 4 | Menjelaskan penerapan kandungan ayat Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. |
| 5 | Menghafalkan ayat-ayat Al-Qur'an dengan lancar |
| 6 | Mengartikan potongan ayat-ayat Al-Qur'an dengan benar |
| 7 | Menerjemahkan ayat secara kseleuruhan |
| | Menyimpulkan kandungan ayat Al-Qur'an yang terkait dengan isi pokok ajaran al-Qur'an |

(b) Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis android didasarkan pada karakteristik peserta didik dan karakteristik materi pembelajaran. Strategi pembelajaran dalam media pembelajaran android menggunakan strategi pembelajaran Kontekstual yaitu mengkaitkan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan

antara pengetahuan yang dimilikinya dengan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

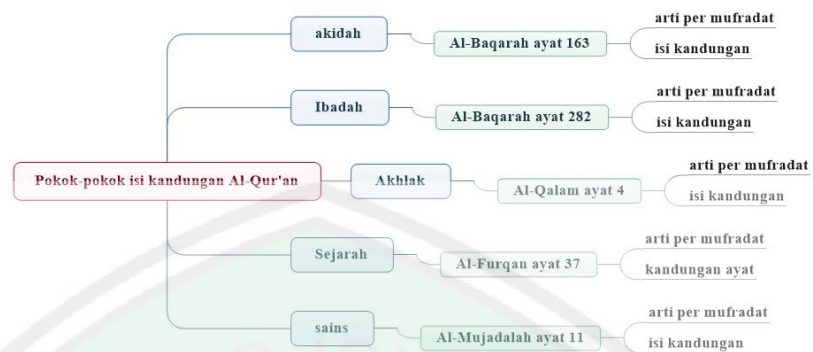
(c) Metode penyampaian

Metode penyampaian dalam media pembelajaran android menggunakan metode pengamatan, penugasan, tanya jawab, diskusi dan *Student Centred Learning (SCL)* yakni strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik lebih aktif dan mandiri dan bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya.

(2) Inti Pembelajaran

(a) Materi

Materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran berbasis android adalah materi pokok-pokok isi kandungan di dalam Al-Qur'an di kelas X di semester ganjil. Berikut peta konsep materi yang akan dikembangkan ke media pembelajaran berbasis android;



Gambar 4.2 Materi yang dikembangkan

(3) Penutup

(a) Evaluasi

Penilaian atau evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan, dan praktek/unjuk kerja.

2) Desain Media

Adapun langkah pengembangan media pembelajaran berbasis android dari segi desain media sebagai berikut:

a) Perancangan (*storyboard*)

Isi dari storyboard media android meliputi cover, judul materi, kata pengantar, daftar isi, petunjuk android, penggunaan android, materi, tujuan pembelajaran, dan lain sebagainya. Semua dari proses awal sampai akhir akan diringkas di storyboard untuk memudahkan proses pengembang dengan terarah. Sekilas perancangan alur yang ada di storyboard dapat dilihat pada table dibawah sebagai berikut;



Keterangan :

- A. Tombol Pengatur Musik
- B. Tulisan Al-Qur'an Hadist "Pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an"
- C. Tombol Masuk
- D. Tombol Keluar



Gambar 4.3 Menu Home

- Keterangan :
- A. Tombol Pengatur Musik
 - B. Tulisan Al-Qur'an Hadist "Pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an"
 - C. Tombol Masuk
 - D. Tombol Keluar



Gambar 4.4 Isi Menu Home

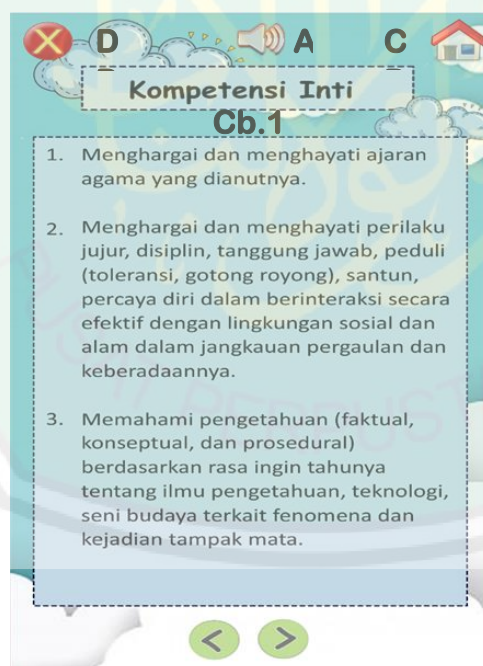
- Keterangan :
- C. Tombol Pnegatur Suara
 - D. Tombol keluar
 - Ca. Menu Petunjuk
 - Cb. Menu KI KD, Indikator
 - Cc. Menu Materi
 - Cd. Menu Evaluasi
 - Ce. Menu Biografi
 - Cf. Menu Game



Gambar 4.5 Menu Tombol

Keterangan :

- A. Tombol Pengatur musik
- C. Tombol Home
- D. Tombol Kluar
- Ca.1. keterangan tombol masuk
- Ca.2 keterangan tombol keluar
- Ca.3 keterangan tombol menuju halaman
- Ca.4. keterangan tombol next
- Ca5. keterangan tombol play
- Ca6. keterangan tombol pause



Gambar 4.6 Kompetensi Inti

Keterangan :

- A. . Tombol Pengatur musik
- C. Tombol Home
- D. Tombol Kluar
- Cb.1. Menu Kompetensi Inti



Gambar 4.7 Isi Kandungan Al-Quran



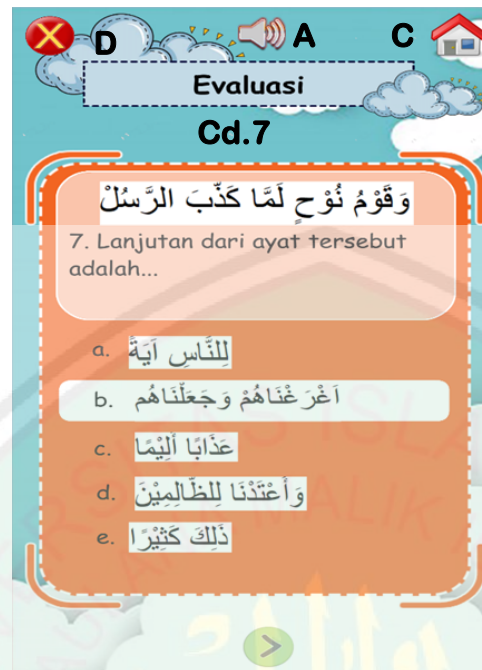
Gambar 4.8 Isi Materi

Keterangan :

- A. Tombol Pengatur musik
- C. Tombol Home
- D. Tombol Kluar
- 1. Isi kandungan Al-Qur'an tentang akidah
- 2. Isi kandungan Al-Qur'an tentang ibadah
- 3. Isi kandungan Al-Qur'an tentang akidah akhlak
- 4. Isi kandungan Al-Qur'an tentang sejarah
- 5. Isi kandungan Al-Qur'an tentang sains

Keterangan :

- A. Tombol Pengatur musik
- C. Tombol Home
- D. Tombol Kluar
- 1.1 menu isi Materi tentang Akidah



Gambar 4.9 Evaluasi

Keterangan :

A. Tombol Pengatur musik

C. Tombol Home

D. Tombol Kluar

Cd.7 Menu Soal Evaluasi



Keterangan :

A. Tombol Pengatur musik

C. Tombol Home

D. Tombol Kluar

Ce Menu Profil
PengembangGambar 4.10 Menu Profil
pengembang

b) Perancangan Tampilan

Desain perancangan tampilan menjadi salah satu hal yang penting karena merupakan pusat perhatian dan daya dukung dari kemenarikan media android, jika tampilannya menarik dan bagus maka media pembelajaran android mudah digunakan. Pada desain perancangan tampilan, pengembang berusaha membuat tampilan media android semenarik mungkin. Pada desain tampilan cover yang merupakan tampilan pertama dari media android, menggunakan desain yang simple dengan background Al-Qur'an dan tulisan warna putih.

Tulisan di dalam media android menggunakan warna putih untuk mempermudah dalam membacanya. Untuk ayat Al-Qur'an juga menggunakan tulisan warna putih, disertai dengan lantunan ayat Al-Qur'an agar mudah dihafalkan oleh peserta didik.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat. Untuk membuat media pembelajaran berbasis android terdapat beberapa tahapan yang dilalui sebagai berikut:.

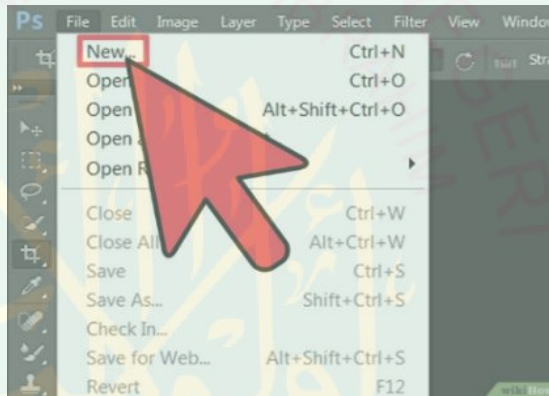
1) Tahap perencanaan produk

a) *Recreating Android*

Pada tahap ini dimulai membuat android menggunakan *software* aplikasi yaitu *corel draw* dan *photoshop*. Semua hal yang

berkaitan dengan pewarnaan, pemberian *background*, *typesetting*, dan sebagainya yang dilakukan pada tahap ini.

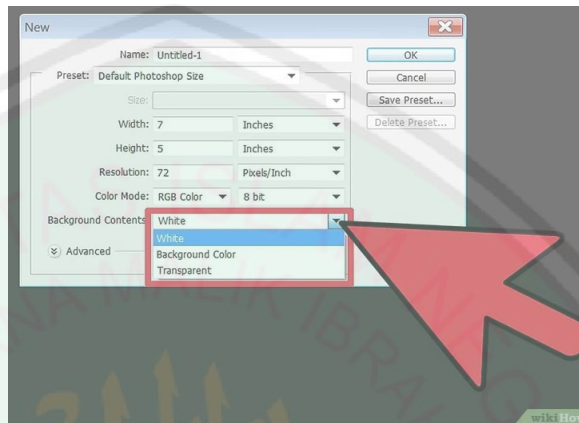
- (1) Buka Adobe Photoshop. Klik ikonnya di desktop di daftar Program/Application di komputer.
- (2) Klik "File" di sudut kiri atas jendelanya. Menu ini berada di sepanjang batang menu. Pilih "New" untuk membuka jendela Settings untuk membuat area kerja gambar baru.



Gambar 4.11 menu awal adobe Photoshop

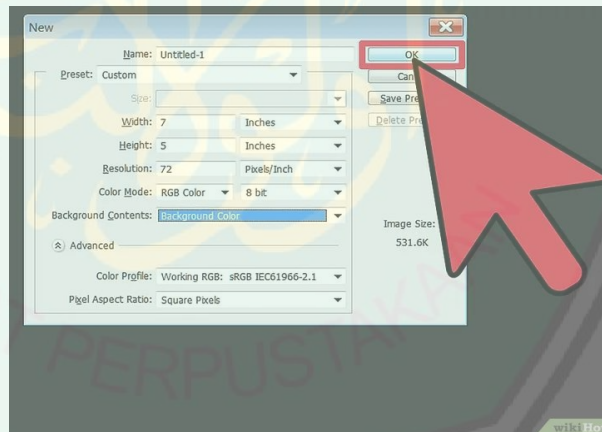
- (3) Klik daftar drop-down di samping "Background Contents." Setelah itu, pilih latar belakang yang ingin Anda gunakan dari daftar.
 - (a) "White" menetapkan latar belakang area kerja ke warna putih.
 - (b) "Background color" menetapkan latar belakang area kerja ke warna yang dipilih di palet warna di menu area kerja di sebelah kiri.

(c)“Transparent” menetapkan latar belakang area kerja ke warna transparan; ini sangat cocok untuk membuat format gambar GIF atau PNG



Gambar 4.12 Proses membuat background contents

(1)Menyesuaikan warna dan resolusinya



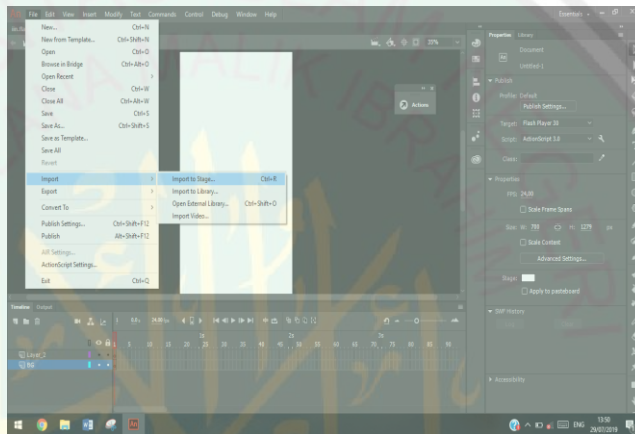
Gambar 4.13 Menyesuaikan warna dan resolusi

2) Tahap Perancangan Tampilan

Salah satu kriteria penting dalam tahap desain yang pertama adalah tahap perancangan tampilan, karena tampilan merupakan keutamaan untuk menarik pembaca. Pada tahap ini dengan

layering dan penataan alur dengan aplikasi menggunakan software *Adobe Animate*.

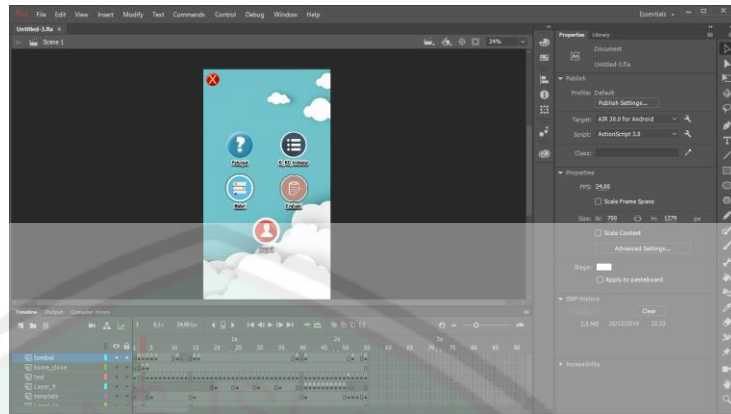
- a) Buka Adobe Animate. Klik ikonnya di desktop atau luncurkan dari daftar Program/Application di komputer. Software ini digunakan untuk merancang animasi untuk program video, aplikasi web, dan lain sebagainya.



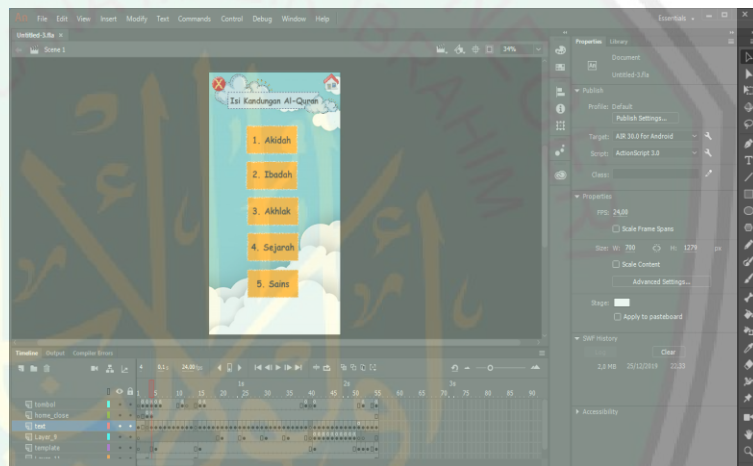
Gambar 4.14 awal membuat layer background



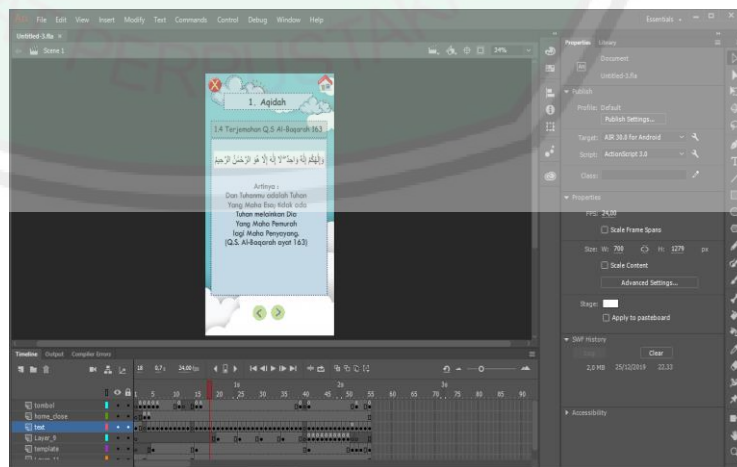
Gambar 4.15 Membuat Menu awal Media Android



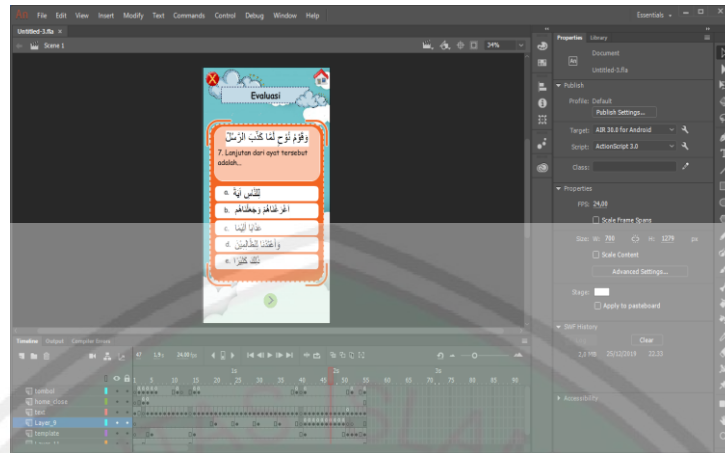
Gambar 4.16 Proses membuat Tombol Menu Home



Gambar 4.17 proses membuat menu materi isi kandungan Al-Qur'an



Gambar 4.18 Proses membuat isi materi



Gambar 4.19 Proses membuat Soal Evaluasi



Gambar 4.20 Proses membuat Skor Penilaian

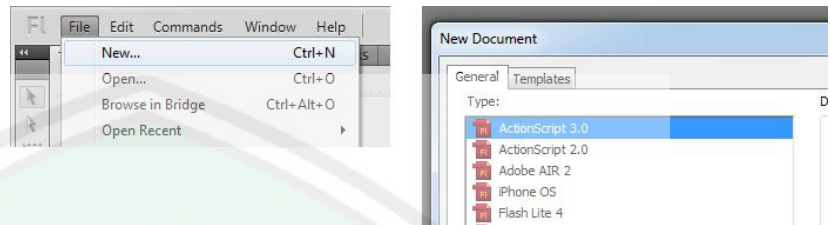
3) Tahap pembuatan produk

a) Tahap Coding (Programming)

Selesaiannya pembuatan media di aplikasi *software adobe Animate* selanjutnya yaitu dengan menggunakan *ActionScript 3.0* sebelum diaplikasikan ke dalam android.

(1) Membuat objek

- Membuka file baru dengan memilih menu File > New .
Pada dialog New Document pilih opsi ActionScript 3.0



Gambar 4.21 file new document ActionScript.

(2) Menambahkan kode

Setelah pemberian nama, tahapan selanjutnya adalah menambahkan kode. Perlu diketahui bahwa kode AS 3 tidak lagi dapat diketikan pada objek movieclip maupun button.

AS 3 hanya bisa diketikan di frame dan di file actionscript.

Untuk menambahkan kode lakukan langkah berikut :

- Selanjutnya ketikkan kode berikut :

```

1. import flash.events.MouseEvent;
2.
3. stop(); //menghentikan frame agar tidak berulang terus menerus
4. //menambahkan listener click
5. tombol_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klik_tombol);
6. tombol_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klik_tombol);
7.
8. //fungsi klik_tombol
9. function klik_tombol(e:MouseEvent):void{
10.     var nama_tombol:String = e.currentTarget.name;
11.     if (nama_tombol == "tombol_1"){
12.         gotoAndStop(1); // ke frame 1 jika tombol_1 ditekan
13.     }
14.     if (nama_tombol == "tombol_2"){
15.         gotoAndStop(2); // ke frame 2 jika tombol_1 ditekan
16.     }
17. }
18.

```

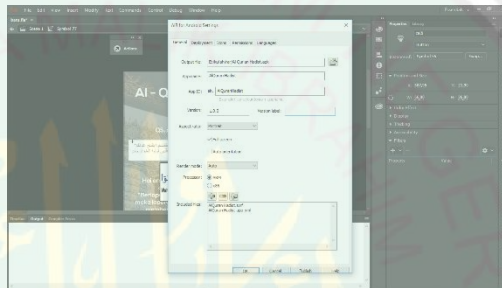
Gambar 4.22 kode di scriptassist

b) Proses compile

Maka langkah selanjutnya adalah tahap akhir proses compile dan render, sehingga media akan di aplikasikan kedalam *android* (APK) Dimana pada tahap ini media android akan disusun secara

runtut dengan berbagai menu-menu yang sesuai dengan bagiannya, setelah itu baru di uji coba di smartphone. Tahap Compile program dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- (1) Klik file, kemudian publish setting
- (2) Pastikan target adalah AIR 3.2 for Android
- (3) Klik icon Setting yang terdapat disebelah Target



Gambar 4.23 Compile Project

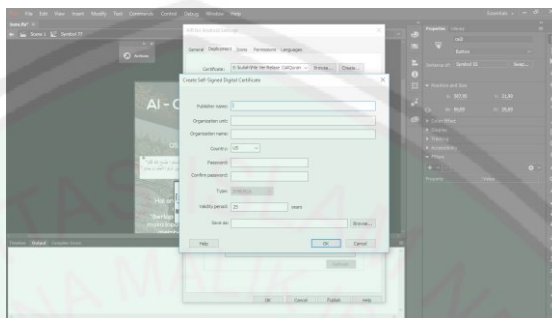
- (4) klik Tab General, isi sesuai keinginan.

Biarkan kolom pada bagian Version, Version label, dan Included files. Pada Aspect ratio pilih Potrait dan Landscape, tampilan layar aplikasi saat berjalan akan mengikuti satu mode tersebut. Jika memilih mode Auto, maka tampilan akan otomatis berjalan, dan pastikan juga Auto orientation dan Fullscreen juga dipilih.

- (5) Mempublish aplikasi dalam bentuk APK yang bisa di run di android.

- Klik Tab Icon, masukkan gambar icon. Terdapat tiga ukuran yang harus di upload

- Klik Tab Permission
- Klik Publish
- Siap di install di smartphone



Gambar 4.25 Proses publish menjadi APK

4) Validasi Produk

Sebelum diuji cobakan dilapangan diperlukan adanya validasi terhadap media yang dikembangkan. Tujuan validitas adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan sebelum media tersebut digunakan secara umum. Hasil dari kegiatan ini adalah masukan untuk perbaikan media pembelajaran berbasis Android.

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan 1 guru MAN Kota batu. 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. Berikut kriteria skor yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4.5 Kriteria Penskoran Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Pembelajaran dan Peserta didik (responden)

| Skor | Keterangan |
|------|---------------------|
| 5 | Sangat setuju |
| 4 | Setuju |
| 3 | Cukup setuju |
| 2 | Kurang setuju |
| 1 | Sangat tidak setuju |

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 Al-Qur'an Hadist. langkah ini dipilih sebagai cara untuk lebih bisa meningkatkan kualitas produk. Ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui instrument angket yang dapat dilihat pada tabel 4.6, 4.7.

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

1) Data Kuantitatif

Pada instrumen angket ahli materi yang disajikan, ada beberapa aspek penilaian meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian dan

bahasa. Data diperoleh dari angket dengan skala *likert*.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Pengembangan Produk

| No | Pertanyaan | X | Xi | P(%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
|----|--|---|----|------|-------------------|--------------|
| 1 | Isi materi dalam media pembelajaran berbasis android sesuai dengan silabus pada Kurikulum | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak revisi |
| 2 | Materi dalam media media pembelajaran berbasis android relevan dengan tujuan Pembelajaran | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Kesesuaian materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan kompetensi dasar | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Ketepatan materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan kompetensi dasar | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Kelengkapan materi dalam media pembelajaran berbasis android tentang materi pokok-pokok isi kitab-ku | 3 | 5 | 60% | Cukup Valid | Revisi Kecil |
| 6 | Media pembelajaran relevan dengan materi yang harus dipelajari | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Kelengkapan materi dalam pembelajaran berbasis android | 3 | 5 | 60% | Cukup Valid | Revisi kecil |
| 8. | Materi pada media pembelajaran berbasis android diuraikan secara runtut | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 9. | Materi dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami | 5 | 5 | 100% | Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----------|------------|--------------|---------------------|
| 10. | Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android mudah diaplikasikan oleh siswa | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 11 | Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 12 | Bahasa yang digunakan sudah jelas | 5 | 5 | 100% | Sangat valid | Tidak Revisi |
| 13 | Penggunaan media pembelajaran berbasis android sesuai dengan kemampuan belajar Siswa | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 14 | Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| JUMLAH | | 56 | 70 | 80% | Valid | Tidak Revisi |

b. Data Kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi

| Nama Subjek Ahli Materi | Bagian yang perlu diperbaiki |
|-------------------------------|--|
| Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc., MA | Materi di dalam media pembelajaran berbasis android tentang pokok-pokok isi Kitab-ku sudah baik, tapi perlu menambah hadist sesuai dengan materi tersebut. |

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa aspek dari media pembelajaran yang perlu direvisi kecil sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti ataukah tidak serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas, dalam perbaikan media pembelajaran ini memerlukan 1 kali revisian. Validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 18 November 2019 oleh Bapak Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc., MA.

b. Hasil Validasi Ahli Media

1) Data Kuantitatif

Paparan deskriptif hasil validasi ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas X MAN Kota Batu yang ditunjukkan pada tabel 4.8 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Pengembangan Produk

| No | Pertanyaan | X | Xi | P (%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
|----|--|---|----|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas) | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas) | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background) | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas) | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|---------------|--|----------|-----------|--------------|--------------|---------------------|
| 6 | Media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Suara Ayat Al-Qur'an dalam media pembelajaran mudah ditirukan | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Format halaman mudah untuk digunakan pengguna | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 11 | Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 12 | Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 13 | Fungsi masuk dan keluar efektif | 4 | 5 | 80% | Valid | Tidak Revisi |
| 14 | Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| JUMLAH | | 5 | 70 | 82.9% | Valid | Tidak Revisi |

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran pada produk media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Media

| Nama Subjek Ahli Media | Kritik dan Saran |
|--------------------------------|--|
| Dr. Hj.Samsul Susilowati, M.Pd | Hasil penilaian atau tanggapan oleh ahli pembelajaran berupa kritik dan saran menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah baik sehingga produk pengembangan media pembelajaran berbasis android langsung lanjut penelitian. |

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, dinyatakan bahwa ada beberapa aspek yang perlu direvisi sebagai bahan pertimbangan kelayakan produk sebelum digunakan serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas. Validasi ahli media ini dilakukan pada tanggal 12 November 2019 oleh ibu Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan media pembelajaran yang diserahkan kepada ahli pembelajaran bidang studi Al-Qur'an Hadist adalah berupa media pembelajaran berbasis Android. Paparan data hasil validasi ahli pembelajaran bidang studi Al-Qur'an Hadist ditunjukkan melalui instrument angket yang dapat dilihat pada tabel 4.10, 4.11.

1) Paparan Data Kuantitatif

Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas X MAN Kota Batu yang ditunjukkan pada tabel

4.10 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Guru Mata Pelajaran

Al-Qur'an Hadist

| No | Pertanyaan | X | Xi | P (%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
|-----|---|---|----|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Media pembelajaran ini efektif dan efisien digunakan pada materi Pokok-pokok Isi Kitab-Ku | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep materi Pokok-pokok Isi Kitab-Ku | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Kejelasan tujuan pembelajaran | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Penggunaan media pembelajaran siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadist | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 7. | Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 8. | Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 9. | Ayat Al-Qur'an dalam media pembelajaran mudah dibaca | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 10. | Suara Ayat Al-Qur'an dalam media mudah ditirukan | 4 | 5 | 85% | Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----------|---------------|---------------------|---------------------|
| 11. | Penggunaan media pembelajaran berbasis android membantu proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 12. | Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 13. | Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| JUMLAH | | 64 | 65 | 98,4 % | Sangat Valid | Tidak Revisi |

2) Data Kualitatif

Tabel 4.11 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

| Nama Subjek Ahli Pembelajaran | Kritik dan Saran |
|--------------------------------------|--|
| Achmad fauzan, M.Pd | Media pembelajaran berbasis android sudah bagus dan lebih ditingkatkan lagi, selain itu juga bisa diterapkan ke materi-materi yang lain. |

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran oleh ahli pembelajaran al-Qur'an Hadist, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android sudah baik.

d. Implementation (Penerapan)

Implementasi adalah tahapan yang dilakukan setelah mengembangkan media pembelajaran. Media Pembelajaran yang telah dikembangkan dan

mendapat persetujuan dari validator ahli dapat digunakan di lapangan sesuai dengan tujuan pengembangan. Implementation adalah tahap dimana media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi untuk digunakan di lapangan pada proses pembelajaran. Selain dilakukan uji coba lapangan, maka kemenarikan media juga perlu diketahui. Media pembelajaran digunakan di kelas X AGAMA MAN Kota Batu dengan jumlah peserta didik adalah 35 siswa. Selain melakukan uji coba media pembelajaran di lapangan, pada tahap ini juga digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan diberikannya angket ketertarikan bahan ajar kepada siswa.

Dari data yang diperoleh, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari kemenarikan media pembelajaran berbasis android sebesar 88,6% dan berada pada kriteria valid.

3. Tingkat Keefektifan Dan Daya Tarik Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Materi Pokok-Pokok Isi Kandungan Al-Qur'an Di Kelas X MA.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an untuk siswa kelas X MAN Kota Batu. Uji efektifitas dilakukan di kelas X setelah diadakan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Peneliti mengambil siswa kelas X AGAMA MAN Kota batu berjumlah 35 siswa.

Berdasarkan data diatas, daftar perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* di kelas X MAN Kota Batu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Daftar Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

| No. | NAMA SISWA | Nilai | |
|-----|---------------------------------|----------|-----------|
| | | Pre-test | Post-test |
| 1 | Adinda Sayyida Salwa | 50 | 85 |
| 2 | Alfi Kamila Rahma | 80 | 100 |
| 3 | Amelia Nadia Prasetya Ningrum | 70 | 95 |
| 4 | Annisa Rani Anggraini | 55 | 85 |
| 5 | Auladi Sani | 60 | 75 |
| 6 | Austhenya Zahra Dc Zulkarnaen | 75 | 95 |
| 7 | Daud Firmansyah | 65 | 90 |
| 8 | Dian Cahya Bening | 50 | 85 |
| 9 | Dicky Kusuma Whardana | 65 | 80 |
| 10 | Dirra Khusnul fatimah | 50 | 80 |
| 11 | Hilma Nurul Latifah | 70 | 85 |
| 12 | Inzaghi Maulana Sakti Saputra | 75 | 90 |
| 13 | Kiki Wulandari | 70 | 95 |
| 14 | Lilia Ais Andini | 60 | 80 |
| 15 | Mochammad fairuz Dzaki Azzahra | 80 | 100 |
| 16 | Mohammad Sultan maulana Ardian | 55 | 75 |
| 17 | Muarifatul Auliya | 60 | 70 |
| 18 | Muchammad Irsyad Mahila | 60 | 85 |
| 19 | Mufadila Shalsa Nurjanah | 50 | 75 |
| 20 | Muhammad Huday Al-Haq | 70 | 95 |
| 21 | Muhammad Alvan Nur Huda | 55 | 75 |
| 22 | Nirwandani | 85 | 100 |
| 23 | Nur'aini Nadya Sa'ada | 50 | 95 |
| 24 | Nurcholillah Maulidinna | 60 | 75 |
| 25 | Rahima Wandra Prasetya | 75 | 95 |
| 26 | Raihan Mujayyid Assya'bani | 50 | 70 |
| 27 | Salman Al-Faris | 55 | 85 |
| 28 | Salsabila Al Mufidatun Nazhifah | 65 | 80 |
| 29 | Salsabila Isna Arifina | 75 | 95 |
| 30 | Salwa Awalia Rahma | 85 | 100 |
| 31 | Siva Arzila | 70 | 85 |
| 32 | Sofroul karimah | 60 | 85 |
| 33 | Tia Dwi Rahmadani | 75 | 95 |

| | | | |
|---------------|----------------|--------------|--------------|
| 34 | Viola Varadila | 50 | 80 |
| 35 | Yesi Pratiwi | 70 | 95 |
| JUMLAH | | 2250 | 3030 |
| Rata-rata | | 64,29 | 86,57 |

Perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest dapat dilihat di table berikut:

Tabel 4.13 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest-Posttest

| Rata-rata | |
|------------------|-----------------|
| Pretest | Posttest |
| 64,29 | 86,57 |

Pretest digunakan pada satu kelas untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Posttest digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran android. Pada pretest terlihat nilai rata-rata 64,29. Setelah posttest dilakukan memperoleh nilai rata-rata 86,57.

Langkah selanjutnya adalah untuk mengetahui tingkat gain score atau selisih nilai pretest dan posttest. Adapun selisih tersebut dijelaskan dalam table berikut:

Tabel 4.14 Perbandingan Selisih Nilai Pretest-Posttest

| Nilai | Rata-rata | Selisih |
|--------------|------------------|----------------|
| Pretest | 64,29 | 22,28 |
| Posttest | 86,57 | |

Berdasarkan data table perbandingan selisih antara nilai pretest dan posttest terlihat mengalami kenaikan sebesar 22,28 rata-rata.

B. Analisis Data

1. Analisis kelayakan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran Al-Qur'an materi Pokok-Pokok isi kandungan Al-Qur'an kelas X MA.

a. Analisis Data Validasi Ahli Materi Al-Qur'an Hadist

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan media pembelajaran yang ditujukan kepada validator, maka dijelaskan:

- 1) Skor 5 untuk penilaian sangat setuju
- 2) Skor 4 untuk penilaian setuju
- 3) Skor 3 untuk penilaian cukup setuju
- 4) Skor 2 untuk penilaian kurang setuju
- 5) Skor 1 untuk penilaian sangat kurang setuju

Paparan hasil validasi ahli materi tajwid terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis android adalah sebagai berikut;

- 1) Media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.
- 2) Isi materi yang dipaparkan mudah dipahami.
- 3) Isi materi dalam media pembelajaran sudah jelas.
- 4) Bahasa yang digunakan sudah jelas.

Data angket yang diperoleh dari ahli materi Al-Qur'an Hadist dapat dihitung menggunakan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{70} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan hasil di atas, menunjukkan bahwa persentase kelayakan media pembelajaran sebesar 80%, berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi. Dalam skala Linkert, persentase 80% dikategorikan layak.

Tabel 4.15 Tabel Skala Linkert

| Tingkat Pencapaian (%) | Kriteria Kelayakan | Keterangan |
|------------------------|--------------------|--------------------|
| 0-20 | Tidak Valid | Revisi |
| 21-40 | Kurang Valid | Revisi |
| 41-60 | Cukup Valid | Revisi kecil |
| 61- 80 | Valid | Tidak perlu revisi |
| 1-100 | Sangat Valid | Tidak perlu revisi |

b. Analisis Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan media pembelajaran yang ditujukan kepada ahli media, dapat dijelaskan:

- 1) Skor 5 untuk penilaian sangat setuju
- 2) Skor 4 untuk penilaian setuju
- 3) Skor 3 untuk penilaian cukup setuju
- 4) Skor 2 untuk penilaian kurang setuju

- 5) Skor 1 untuk penilaian sangat kurang setuju

Berikut ini adalah paparan data hasil validasi ahli media pembelajaran:

- 1) Tipe huruf yang digunakan sudah terlihat jelas dan dapat terbaca.
- 2) Ukuran huruf yang digunakan sudah jelas dan sesuai.
- 3) Kombinasi warna pada media sudah sesuai.
- 4) Narasi yang ditampilkan sudah sesuai.
- 5) Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
- 6) Media pembelajaran berbasis androdi mudah dioperasikan
- 7) Suara ayat al-Qur'an mudah ditirukan
- 8) Materi disajikan secara sistematis.
- 9) Lebar kolom sudah sesuai
- 10) Format halaman mudah digunakan
- 11) Letak tombol dan tulisan sudah sesuai
- 12) Navigasi mudah digunakan
- 13) Tombol masuk dan keluar sudah sesuai

Data dari angket tanggapan ahli media diperoleh persentase tingkat kevalidan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{58}{70} \times 100\% \\
 &= 82,9\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan hasil di atas, menunjukkan bahwa persentase kelayakan media pembelajaran sebesar 82.9%, berada pada

kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi.

Dalam skala Linkert, persentase 82,9% dikategorikan layak.

Tabel 4.16 Tabel Skala Linkert

| Tingkat Pencapaian (%) | Kriteria Kelayakan | Keterangan |
|------------------------|--------------------|--------------------|
| 0-20 | Tidak Valid | Revisi |
| 21-40 | Kurang Valid | Revisi |
| 41-60 | Cukup Valid | Revisi kecil |
| 61- 80 | Valid | Tidak perlu revisi |
| 1-100 | Sangat Valid | Tidak perlu revisi |

c. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran Al-Qur'an Hadist

Berdasarkan penetapan kriteria kelayakan media pembelajaran yang diajukan kepada validator, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Skor 5 untuk penilaian sangat setuju
- 2) Skor 4 untuk penilaian setuju
- 3) Skor 3 untuk penilaian cukup setuju
- 4) Skor 2 untuk penilaian kurang setuju
- 5) Skor 1 untuk penilaian sangat kurang setuju

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli pembelajaran pada mata media pembelajaran Al-Qur'an Hadist berbasis Android:

- a. Media pembelajaran efektif dan efisien ketika digunakan
- a. Media pembelajaran mampu memberikan pemahaman
- b. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca

- c. Kejelasan tujuan pembelajaran
- d. Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran
- e. Penggunaan media pembelajaran siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadist
- f. Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap
- g. Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami
- h. Ayat Al-Qur'an dalam media pembelajaran mudah dibaca
- i. Intonasi suara dan lafal ayat Al-Qur'an dalam media pembelajaran.
- j. Penggunaan media pembelajaran berbasis android membantu proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist
- k. Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan
- l. Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar

Data dari angket tanggapan ahli pembelajaran diperoleh persentase tingkat kevalidan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{64}{65} \times 100\%$$

$$= 98,4 \%$$

Berdasarkan perolehan hasil diatas, menunjukkan bahwa persentase kelayakan media pembelajaran sebesar 98.4%, berada pada kualifikasi sangat valid dan tidak perlu revisi.

Tabel 4.17 Tabel Skala Linkert

| Tingkat Pencapaian (%) | Kriteria Kelayakan | Keterangan |
|------------------------|--------------------|--------------------|
| 0-20 | Tidak Valid | Revisi |
| 21-40 | Kurang Valid | Revisi |
| 41-60 | Cukup Valid | Revisi kecil |
| 61- 80 | Valid | Tidak perlu revisi |
| 1-100 | Sangat Valid | Tidak perlu revisi |

d. Analisis Data Uji Coba Lapangan untuk Keefektifan Produk

Berdasarkan data uji coba produk media pembelajaran pada setiap komponen sebagaimana data yang telah dianalisis secara kuantitatif, maka diperoleh:

- 1) Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dan jelas. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 86,2%
- 2) Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca dan jelas. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 92%.
- 3) Ayat Al-qur'an dalam media pembelajaran berbasis android mudah dibaca. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 88,6%.
- 4) Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 86,9%.

- 5) Media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 90,2%.
- 6) Petunjuk tombol yang disajikan mudah Digunakan. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan persentase 92%.
- 7) Petunjuk tombol masuk dan keluar mudah Digunakan. Dari pernyataan diatas, diperoleh penilaian dengan persentase 88,6%
- 8) Fungsi tombol ke pilihan materi mudah Digunakan. Dari pernyataan tersebut, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 88,6%.
- 9) Mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia Dari pernyataan tersebut, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 89.1%.
- 10) Suara Ayat Al-Qur'an dalam media mudah ditirukan. Dari pernyataan tersebut, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 88.6%
- 11) Media pembelajaran berbasis android mempermudah siswa dalam belajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 91,4%
- 12) Media pembelajaran berbasis android membantu proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist. Dari pernyataan tersebut, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 91,4%
- 13) Media pembelajaran berbasis android memberikan semangat siswa dalam belajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 87,4%
- 14) Media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam

memahami materi yang disampaikan. Dari pernyataan tersebut, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 83,4%

- 15) Media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 82,3%

Hasil angket diperoleh dari hasil uji coba produk oleh 35 peserta didik, kemudian dihitung untuk mengetahui persentase tingkat kevalidan dan keefektifan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{2.325}{2625} \times 100\% \\
 &= 88,6 \%
 \end{aligned}$$

Tabel 4.18 Tabel Skala Linkert

| Tingkat Pencapaian (%) | Kriteria Kelayakan | Keterangan |
|------------------------|--------------------|--------------------|
| 0-20 | Tidak Valid | Revisi |
| 21-40 | Kurang Valid | Revisi |
| 41-60 | Cukup Valid | Revisi kecil |
| 61- 80 | Valid | Tidak perlu revisi |
| 1-100 | Sangat Valid | Tidak perlu revisi |

Berdasarkan perolehan hasil perhitungan diatas, diperoleh persentase sebesar 88,6% dengan kualifikasi sangat valid dan berdasarkan hasil

tersebut, maka bisa dikatakan bahwa produk yang dikembangkan ini efektif digunakan untuk peserta didik kelas X Agama di MAN Kota Batu.

2. Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Materi Pokok-Pokok Isi Kandungan Al-Qur'an Untuk Siswa Kelas X SMA/MA.

Analisa efektifitas media pembelajaran berdasarkan nilai tes kemampuan awal (pretest) dengan tes kemampuan akhir (Posttest). Dalam menganalisa data tersebut digunakan aplikasi *SPSS versi 24.0* yaitu nilai signifikan $< 0,05$ guna untuk mengetahui hasil nilai uji normalitas dengan rumus Kolmogorov dan uji homogenitasnya dengan uji Anova (*Analysis of variance*). Analisis data dengan uji t (test).

Adapun data analisa dari uji tes tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.19 Perbandingan Nilai Rata-Rata

| Nilai | Rata-rata | Selisih |
|----------|-----------|---------|
| Pretest | 64,29 | 22,28 |
| Posttest | 86,57 | |

Berdasarkan tabel rata-rata nilai uji kemampuan awal (pretest) dan uji kemampuan akhir (posttest) tersebut, maka untuk lebih memahami tingkat perbandingnya diantara keduanya tersebut disajikan diagram gambar perbandingan kenaikan nilai uji kemampuan siswa pada uji kemampuan awal dan uji kemampuan akhir sebagai berikut:

Berdasarkan perhitungan SPSS, nilai signifikansi (Sig.(2-tailed)) yaitu 0,000 sehingga akan diterima jika nilai signifikansi dari hasil analisa mempunyai nilai $< 0,05$.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk sampel dari populasi data yang berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil dari analisis data statistik untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memecahkan masalah dapat dilihat dari hasil *pretest*. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS. dengan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, yang akan dijelaskan pada tabel berikut.

- 1) Masukkan data *pretest* atau *posttest* pada SPSS. Klik menu *analyze – nonparametric test – legacy dialogs – Sample K-S*
- 2) Masukkan variable nilai kotak *Test Variable List*. Pada kotak *test distribution*, pilihan normal aktif
- 3) Klik ok . Maka muncul data sebagai berikut:

**Tabel 4.20 Perhitungan Tes Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

| | | PreTest |
|----------------------------------|----------------|-------------------|
| N | | 70 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 75,43 |
| | Std. Deviation | 15,006 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,095 |
| | Positive | ,091 |
| | Negative | -,095 |
| Test Statistic | | ,095 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,189 ^c |

Penentuan distribusi normal atau tidak, terlebih dilakukan dengan merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Data pretest dan posttest mewakili populasi (distribusi normal)

H_a = Data pretest dan posttest tidak mewakili populasi (distribusi tidak normal).

Kriteria normal tidaknya data sampel dari populasi adalah: jika nilai signifikan $> 0,05$ dan analisis statistic menggunakan statistic parameterik, sedangkan jika nilai signifikansi < 0.05 maka sampel bedistribusi tidak normal dan analisis data yang digunakan adalah statistic nonparameterik.

Berdasarkan uji normalitas pada table 4.20 didapatkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 1,89 hal ini menunjukkan bahwa data skor Pretest berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena $1,73 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data skor berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Peneliti menggunakan uji homogenitas dengan bantuan computer yaitu menggunakan program SPSS versi 24.0 Perhitungan uji homogenitas menggunakan uji ANOVA (Anlysis of variance). Uji homogenitas dilakukan pada skor pretest dan posttest. Ketentuannya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat varian data dua atau lebih adalah sama atau homogeny, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka varian data dua atau lebih tidak sama atau tidak homogen.

Sebelum dilakukan uji hipotesis maka dilakukan terdahulu perumusan hipotesi.

H_0 = Variansi antara nilai *pretest dan posttest* sama

H_a = Variansi antara nilai *pretest dan posttest* sama

Menguji homogenitas varians dengan melakukan uji Anova satu arah pada program SPSS 24.0 dilakukan melalui langkah-langkah berdasarkan yang dirumuskan oleh Yulius sebagai berikut:⁹⁶

- 1) Masukkan data *pretest dan posttest*. Masukkan pengkodean jenis tes dengan menggunakan kode 1 untuk *pretest* dan kode 2 untuk *posttest*.
- 2) Klik menu *analyze – compare means – one way anova*
- 3) Masukkan variable skor siswa pada kotak *dependent list*.
- 4) Masukkan variable jenis tes pada kotak *factor*.
- 5) Klik *option*.
- 6) Aktifkan *descriptive* dan *homogeneity of variance test*. Klik *continue*.
- 7) Klik menu *Post Hoc*. Aktifkan pilihan *Bonferonni* dan *Turkey*.
- 8) Klik *Ok*.

Menurut Yulius menyatakan bahwa “salah satu syarat untuk melakukan uji Anova satu arah apabila data mempunyai varian sama” Caranya adalah dengan membandingkan nilai signifikansi pada

⁹⁶ Yulius, hlm 92

sig. dengan nilai signifikansi yang digunakan (SPSS secara default menggunakan nilai signifikansi 0,05).” Kriterinya jika hasil penghitungan menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.21 Tabel Uji Homogenitas

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| 1,608 | 1 | 68 | ,209 |

Berdasarkan tabel 4.21 dapat dilihat nilai homogenitas pada nilai homogenitas pada nilai pretest memiliki nilai lebih besar dari 0,05 dimana $0,209 > 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa data untuk nilai posttest adalah homogen

c. Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji t berpasangan (*Two Paired sampel Test*) untuk uji dua sisi (*Two tailed atau two sides*) pada program *SPSS 24.0* Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji hipotesis komparasi antara dua variabel yang berbeda, yaitu antara kemampuan siswa sebelum menggunakan media android dengan kemampuan siswa setelah menggunakan media android. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan perumusan hipotesis.

Ho : tidak terdapat perbedaan hasil belajar melalui media android

Ha : terdapat perbedaan hasil belajar melalui media android.

Tabel 4.22 Hasil Uji Sederhana Uji t

| | | Paired Samples Test | | | | | | | |
|--------|-------------------|---------------------|----------------|-----------------|---|--------|--------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | PreTest- PostTest | 73,929 | 14,633 | 1,749 | 70,439 | 77,418 | 42,270 | 69 | ,000 |

Berdasarkan data di table 4.22 diatas, Dari hasil analisis T hitung dari output adalah 42,270, Df = 35-1 = 34 maka diperoleh t-tabel 1.690, Sehingga diperoleh data t hitung $42.270 > 1.690$. Dapat dilihat pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah $0.000 \leq 0.05$ dengan hasil uji kemampuan awal uji kemampuan akhir yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar melalui media pembelajaran berbasis android.

Adapun langkah-langkah uji t-2 berpasangan (paired sampel) berdasarkan yang dirumuskan oleh Yulius adalah sebagai berikut:⁹⁷

- 1) Masukkan data skor *pretest* dan *posttest* pada SPSS
- 2) Klik menu *analyse – compare means – paired-sample T test*.
- 3) Masukkan *variable skor pretest* pada kotak *variable*. Masukkan *variable skor posttest* pada kotak *variable 2*.
- 4) Klik Ok.

Keefektifan media pembelajaran yang digunakan dapat dilihat dari besarnya pengaruh yang diuji melalui uji t. pengambilan keputusan

⁹⁷ yulius

dalam uji t dapat mengacu pada dua hal, yakni dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} atau dengan membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas 0,05. Uji hipotesis ini menggunakan program SPSS.24 dengan dengan *Independent Samples Test* terlampir.

e. Revisi Produk





Pada proses pengembangan media android terdapat beberapa point yang harus direvisi untuk mendapatkan hasil yang baik. berikut bagian-bagian dari media pembelajaran menggunakan android yang telah direvisi.

1) Revisi Produk oleh Ahli Media

Adapun data penyempurnaan media pembelajaran berbasis android berdasarkan ahli media dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.23 Tabel perbandingan produk sebelum dan sesudah revisi ahli media

| NO | Sebelum Uji Ahli Media | Setelah Uji Ahli Media |
|----|--|---|
| 1 | Sebelum di uji ahli media, background media pembelajaran berbasis android terlihat gelap | Sesudah Uji Media tampilan media pembelajaran berbasis android, background / warna lebih terlihat cerah |
| |  |  |

| | | |
|-----------|---|---|
| <p>2.</p> | <p>Menambah Menu Evaluasi</p> | |
| | <p>Setelah di Revisi</p> | <p>Meu Soal Evaluasi yang sudah di Revisi</p> |
| |  |  |
| <p>3</p> | <p>Petunjuk Penggunaan Sebelum revisi</p> | <p>Sesudah Revisi</p> |
| |  |  |

2) Revisi Produk oleh Ahli Materi

Adapun data penyempurnaan materi pada media pembelajaran berbasis android berdasarkan ahli media dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.24 Tabel perbandingan produk sebelum dan sesudah di revisi ahli materi.

| NO | Sebelum Uji Ahli Materi | Sesudah Uji Ahli Materi |
|----|--|---|
| 1. | Menambah terjemahan per ayat  |  |
| 2 | Sebelum Revisi | Setelah revisi |

| | | |
|-----------------------|---|--|
| | <p>Isi Materi</p>  |  |
| <p>Sebelum Revisi</p> | | |
| | |  |

3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

Hasil penilaian atau tanggapan oleh ahli pembelajaran berupa kritik dan saran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android sudah baik sehingga produk pengembangan mediapembelajaran tidak perlu direvisi.



BAB V

KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN

B. Kesesuaian Media Pembelajaran berbasis Android dengan Kebutuhan Pembelajaran Al-Qur'an Hadist MA

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an pada siswa kelas X MA, bertujuan untuk menganalisis karakteristik kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran sebagai alat penyampaian pesan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa menjadi lebih menarik. Sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Android merupakan sebuah sistem operasi yang sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok, hampir semua orang membutuhkan alat untuk berkomunikasi, selain itu juga android dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan pembelajaran. Android sangat menunjang pembelajaran dengan berbagai fitur yang telah disediakan. Semua fitur-fitur yang tersedia sangat bermanfaat untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Al-Qur'an hadist ini dilengkapi dengan isi materi, latihan soal dan contoh-contoh soal serta evaluasi yang telah disesuaikan dengan sebaran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang tertera pada

Kurikulum 2013. Sehingga siswa akan memiliki kemampuan yang diharapkan dalam masing-masing kompetensi.

Dalam proses pembelajaran, komponen terpenting adalah guru dan siswa. Guru sebagai penyedia yang berkaitan dengan motivasi siswa.⁹⁸ Adapun langkah-langkah untuk meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang diharapkan adalah dengan penggunaan media. Proses belajar mengajar tidak hanya dari segi kognitifnya, melainkan harus mampu mempengaruhi segi afektif dan psikomotorik siswa.

C. Proses Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, kemudian diaplikasikan ke *mobile phone* sehingga lebih mudah dioperasikan. Pengembangan media pembelajarn ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian pengembangan dari model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan ini menggunakan 5 tahap yang terdiri dari (1) Tahap Analisis, (2) Tahap Desain, (3) Tahap Pengembangan, (4) Tahap Implementasi (5) Tahap Evaluasi. Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian pengembangan ini tidak melewati

⁹⁸ Rosyida, Mustaji dan W.T Subroto, The Development of Comic Media based on CTL in Elementary School, *Jurnal The 1st International Conference on Education Innovation (ICEI)* ISBN 978-602-50898-0-0, (Surabaya: UNS, 2017) hlm. 105

langkah 5 dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga dari peneliti.

Materi yang dibahas pada produk pengembangan media pembelajaran berbasis android Al-Qur'an Hadist ini adalah materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an untuk siswa kelas X MA. Media pembelajaran berbasis android Al-Qur'an Hadist ini terdiri dari beberapa menu yang bisa dioperasikan dan membantu siswa dalam belajar. Terdapat tes yang dikerjakan secara individu sebagai pengukur keberhasilan dari standard kompetensi yang diharapkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini divalidasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran (guru kelas) dari sekolah tempat penelitian. Hasil validasi dari semua para ahli menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android Al-Qur'an Hadist ini valid/layak untuk digunakan di kelas X MAN Kota Batu. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli pembelajaran dan prestasi hasil belajar kelas (diukur dari *postest*).

Peneliti melakukan validasi media pembelajaran sebelum diterapkan kepada siswa, dengan tujuan melihat kelayakan media tersebut. Ada beberapa ahli yang memberikan nilai validasi dalam media pembelajaran, diantaranya adalah ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan didapatkan juga data dari angket yang telah diberikan kepada siswa. Analisis berikutnya melihat persentase kelayakan media, data kelayakan media sebagai berikut: Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

- 1) Berdasarkan uji kelayakan media aspek materi oleh validator diperoleh presentase sebesar 80%. Adapun saran yang di berikan kepada peneliti dimaksudkan agar media yang akan dihasilkan sempurna dan sesuai dengan tujuan. Penyusunan materi yang dilakukan perlu diruntut secara urut agar mudah untuk dipahami dan diterima oleh siswa/siswi, serta perlu untuk membaca banyak referensi agar peneliti kaya dengan materi sehingga materi disampaikan dengan media sesuai dengan KI dan KD yang termuat dalam Kurikulum 13 yang dijadikan acuan di sekolah
- 2) Berdasarkan uji kelayakan media aspek media oleh validator diperoleh presentase sebesar 82,9%. Dari hasil uji media ini di peroleh beberapa krikitik dan saran sebagaimana tertulis diatas. Hasil uji media juga menyarankan untuk adanya update soal dan materi untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadist agar siswa dapat terus menggunakan media ini. Ini merupakan bentuk apresiasi yang sangat baik dari Penguji untuk peneliti.
- 3) Berdasarkan uji kelayakan media aspek praktisi guru kelas oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadist menilai bahwa media pembelajaran berbasis android ini "sangat layak" digunakan. Ini berdasarkan penilain dari angket yang beliau isi. Total skor yang diperoleh adalah 64 dengan presentase sebesar 98,4%. Dari hasil uji pembelajaran ini di peroleh beberapa krikitik dan saran pada media

pembelajaran berbasis android. Kritik saran menyebutkan bahwa media ini perlu ditambah dengan latihan soal. Dengan tujuan agar siswa lebih tertantang dan lebih banyak membaca materi.

- 4) Berdasarkan uji kelayakan dan kenyamanan media aspek pengguna oleh siswa memperoleh nilai 90%, dalam Skala Linkert nilai 90% masuk dalam kategori layak.

Hasil dari para ahli terhadap kelayakan media diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dalam pelajaran Al-Qur'an Hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an layak digunakan untuk siswa kelas X di MAN Kota Batu.

D. Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android

Media pembelajaran berbasis android merupakan upaya dari peneliti agar pemahaman peserta didik mengenai Al-Qur'an Hadist dalam materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an dapat meningkat, peneliti mengambil objek di MAN Kota Batu. Penggunaan Media pembelajaran berbasis Android tersebut menjadikan pembelajaran Al-Qur'an Hadist menjadi mudah, efektif, efisien dan menarik, media tersebut mempunyai kelebihan yakni mampu memperjelas penyajian pesan selain itu peserta didik akan cepat memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran android.

Menurut Hamalik dan Azhar Arsyad pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan

belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat membantu mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran.⁹⁹

Menurut Kitchenham bahwa pemanfaatan android dalam program pendidikan menjadikan sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Pemanfaatan android sebagai media pembelajaran didukung oleh Rogozin yang menyatakan bahwa dengan menggunakan android sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa, karena dengan menggunakan android siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet.¹⁰⁰

Teori ini telah terbukti dan cocok dengan penelitian ini, yang mana hasil dari penelitian ini ketika dilihat dari data tes dan angket dapat disimpulkan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan prestasi peserta didik, seperti yang dikatakan oleh Forment & Guerrero bahwa media berbasis mobile bersifat fleksibel, dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan kesiapan dan kemauan peserta didik. Penggunaan atau pembelajaran yang berulang-ulang dengan frekuensi yang tinggi dapat meningkatkan

⁹⁹ Azhar Arsyad. Op,Cit.,. Hlm. 15

¹⁰⁰ Edi Ismanto, Melly Novalia, Pratama Benny Herlandy, Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru, JURNAL. VOL. 1, NO.1, MEI 2017. ISSN : 2550-0198

prestasi belajar peserta didik. Dengan demikian Penggunaan smartphone (android) dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk melatih daya ingat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁰¹ Media yang digunakan berulang-ulang, secara otomatis materi yang disajikan dapat melekat dalam ingatan peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis android mempunyai manfaat yang dapat diperoleh yaitu proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Al-Qur'an hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an dilakukan di kelas X MAN kota Batu yang terdiri dari 35 responden. Pada penelitian ini terdiri dari satu kelompok yang akan dilakukan tes uji kemampuan awal dan kemampuan akhir untuk mengetahui keefektifan media. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Al-Qur'an hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an di kelas X MAN kota Batu.

Pada hasil tes kemampuan awal (*pretest*) diperoleh rata-rata 64,29 sedangkan pada hasil tes kemampuan akhir (*posttest*) diperoleh nilai

¹⁰¹ Isma Ramadhani Lubis. Jaslin Ikhsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA" Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1 (Oktober, 2015)

rata-rata 86,57 sehingga terdapat selisih sejumlah 22,28 . berdasarkan hasil rata-rata tersebut maka terdapat perbedaan antara hasil nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Untuk menguji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis suatu nilai, peneliti menggunakan bantuan computer dengan aplikasi *SPSS* versi 24.0. Berdasarkan uji normalitas didapatkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,189 hal ini menunjukkan bahwa data skor *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena $>0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data skor berdistribusi normal.

Sedangkan pada uji homogenitas terdapat hasil pada nilai *pretest* memiliki nilai dimana 0,209 lebih besar dari 0,05. Analisis dari perhitungan tersebut maka dapat dinyatakan bahwa data untuk nilai *posttest* adalah homogen. Pada uji-t terdapat nilai thitung 42,270 > ttabel 1,690 dengan nilai signifikan sebesar $0.000 \leq 0.05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima dengan hasil uji kemampuan awal (*pretest*) uji kemampuan akhir(*posttest*) yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar melalui media pembelajaran berbasis android.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi pokok-pokok isi kandungan Al-Qur'an pada siswa kelas X MA, bertujuan untuk menganalisis karakteristik kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Al-Qur'an hadist ini dilengkapi dengan isi materi, latihan soal dan contoh-contoh soal serta evaluasi yang telah disesuaikan dengan sebaran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang tertera pada Kurikulum 2013.
2. Proses pengembangan media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. Dalam penelitian ini menggunakan Model pengembangan 5 tahap yang terdiri dari (1) Tahap Analisis, (2) Tahap Desain, (3) Tahap Pengembangan, (4) Tahap Implementasi (5) Tahap Evaluasi. Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian pengembangan ini tidak melewati langkah 5 dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga dari peneliti.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini divalidasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran (guru kelas) dari

sekolah tempat penelitian. Hasil validasi dari semua para ahli menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android Al-Qur'an Hadist ini valid/layak untuk digunakan di kelas X MAN Kota Batu. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli pembelajaran dan prestasi hasil belajar kelas (diukur dari *postest*).

Berdasarkan uji kelayakan media aspek materi oleh validator diperoleh presentase sebesar 80%. Adapun saran yang di berikan kepada peneliti dimaksudkan agar media yang akan dihasilkan sempurna dan sesuai dengan tujuan. Berdasarkan uji kelayakan media aspek media oleh validator diperoleh presentase sebesar 82,9%. Dari hasil uji media ini di peroleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis diatas. Hasil uji media juga menyarankan untuk adanya update soal dan materi untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadist agar siswa dapat terus menggunakan media ini. Berdasarkan uji kelayakan media aspek praktisi guru kelas oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadist menilai bahwa media pembelajaran berbasis android ini "sangat layak" digunakan. Ini berdasarkan penilain dari angket yang beliau isi. Total skor yang diperoleh adalah 64 dengan presentase sebesar 98,4%. Berdasarkan uji kelayakan dan kenyamanan media aspek pengguna oleh siswa memperoleh nilai 90%, dalam Skala Linkert nilai 90% masuk dalam kategori layak.

3. tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik penggunaan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu?

Efektifitas dan Daya tarik Media Pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X dilakukan pada siswa MAN Kota Batu dengan jumlah 35 siswa. Pada hasil tes kemampuan awal (*pretest*) diperoleh rata-rata 64,29 sedangkan pada hasil tes kemampuan akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata 86,57 sehingga terdapat selisih sejumlah 22,28. berdasarkan hasil rata-rata tersebut maka terdapat perbedaan antara hasil nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Berdasarkan uji normalitas didapatkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,189 hal ini menunjukkan bahwa data skor *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena $>0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data skor berdistribusi normal dan media pembelajaran berbasis android dinyatakan efektif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist.

B. Saran

Supaya produk pengembangan media pembelajaran berbasis Android dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya :

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan materi yang diajarkan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang terdapat materi yang telah disajikan.
 - b. Siswa diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran dengan seksama sehingga ketika masuk dalam program tes benar-benar sudah ready.
 - c. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
 - d. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan, agar pembelajaran lebih aktif, dinamis dan interaktif
 - e. Pemanfaatan media ini sebaiknya tidak digunakan sebagai sumber satu-satunya sumber belajar
2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis android ini dapat digunakan di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, 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. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi barisan dan deret aritmatika.
- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara offline namun bisa dikembangkan dengan sistem online, sehingga siswa bisa mengupdate materi secara langsung. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.
- c. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada pokok bahasan yakni Pokok-pokok isi kitab-Ku yang ada di dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, sehingga untuk pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan cara mengembangkan materi-materi yang lain yang berkaitan dengan mata pelajaran Al-Qur'an hadist dan menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran peserta didik maupun yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Angela Canavan Corr, 'Children and Technology: A Tool for Child Development', 2006, 70 <[https://www.barnardos.ie/assets/files/publications/free/chidren and technology\(1\).pdf](https://www.barnardos.ie/assets/files/publications/free/chidren%20and%20technology(1).pdf)>.
- A.D. Kurniawan, 'Jurnal Pendidikan IPA Indonesia', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2.2 (2013), -11 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v4i2.4179>>.
- Aminuddin dkk., 2005. *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi*, (Bogor, Ghalia Indonesia).
- Anita, Sri W, Et. Al. 2007. *Strategi Pembelajaran Di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka. Cet.2).
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press).
- Ariani, Niken, dan Haryono, Dany. 2010. *Pembelajaran multimedia di sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, Dan Prospektif*, (Jakarta : prestasi Pustakaraya).
- Ary, Donald. 2002. *Introduction to Research in Education*, (USA : Wadsworth).
- Arikunto, Suharsimi. 1992. *Pengelolaan Kelas Dan Siswa : Sebuah Pendekatan Evaluatif*, (Jakarta: Rajawali).
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran* (Jakarta : Raja Grafindo Persada)
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Baraka Manjale Ngussa and Abel Chiza, 'The Influence of Instructional Media Use on Pupils ' Mastery of Reading and Writing in Kiswahili Language in', 4. (2017), 1 7-94.
- Christianne Lynnette G. Cabanban, Mit, Development Of Mobile Learning Using Android Platform, *International Journal Of Information Technology & Computer Science (Ijitcs)* (Issn N0 : 2091- 1610) Volume : 9 Issue No : 1 Issue On May/June, 2013, Philiphenes.
- Daryanto, *Media Pembelajaran. 2012*. (Bandung: PT.Sarana Tutorial Sejahtera).
- Depag RI, 2005, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (surabaya : Toha Putra).

- Djaka. 2011. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, (Surakarta : Pustaka Mandiri).
- Edy Suprpto and Universitas Nusa Cendana, 'Peranan Media Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran', *ResearchGate*, 2011 .
<<https://www.researchgate.net/publication/325193204%0APeranan>>.
- Eveline Siregar, Dewi Salma Prawradilaga. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media).
- Ghony, M.Djunaidi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media).
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia).
- Heru Dwi Waluyanto, 'Media Komunikasi Visual Pembelajaran', *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 7.1 (2005), 45–55
<<https://doi.org/10.9744/nirmana.7.1.>>.
- Isma Ramadhani Lubis. Jaslin Ikhsan, 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA" *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1.
- Ismanto, Edi., Melly Novalia, Pratama Benny Herlandy, Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru, *JURNAL. VOL. 1, NO.1, MEI 2017. ISSN : 2550-019*
- Jawad Arshad and others, 'A Cost Benefit Analysis of Electric and Hybrid Electric Vehicles', 2014, 11 <<https://doi.org/10.100/096374910430973>>.
- Kurniawan, A.D., 'Jurnal Pendidikan IPA Indonesia', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2.2 (2013), –11 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v4i2.4179>>.
- Kurniati, Ayu. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*, (Yogyakarta: UIN Yogyakarta).
- Kustandi, Cecep. 2012. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia).
- Leong, Mulyanta Dan Marlon. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya).
- Luthfi, Achmad Lutfi. 2009. *Al-Qur'an Hadist* (Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Jakarta).

- Made Tegeh Dan Made Kirna, *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. Undiksha, Jurnal Tidak Diterbitkan.
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Masykur, Rubhan; Nofrizal, and ; Muhamad Syazali. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash*, *Jurnal Pendidikan Matematika*, VIII.
- Mayer, Richard E.. 2009. *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar).
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, And Republik Indonesia, 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Dengan', 2013.
- Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya).
- Munadi, Yuhdi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group).
- N. E. Ntobuo, A. Arbie, and L. N. Amali, 'The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7.2 (201), 246–51 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>>.
- Nurdyansyah Fitriyani Toyiba, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Sidoarjo: fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah).
- Pemenag No000192 Tahun 2013 tentang Kurikulum 2013 Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.
- Peraturan Menteri Agama RI no, 912 tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata , Pelajaran PAI dan Bahasa Arab.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada).

- Ramli, M., 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Cet. Ke-1, (Antasari Pers, Banjarmasin).
- Ramli, M.. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits*. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah Xi Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015 130 Jurnal.
- Rianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta: Kencana).
- Riyan Deta Prastya Utama, 2019. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Fiqih Materi Ajar Mawaris di Kelas XI MAN 2 Ponorogo*”. Skripsi. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Rosyidah, Umi. 200 . *Active Learning Dalam Bahasa Arab*, (UIN - Maliki Press , Malang).
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Arab*, (Malang: UIN Press).
- Rosyida, Mustaji dan W.T Subroto. 2017. The Development of Comic Media based on CTL in Elementary School, *Jurnal The 1st International Conference on Education Innovation (ICEI)* ISBN 97 -602-50 9 -0-0, (Surabaya: UNS).
- Santoso, Wahyu Joko. 2014. *Mudahnya Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Autoplay Media Studio* , (Malang : Wahda Asignatura).
- Sanaky, Hujair AH.. 2009. *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insani Press).
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana).
- Sardiman A.M., 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada), Cet.20
- Sardiman, Arief S. dkk., 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana).

- Sibilana, Annas Ribab. 2016. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*”, Tesis, (Batu: Pascasarjana UIN Malang).
- Smaldino, Sharon E., dkk, 2012. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar Interpratama Offset).
- Siregar, Sofyan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group).
- Sucipto, Cecep Kustandi dan Bambang, 2001. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta).
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya).
- Sudjana, Nana. 1999. *Penelitian Hasil Proses Pembelajaran* (Bandung : Remaja Rosdakarya).
- Trianto. 2007. *Metode Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka).
- Tri Indra Prasetya. *Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru Ipa SmpN Kota Magelang. Journal Of Educational Research And Evaluation*. (Semarang: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang).
- Umar, Bukhari. 2014. *Hadits Tarbawi Pendidikan dalam Perspektif Hadits*, (Jakarta : Amzah).
- Wahyudi, Eko. 2016. “*Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang*”, Tesis, (Malang: Pascasarjana UIN Malang).
- Wasis D Dwiyo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*, Jurnal Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Young Children and National Association for the Education of Young Children, ‘Technology and Young Children—Ages 3 through 5’, *Young Children*, 1996.
- Zainuri, Ahmad. *Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam*, Medina-Te, Vol. 1 Nomor 1, Juni 2011, ISSN: 1532-3237.

LAMPIRAN



Lampiran I : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: pps@uin-malang.ac.id

17 Oktober 2019

Nomor : B-229/Ps/IIM.01/10/2019

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MAN kota Batu

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Layyinatul af-idah
NIM : 17771057
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : 1. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd.
2. Dr. Esa Nurwahyuni, M.Pd.
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran al-Qur'an Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dr. Sumbulah

Sumbulah

Lampiran II : Surat Keterangan Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BATU
MADRASAH ALIYAH NEGERI KOTA BATU**

Jl. Patimura No. 25 Kelurahan Temas Telp./Fax. 0341 592185
web: www.mankotabatu.sch.id email : man_kotabatu@yahoo.com
Kode Pos 65315

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-563/Ma.13.36.01/PP.00.6/12/2019

16 Desember 2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu.

Menerangkan bahwa :

Nama : Layyinatul Af-idah
NIM : 17771057
Prodi : S2 Pendidikan Agama Islam
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah mengadakan penelitian untuk penyusunan tesis dengan judul:

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X MAN Kota Batu".

Pada bulan Oktober 2019.

Demikian Surat Keterangan ini, untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran III : Angket Tanggapan / Penilaian Ahli Materi

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 Interaktif Berbasis Android untuk meningkatkan Hasil belajar siswa Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X di MAN Kota Batu.

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. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ibu mencermati secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4,5 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
5= sangat setuju
4= setuju
3= cukup setuju
2= kurang setuju
1= sangat kurang setuju
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Validator

Nama Lengkap : Zeid B. Smear
Jabatan : Dosen
Instansi : UIN Malang
Pangkat/golongan : Pd / Lektor
Pendidikan Terakhir : S-3
Bidang Keahlian : Al-Qur'an Hadis

| NO | Kriteria Penilaian | Tingkat Kesesuaian | | | | |
|---------------------------|---|--------------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 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. | Kelengkapan materi dalam media pembelajaran berbasis android tentang materi Pokok-Pokok isi Kitab-Ku | | | ✓ | | |
| 6. | Media pembelajaran relevan dengan materi yang harus dipelajari | | ✓ | | | |
| 7. | Kelengkapan materi dalam pembelajaran berbasis android | | | ✓ | | |
| 8. | Materi pada media pembelajaran berbasis android diuraikan secara runtut | | ✓ | | | |
| 9. | Materi dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 10. | Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android mudah diaplikasikan oleh siswa | | ✓ | | | |
| 11. | Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi | | ✓ | | | |
| 12. | Bahasa yang digunakan sudah jelas | ✓ | | | | |
| 13. | Penggunaan media pembelajaran berbasis android sesuai dengan kemampuan belajar Siswa | | ✓ | | | |
| 14. | Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi | | ✓ | | | |

| No | Bagian yang perlu diperbaiki | Saran perbaikan |
|----|-------------------------------------|-----------------|
| | Sebaiknya Hadis perlu diperbanyak - | |

Evaluaton



Zaid B.S.

Lampiran IV : Angket Tanggapan / Penilaian Ahli Media

**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 Interaktif Berbasis Android untuk meningkatkan Hasil belajar siswa Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X di MAN Kota Batu.

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. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ibu mencermati produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4, 5 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
5= sangat setuju
4= setuju
3= cukup setuju
2= kurang setuju
1= sangat kurang setuju
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Validator

Nama Lengkap : D. H. Saman Sidiqas . M. Pd .
 Jabatan : FTK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Instansi :
 Pangkat/golongan :
 Pendidikan Terakhir : S3 Teknol. Pendidikan
 Bidang Keahlian :

| NO | Kriteria Penilaian | Tingkat Kesesuaian | | | | |
|------------------------------------|--|--------------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 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. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | ✓ | | | |
| B. Kemudahan Pengoperasian Program | | | | | | |
| 6. | Media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan | | ✓ | | | |
| 7. | Suara Ayat Al-Qur'an dalam media pembelajaran mudah ditirukan | | ✓ | | | |
| 8. | Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis | | ✓ | | | |
| C. Format | | | | | | |
| 9. | Format halaman mudah untuk digunakan pengguna | ✓ | | | | |
| 10. | Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna | | ✓ | | | |
| 11. | Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami | | ✓ | | | |
| D. Navigasi | | | | | | |
| 12. | Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan | | ✓ | | | |
| 13. | Fungsi masuk dan keluar efektif | | ✓ | | | |
| 14. | Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif | ✓ | | | | |

| No | Bagian yang perlu diperbaiki | Kritik dan Saran |
|----|------------------------------|-----------------------|
| | | <i>Revisi halaman</i> |

Evaluatur

20-Ma-2019

*Dr. Hj. Sumarni Juharna M.Pd.
NIP. 19760619 2005 01 2005*

Lampiran V : Angket Tanggapan / Penilaian Ahli Pembelajaran

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 Interaktif Berbasis Android untuk meningkatkan Hasil belajar siswa Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X di MAN Kota Batu.

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. Sebelum mengisi angket ini, mohon bapak/ibu mencermati produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4, 5 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
5= sangat setuju
4= setuju
3= cukup setuju
2= kurang setuju
1= sangat kurang setuju
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.


C. Identitas Validator

Nama Lengkap : Achmad Fauzan.
Jabatan : Guru.
Instansi : MAN KOTA BATU
Pangkat/golongan : -
Pendidikan Terakhir : S-2
Bidang Keahlian : Al-Qur'an Hadits

| NO | Kriteria Penilaian | Tingkat Kesesuaian | | | | |
|-----------------------------|---|--------------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 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. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | ✓ | | | | |
| B. Kemudahan Pengoperasian Program | | | | | | |
| 6. | Media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan | ✓ | | | | |
| 7. | Suara Ayat Al-Qur'an dalam media pembelajaran mudah ditirukan | | ✓ | | | |
| 8. | Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis | ✓ | | | | |
| C. Format | | | | | | |
| 9. | Format halaman mudah untuk digunakan pengguna | ✓ | | | | |
| 10. | Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna | ✓ | | | | |
| 11. | Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami | ✓ | | | | |
| D. Navigasi | | | | | | |
| 12. | Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan | ✓ | | | | |
| 13. | Fungsi masuk dan keluar efektif | ✓ | | | | |
| 14. | Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif | ✓ | | | | |

| No | Bagian yang perlu diperbaiki | Kritik dan Saran |
|----|--|--|
| | suara ayat bisa ditambah ditambah menu evaluasi | - sudah bagus dan lebih ditingkatkan ke materi-materi yang lain. |



Evaluator

Achmad Fauzan, M.Pd

Lampiran VI : Hasil Uji Coba Lapangan

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN UNTUK SISWA

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 Interaktif Berbasis Android untuk meningkatkan Hasil belajar siswa Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas X di MAN Kota Batu.

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.

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 adik-adik.
2. Pedoman penilaian
 - 5= sangat setuju
 - 4= setuju
 - 3= cukup setuju
 - 2= kurang setuju
 - 1= sangat kurang setuju
4. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

3. Identitas

Nama Responden : M. Sultan Maulana Ardian

Kelas / No. Absen : X. Agama.

| NO | Kriteria Penilaian | Tingkat Kesesuaian | | | | |
|------------------------------|--|--------------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| A. Media pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sesuai (mudah) | ✓ | | | | |
| 2. | Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|-----------------------|--|---|--|---|--|--|
| | mudah dibaca | | | | | |
| 3. | Ayat Al-qur'an dalam media pembelajaran berbasis android mudah dibaca | ✓ | | | | |
| 4. | Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai | ✓ | | | | |
| 5. | Saya dapat dengan mudah mengoperasikan media pembelajaran berbasis android | ✓ | | | | |
| 6. | Petunjuk tombol yang disajikan mudah Digunakan | ✓ | | | | |
| 7. | Petunjuk tombol masuk dan keluar mudah Digunakan | ✓ | | | | |
| 8. | Fungsi tombol ke pilihan materi mudah Digunakan | ✓ | | | | |
| 9. | Saya dapat dengan mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia | ✓ | | | | |
| 10. | Suara Ayat Al-Qur'an dalam media mudah ditirukan | | | ✓ | | |
| 11. | Penggunaan media pembelajaran berbasis android mempermudah siswa dalam belajar | ✓ | | | | |
| B. Kemanfaatan | | | | | | |
| 12. | Penggunaan media pembelajaran berbasis android membantu proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist | ✓ | | | | |
| 13. | Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan semangat siswa dalam belajar | ✓ | | | | |
| 14. | Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan | ✓ | | | | |
| 15. | Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar | ✓ | | | | |

Lampiran VII : Hasil Angket Siswa

Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

| No | Nomor Soal dan Hasil Jawaban | | | | | | | | | | | | | | | Σx | Σxi |
|----|------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|------------|-------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | |
| 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 72 | 75 |
| 2 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 69 | 75 |
| 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 66 | 75 |
| 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 70 | 75 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 67 | 75 |
| 6 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 65 | 75 |
| 7 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 68 | 75 |
| 8 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 72 | 75 |
| 9 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 73 | 75 |
| 10 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 68 | 75 |
| 11 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 60 | 75 |
| 12 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 70 | 75 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 67 | 75 |
| 14 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 66 | 75 |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 65 | 75 |
| 16 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 68 | 75 |
| 17 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 69 | 75 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|--------------|
| 18 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 71 | 75 |
| 19 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 65 | 75 |
| 20 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 73 | 75 |
| 21 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 63 | 75 |
| 22 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 67 | 75 |
| 23 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 63 | 75 |
| 24 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 72 | 75 |
| 25 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 65 | 75 |
| 26 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 67 | 75 |
| 27 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 58 | 75 |
| 28 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 70 | 75 |
| 29 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 70 | 75 |
| 30 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 54 | 75 |
| 31 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 57 | 75 |
| 32 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 51 | 75 |
| 33 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 61 | 75 |
| 34 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 72 | 75 |
| 35 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 72 | 75 |
| JUMLAH | | | | | | | | | | | | | | | | 2.325 | 2.625 |
| P (%) | | | | | | | | | | | | | | | | 88,6% | |

Lampiran VIII : Hasil Pretest

PRETEST
AL-QUR'AN HADIST KELAS X SEMESTER GANJIL
TAHUN AJARAN 2019/ 2020
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) KOTA BATU

65

Nama : Dicky Kusuma Wardhana

Kelas : Agama

No Absen:

1. Inti pokok ajaran akidah adalah...
 - a. akhlak
 - tauhid
 - c. hukum
 - d. beriman
 - e. Semua jawaban benar
2. ayat yang menerangkan tentang akidah adalah...
 - a. (QS. al-Baqarah ayat 161)
 - (QS. al-Baqarah ayat 162)
 - c. (QS. al-Baqarah ayat 163)
 - d. (QS. al-Baqarah ayat 282)
 - e. (QS. al-Baqarah ayat 283)
3. Akhlak dari secara etimologi berarti.....
 - a. Perbuatan
 - b. Perasaan
 - c. Pikiran
 - Perangai
 - e. Perkataan
4. Yang termasuk ibadah ghairu mahdhah adalah...
 - shodaqah
 - b. mendirikan sholat
 - c. Membayar zakat
 - d. Mencari nafkah
 - e. puasa
5. Fungsi utama kandungan al-Qur'an yang menjelaskan kisah umat terdahulu adalah sebagai...
 - a. Cerita biar orang tertarik dengan al-Qur'an
 - b. Pelengkap informasi yang tertulis di dalamnya
 - c. Ilustrasi al-Qur'an agar lebih menarik
 - d. Untuk dibaca sebagai hiburan bagi orang Islam
 - Ibrah dan peringatan bagi orang yang beriman
6. Isi pokok ajaran al-Qur'an ada 6, yaitu...
 - a. Akidah, ketauhidan, akhlak, hukum, sejarah, sejarah dan dasar-dasar sains
 - b. Akidah, ibadah mahdah, ibadah ghairu mahdhah, hukum, sejarah, dan sains
 - Akidah, ibadah dan mu'amalah, akhlak, hukum, sejarah dan dasar dasar sains
 - d. Akidah, ibadah, akhlak, hukum atau syari'ah, sejarah, dan kisah umat terdahulu
 - e. Akidah, ibadah, mu'amalah, hukum, sejarah, kisah-kisah umat terdahulu, dan sains
7. Akidah disebut juga dengan istilah...
 - Keimanan
 - b. membenarkan
 - c. Kewajiban
 - d. Ketundukan
 - e. Kepatuhan
8. Ayat yang menerangkan tentang bermuamalah adalah...
 - a. Al-Fatihah ayat 1-5
 - b. Al-baqarah ayat 282
 - Al-baqarah ayat 228
 - d. Al-Maidah ayat 5
 - e. Al-maidah ayat 51
9. Ayat yang menerangkan tentang dasar-dasar ilmu pengetahuan (sains) adalah....
 - a. Al-Mujadalah ayat 11
 - b. Al-Mujadalah ayat 12
 - c. Al-Mujadalah ayat 13
 - Al-furqan ayat 11
 - e. Al-Furqan ayat 12
10. Ayat Al-Qur'an yang menyatakan tentang ajaran akhlak Nabi Muhammad adalah...
 - a. QS. al-Ahzab ayat 20
 - QS. al-Ahzab ayat 21
 - c. QS. al-Ahzab ayat 22
 - d. QS. al-Ahzab ayat 23
11. Al-Qur'an adalah petunjuk Allah bagi orang yang bertakwa dan tidak ada keraguan di dalamnya, terdapat dalam Qur'an Surat?
 - a. Q.S. Al-Kahfi ayat 109
 - b. Q.S. Al-Kahfi ayat 110
 - c. QS. Al-Baqarah ayat 2
 - QS. Al-Baqarah ayat 3
 - e. QS. Al-Baqarah ayat 4

12. *إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ*, artinya adalah....

- a. Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan bacaan yang baik
- b. Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang baik
- c. Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan hafalan yang baik
- d. Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan tujuan yang baik

13. Ibadah dan *mu'amalah* tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia terutama orang Islam. Yang dimaksud ibadah adalah hubungan antara....

- a. Manusia dengan manusia lainnya
- b. Manusia dengan Allah Swt.
- c. Manusia dengan malaikat.
- d. Manusia dengan dirinya sendiri
- e. Manusia dengan alam sekitarnya

14. Yang termasuk salah satu pokok-pokok dalam isi kandungan Al-Qur'an adalah

- a. Ekonomi
- b. Hukum
- c. Pendidikan
- d. Fiqih
- e. Syari'ah

15. Ibadah dapat dibedakan menjadi dua yaitu ibadah mahdah dan gairu mahdah. Salah satu contoh ibadah mahdah adalah.....

- a. Mencari nafkah
- b. belajar
- c. mendirikan sholat
- d. membangun masjid
- e. menyantuni anak yatim

16. *وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ*, ayat tersebut terdapat dalam pokok-pokok isi kandungan....

- a. Akidah
- b. Akhlak
- c. Ibadah
- d. Muamalah
- e. Hukum

17. *وَاللَّهُمَّ إِلَهَ وَاحِدٌ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ*, ayat tersebut terdapat dalam surat....

- a. Al baqarah ayat 162
- b. Al baqarah ayat 163

c. Al baqarah ayat 164

- d. Al qalam ayat 56
- e. Al qalam ayat 55

18. ayat tersebut menjelaskan tentang....

- a. Akhlak
- b. Ibadah
- c. Akidah
- d. Ilmu pengetahuan (sains)
- e. Hukum

19. Orang yang meyakini adanya Tuhan selain Allah Swt. Dinamakan....

- a. Kafir
- b. Muslim
- c. Musyrik
- d. Syirik
- e. Iman

20. Tujuan dan fungsi kisah-kisah dalam al-Qur'an adalah...

- a. Untuk dijadikan uswah hasanah dengan mencontoh akhlak para Nabi dan orang-orang saleh yang disebutkan dalam Al-Qur'an.
- b. Untuk menarik perhatian para pendengar dan menggugah kesadaran diri mereka melalui penuturan kisah.
- c. Untuk mengokohkan hati Nabi Muhammad dan umatnya dalam beragama islam dan menguatkan kepercayaan orang-orang mukmin tentang datangnya pertolongan Allah
- d. Menjelaskan prinsip-prinsip dakwah agama Allah, yaitu inti ajaran para rasul Allah adalah tauhid.

e. Semuanya benar

Lampiran VIII : Hasil Post test Media Pembelajaran berbasis android

POST TEST
AL-QUR'AN HADIST KELAS X SEMESTER GANJIL
TAHUN AJARAN 2019/ 2020
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) KOTA BATU

Nama : Dirra khusndi F

Kelas : X-Aqima

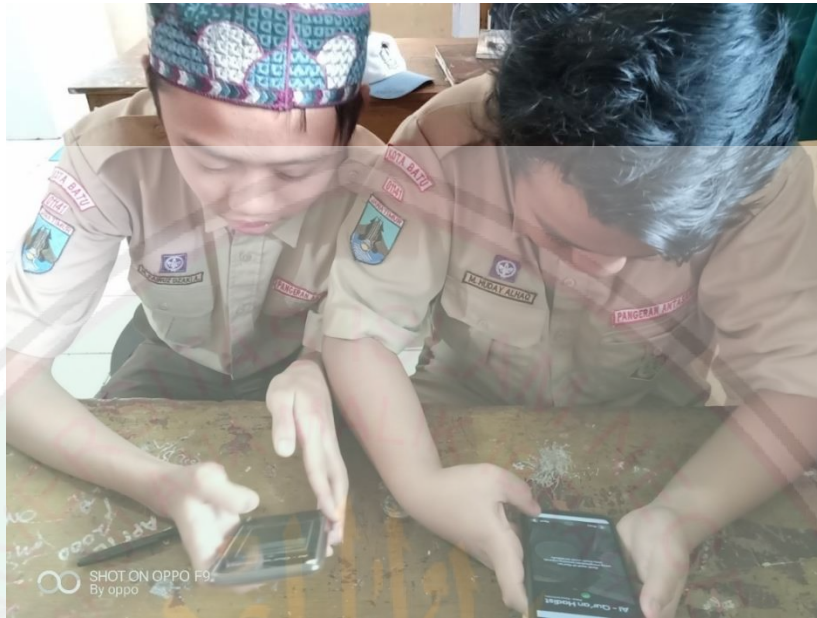
100

No Absen:

1. Inti pokok ajaran akidah adalah...
 - a. akhlak
 - b. tauhid
 - c. hukum
 - d. beriman
 - e. Semua jawaban benar
2. ayat yang menerangkan tentang akidah adalah...
 - a. (QS. al-Baqarah ayat 161)
 - b. (QS. al-Baqarah ayat 162)
 - c. (QS. al-Baqarah ayat 163)
 - d. (QS. al-Baqarah ayat 282)
 - e. (QS. al-Baqarah ayat 283)
3. Akhlak dari secara etimologi berarti....
 - a. Perbuatan
 - b. Perasaan
 - c. Pikiran
 - d. Perangai
 - e. Perkataan
4. Yang termasuk ibadah ghairu mahdah adalah....
 - a. shodaqah
 - b. mendirikan sholat
 - c. Membayar zakat
 - d. Mencari nafkah
 - e. puasa
5. Fungsi utama kandungan al-Qur'an yang menjelaskan kisah umat terdahulu adalah sebagai...
 - a. Cerita biar orang tertarik dengan al-Qur'an
 - b. Pelengkap informasi yang tertulis di dalamnya
 - c. Ilustrasi al-Qur'an agar lebih menarik
 - d. Untuk dibaca sebagai hiburan bagi orang Islam
 - e. Ibrah dan peringatan bagi orang yang beriman
6. Isi pokok ajaran al-Qur'an ada 6, yaitu...
 - a. Akidah, ketauhidan, akhlak, hukum, sejarah, sejarah dan dasar-dasar sains
 - b. Akidah, ibadah mahdah, ibadah ghairu mahdah, hukum, sejarah, dan sains
 - c. Akidah, ibadah dan mu'amalah, akhlak, hukum, sejarah dan dasar-dasar sains
 - d. Akidah, ibadah, akhlak, hukum atau syari'ah, sejarah, dan kisah umat terdahulu
 - e. Akidah, ibadah, mu'amalah, hukum, sejarah, kisah-kisah umat terdahulu, dan sains
7. Akidah disebut juga dengan istilah...
 - a. Keimanan
 - b. Membenarkan
 - c. Kewajiban
 - d. Ketundukan
 - e. Kepatuhan
8. Ayat yang menerangkan tentang bermuamalah adalah....
 - a. Al-Fatihah ayat 1-5
 - b. Al-baqarah ayat 282
 - c. Al-baqarah ayat 228
 - d. Al-Maidah ayat 5
 - e. Al-maidah ayat 51
9. Ayat yang menerangkan tentang dasar-dasar ilmu pengetahuan (sains) adalah....
 - a. Al-Mujadalah ayat 11
 - b. Al-Mujadalah ayat 12
 - c. Al-Mujadalah ayat 13
 - d. Al-furqan ayat 11
 - e. Al-Furqan ayat 12
10. Ayat Al-Qur'an yang menyatakan tentang ajaran akhlak Nabi Muhammad adalah...
 - a. QS. al-Ahzab ayat 20
 - b. QS. al-Ahzab ayat 21
 - c. QS. al-Ahzab ayat 22
 - d. QS. al-Ahzab ayat 23
11. Al-Qur'an adalah petunjuk Allah bagi orang yang bertakwa dan tidak ada keraguan di dalamnya, terdapat dalam Qur'an Surat?
 - a. Q.S. Al-Kahfi ayat 109
 - b. Q.S. Al-Kahfi ayat 110

- QS. Al-Baqarah ayat 2
 d. QS. Al-Baqarah ayat 3
 e. QS. Al-Baqarah ayat 4
12. QS. Al-Baqarah ayat 177, artinya adalah....
- a. Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan bacaan yang baik
 b. Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang baik
 c. Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan hafalan yang baik
 d. Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan tujuan yang baik
13. Ibadah dan *mu'amalah* tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia terutama orang Islam. Yang dimaksud ibadah adalah hubungan antara....
- a. Manusia dengan manusia lainnya
 b. Manusia dengan Allah Swt.
 c. Manusia dengan malaikat.
 d. Manusia dengan dirinya sendiri
 e. Manusia dengan alam sekitarnya
14. Yang termasuk salah satu pokok-pokok dalam isi kandungan Al-Qur'an adalah
- a. Ekonomi
 b. Hukum
 c. Pendidikan
 d. Fiqih
 e. Syari'ah
15. Ibadah dapat dibedakan menjadi dua yaitu ibadah mahdah dan gairu mahdah. Salah satu contoh ibadah mahdah adalah.....
- a. Mencari nafkah
 b. belajar
 c. mendirikan sholat
 d. membangun masjid
 e. menyantuni anak yatim
16. QS. Al-Baqarah ayat 177, ayat tersebut terdapat dalam pokok-pokok isi kandungan....
- a. Akidah
 b. Akhlak
 c. Ibadah
 d. Muamalah
 e. Hukum
17. QS. Al-Baqarah ayat 177, ayat tersebut terdapat dalam surat....
- a. Al baqarah ayat 162
 b. Al baqarah ayat 163
 c. Al baqarah ayat 164
 d. Al qalam ayat 56
 e. Al qalam ayat 55
18. QS. Al-Baqarah ayat 177, ayat tersebut menjelaskan tentang....
- a. Akhlak
 b. Ibadah
 c. Akidah
 d. Ilmu pengetahuan (sains)
 e. Hukum
19. Orang yang meyakini adanya Tuhan selain Allah Swt. Dinamakan....
- a. Kafir
 b. Muslim
 c. Musyrik
 d. Syirik
 e. Iman
20. Tujuan dan fungsi kisah-kisah dalam al-Qur'an adalah...
- a. Untuk dijadikan uswah hasanah dengan mencontoh akhlak para Nabi dan orang-orang saleh yang disebutkan dalam Al-Qur'an.
 b. Untuk menarik perhatian para pendengar dan menggugah kesadaran diri mereka melalui penuturan kisah.
 c. Untuk mengokohkan hati Nabi Muhammad dan umatnya dalam beragama islam dan menguatkan kepercayaan orang-orang mukmin tentang datangnya pertolongan Allah
 d. Menjelaskan prinsip-prinsip dakwah agama allah, yaitu inti ajaran para rasul Allah adalah tauhid.
- e. Semuanya benar

Lampiran IX : Dokumentasi Penelitian



Siswa Siswi dengan serius menggunakan Media Pembelajaran berbasis android





Peneliti memberikan pengarahan kepada siswa kelas X Agama dalam penggunaan Media Pembelajaran berbasis Android



BIODATA MAHASISWA

Nama : Layyinatul Af-idah
NIM : 17771057
Tempat Tanggal Lahir : Lamongan 25 Desember 1994
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk : 2017
Alamat Asal : Jln. Raya Deandles, Desa
Banjarwati, Kec. Paciran, Kab.
Lamongan

Riwayat Pendidikan:

1. MI Mamba'ul Ma'arif Banjarwati
2. MTs. Sunan Drajat Mu'awanah
3. MAN Tambak Beras Jombang
4. S-1 PAI UIN Maliki Malang

