

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI ANDROID DALAM MENINGKATKAN
EFEKTIFITAS BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 KOTA MOJOKERTO**

TESIS

Oleh :
Ahmad Farid Dzulfiqar
15770058



PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2018

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI ANDROID DALAM MENINGKATKAN
EFEKTIFITAS BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 KOTA MOJOKERTO**

TESIS

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

Diajukan oleh :

Ahmad Farid Dzulfiqar
NIM. 15770058



Dosen Pembimbing:

Prof. Dr. H. Asmaun Sahlan, M. Ag
NIP. 19521110 198303 1 004

Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822 200212 1 002

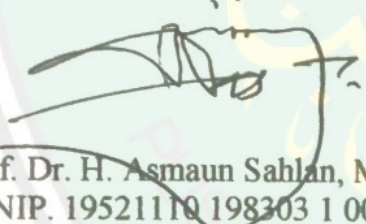
**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2018**

PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Ahmad Farid Dzulfiqar
NIM : 15770058
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi **Android**
Dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar Pendidikan Agama
Islam Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota
Mojokerto

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

Pembimbing I,



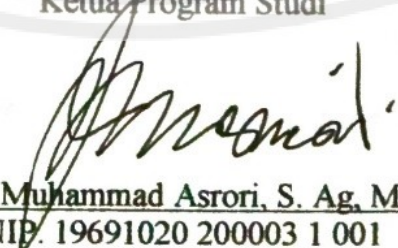
Prof. Dr. H. Asmaun Sahlan, M. Ag
NIP. 19521110 198303 1 004

Pembimbing II,



Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822 200212 1 002

Mengetahui:
Ketua Program Studi



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

Tesis dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto**, telah di uji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 27 Februari 2018,

Dewan penguji,

Dr. H. Muhammad Amin Nur, M.A.
NIP. 19750123 200312 1 003

Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 19730823 200003 1 002

Ketua/ Penguji

Prof. Dr. H. Asmaun Sahlan, M. Ag
NIP. 19521110 198303 1 004

Pembimbing I/ Penguji

Dr. Marno, M. Ag
NIP. 19720822 200212 1 002

Pembimbing II/ Penguji

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana,



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

PERSEMBAHAN

Puji Syukur ku Panjatkan padamu Ya Robby atas besar karunia yang telah engkau limpahkan kepadaku, dengan ini kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi:

Orang tua tercinta Muhammad Amir S. Dan Marlik, Adik M. Fuad Hasan, Istri NJ

Diah Artiarni dan Anak Kami Indana Zulfah Amirina.

Motivator terbesar dalam hidup saya yang tak pernah lelah mendo'akan.

Untuk para guru dan dosen dengan kesabaran dan kearifannya menghantarkanku dan membimbingku selama menempuh pendidikan.

Sahabat-sahabat saya semua yang tidak dapat kami sebut satu persatu yang telah membantu kami hingga titik ini.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (QS. Al-Insyirah 94: 6)



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Farid Dzulfqar

NIM : 15770058

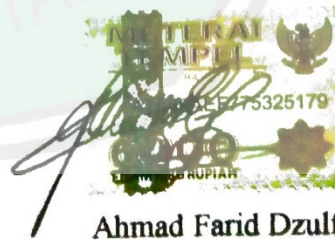
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

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

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

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

Malang, 11 Desember 2017

A green rectangular stamp with a decorative border. The text on the stamp includes 'PUSAT PERPUSTAKAAN' at the top, 'MPLI' in the middle, and 'RI' at the bottom. A handwritten signature is written across the stamp. To the right of the stamp is the Garuda Pancasila emblem. Below the stamp, the text 'RUPIAH' is visible.

Ahmad Farid Dzulfqar

NIM 15770058

KATA PENGANTAR

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

Penelitian Tesis yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mojokerto”** ditulis dalam rangka memenuhi tugas akhir perkuliahan serta untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I).

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

1. Bapak Ibu tercinta Muhammad Amir S dan Marlik karena kasih sayang, perjuangan, pengorbanan dan doa beliau berdualah, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tahapan demi tahapan pendidikan, lebih khusus dalam penyelesaian tesis.
2. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Muhammad Asrori, S. Ag., M.Ag selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Prof. Dr. H. Asmaun Sahlan, M. Ag dan Dr. Marno, M. Ag. selaku dosen pembimbing yang penuh kebijaksanaan, ketelatenan dan kesabaran telah berkenan meluangkan

- waktunya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta memberi petunjuk demi terselesainya penulisan tesis ini.
6. Segenap Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah dengan penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada penulis.
 7. Isno, M. Pd. I selaku Guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 3 Kota Mojokerto yang telah memberikan waktu dan informasi kepada penulis.
 8. Keluarga besar Magister Pendidikan Agama Islam kelas D angkatan 2015, yang telah menjadi sahabat dalam berdiskusi, berdialogika dalam mencari formulasi pendidikan Islam.
 9. Sahabat-sahabati keluarga besar PMII Rayon “Kawah Chondrodimuko”, Sunan Ampel dan Korp. 17 Arjuna Srikandi Malang.
 10. Dulur-dulur Ikatan Mahasiswa Majapahit (IMAM) UIN Maliki Malang.
 11. Keluarga Mahasiswa Alumni Tebuireng Malang.

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

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

Malang, 27 Februari
2018

Penulis



HALAMAN TRANSLITERASI

1. Umum

Transliterasi ialah pemindahalihan tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemahan bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. Termasuk dalam kategori ini ialah nama Arab, sedangkan nama Arab dari bangsa selain Arab ditulis sebagaimana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam *footnote* maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi ini.

Banyak pilihan dan ketentuan transliterasi yang dapat digunakan dalam penulisan karya ilmiah, baik yang berstandar internasional, maupun ketentuan khusus yang digunakan penerbit tertentu. Transliterasi yang digunakan Pascasarjana Universitas Islam Negeri Malang (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

2. Konsonan

| | | | | |
|---|-------|---|---|---------------------|
| ا | Tidak | ض | = | DI |
| | = | | | dilambangkan |
| ب | = | ط | = | Th |
| ت | = | ظ | = | Dh |
| ث | = | ع | = | '(koma menghadap ke |
| | = | | | atas) |
| ج | = | غ | = | Gh |
| ح | = | ف | = | F |
| خ | = | ق | = | Q |

| | | |
|---|---|----|
| د | = | D |
| ذ | = | Dz |
| ر | = | R |
| ز | = | Z |
| س | = | S |
| ش | = | Sy |
| ص | = | Sh |

| | | |
|----|---|---|
| ك | = | K |
| ل | = | L |
| م | = | M |
| ن | = | N |
| و | = | W |
| هـ | = | H |
| ي | = | Y |

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

3. Vokal, Panjang dan Diftong

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

Vokal (a) panjang = â misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal (u) panjang = û misalnya دون menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya’ nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya’ setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayrun



DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu..... | 14 |
| Tabel 4.1 Hasil validasi ahli materi terhadap perkembangan produk..... | 87 |
| Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media terhadap perkembangan produk..... | 90 |
| Tabel 4.3 Hasil validasi ahli pembelajaran terhadap perkembangan produk... .. | 93 |
| Tabel 4.4 Daftar Nilai Hasil Uji Coba Lapangan | 98 |
| Tabel 4.5 Hasil Uji Paired Samples Statistics..... | 101 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Paired Samples Test | 101 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Test | 102 |

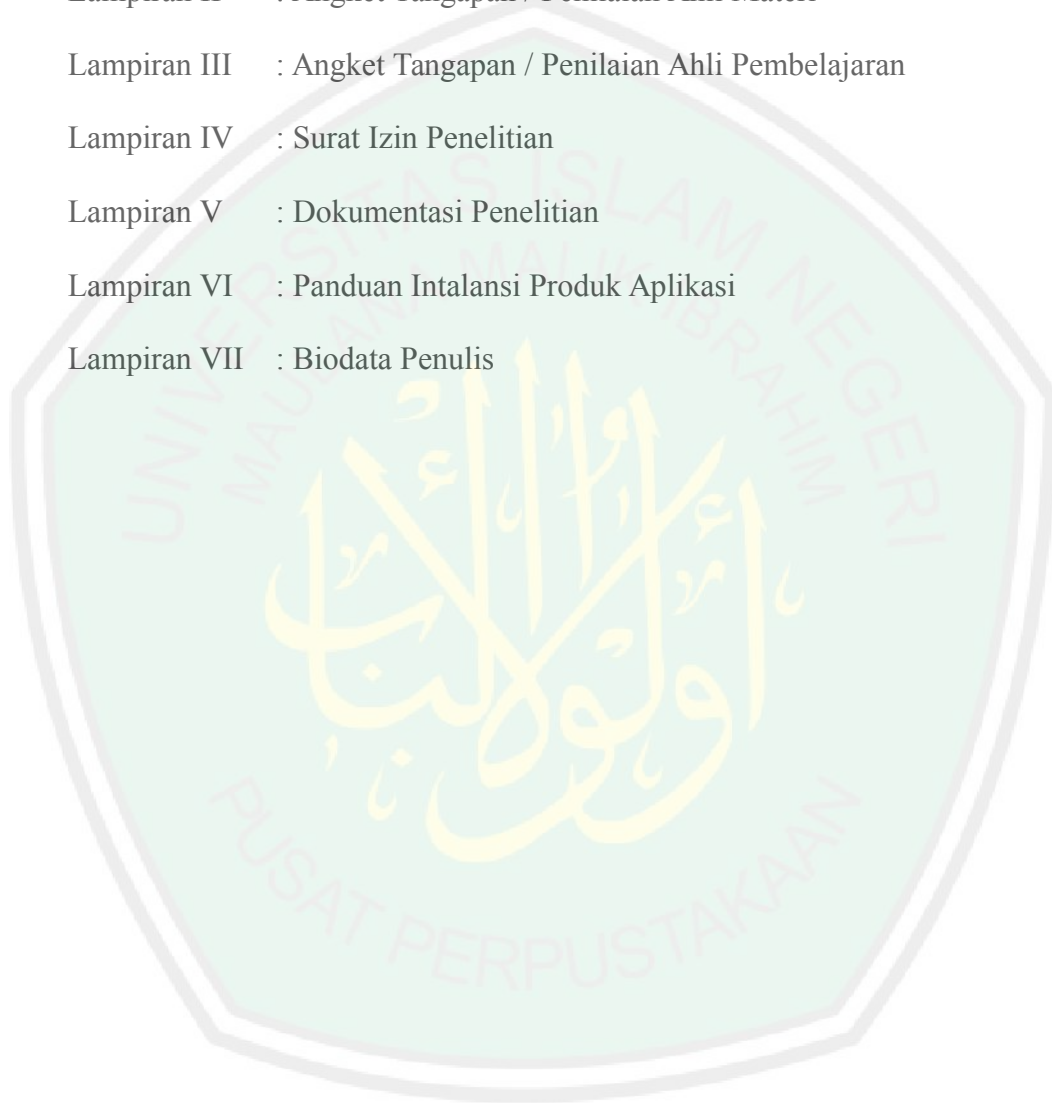
DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Pembuka Media Pembelajaran | 72 |
| Gambar 3.2 Menu Utama Media Pembelajaran | 73 |
| Gambar 3.3 Materi Pembelajaran | 74 |
| Gambar 3.4 Test | 75 |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Media
- Lampiran II : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Materi
- Lampiran III : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Pembelajaran
- Lampiran IV : Surat Izin Penelitian
- Lampiran V : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran VI : Panduan Intalansi Produk Aplikasi
- Lampiran VII : Biodata Penulis



DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL | |
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO..... | v |
| HALAMAN PERNYATAAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| HALAMAN TRASILITERASI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| DAFTAR ISI | xiv |
| ABSTRAK | xvii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| D. Spesifikasi Produk..... | 7 |
| E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan..... | 9 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... | 11 |
| G. Orisinalitas Penelitian..... | 11 |
| H. Definisi Istilah..... | 17 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Pengembangan Media Pembelajaran..... | 19 |
| 1. Pengertian Pengembangan..... | 19 |
| 2. Pengertian Bahan Ajar..... | 20 |
| 3. Pengertian Media Pembelajaran..... | 23 |
| 4. Pengertian Android..... | 25 |
| 5. Pengertian Pendidikan Agama Islam..... | 26 |
| 6. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam | 28 |
| B. Karakteristik Pembelajaran PAI..... | 30 |
| 1. Karakteristik Ajaran Islam..... | 30 |

| | |
|--|------------|
| 2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam..... | 36 |
| 3. Kegunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar..... | 42 |
| 4. Dasar Pendidikan Agama Islam | 46 |
| 5. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam..... | 52 |
| C. Karakteristik Siswa SMA..... | 53 |
| 1. Perkembangan Karakteristik Anak SMA..... | 53 |
| 2. Kebutuhan Anak Tingkat SMA, Masalah dan Konsekuensinya..... | 59 |
| 3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Tingkat SMA..... | 62 |
| 4. Cara Mendukung Perkembangan Anak Tingkat SMA | 65 |
| D. Perkembangan Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI..... | 66 |
| 1. Langkah-langkah Penggunaan Media..... | 66 |
| 2. Kegunaan Media Pembelajaran Interaktif..... | 68 |
| 3. Efektifitas Produk Media Pembelajaran Interaktif..... | 69 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN | |
| A. Model Penelitian dan Pengembangan..... | 73 |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan..... | 73 |
| C. Uji Coba Produk..... | 80 |
| 1. Desain Uji Produk..... | 80 |
| 2. Uji Coba..... | 81 |
| 3. Jenis Data..... | 82 |
| 4. Instrumen Pengumpulan Data..... | 83 |
| 5. Teknik Analisis Data..... | 86 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN | |
| A. Penyajian Data Uji Coba..... | 90 |
| B. Analisa Data..... | 102 |
| BAB V PEMBAHASAN | |
| A. Produk Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam..... | 107 |
| B. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android..... | 108 |
| C. Kemenarikan dan Keefektifan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto..... | 117 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 119 |
| B. Saran..... | 121 |
| DAFTAR RUJUKAN..... | 122 |

DAFTAR LAMPIRAN



ABSTRAK

Dzulfiqar, Ahmad Farid. *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto.* Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : (1) Prof. Dr. H. Asmaun Sahlan, M. Ag (2) Dr. Marno, M. Ag

Kata Kunci : *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android, Pendidikan Agama Islam*

Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran dengan tujuan untuk menghasilkan produk Aplikasi Materi PAI dan memperoleh data tentang implementasi media pembelajaran tersebut. Pengembangan ini didasarkan pada perkembangan teknologi yang sangat pesat, khususnya dalam bidang alat telekomunikasi. Berbagai alat komunikasi canggih yaitu *smartphone* mulai banyak ditawarkan dengan tujuan untuk menunjang kebutuhan kita. *Smartphone* sangat populer hingga merambah kalangan pelajar. Selain itu dalam kenyataan media pembelajaran untuk Pendidikan Agama Islam sangat minim sekali. Untuk itu perlu pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi android untuk menjawab tantangan zaman yang mengedepankan teknologi informasi yang serba praktis dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto dan untuk mengetahui keefektifan media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 8 tahap yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produl awal, 4) validasi ahli, 5) revisi produk I, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk II, dan 8) diseminasi dan implementasi. Subjek penelitian adalah dosen, guru, dan siswa kelas X IPA 4 SMA Negeri 3 Kota Mojokerto. Pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi.

Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah Berdasarkan hasil validasi dan uji coba bahan ajar menggunakan

aplikasi android mata pelajaran pendidikan agama islam ini memiliki tingkat keefektifan yang layak berdasarkan hasil dan tanggapan dari Ahli materi memperoleh hasil persentasi sebesar 83% yang artinya bahwa materi dalam media pembelajaran dalam kualifikasi layak, Ahli desain media memperoleh hasil persentase sebesar 80% yang artinya desain media pembelajaran dalam kualifikasi layak, Ahli pembelajaran memperoleh hasil persentase sebesar 81,6% yang artinya dalam kualifikasi layak, serta berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan kepada 30 siswa kelas X IPA 4 SMA Negeri 3 Kota Mojokerto memperoleh respon yang baik dengan hasil persentase sebesar 84,2%.

ABSTRACT

Dzulfiqar, Ahmad Farid. Development of Teaching Materials Using Android Applications in Increasing the Effectiveness of Learning Islamic Religious Education in the tenth grade of State High Schools in three Mojokerto Cities. Thesis, Master of Islamic Education Study Program, Postgraduate of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: (1) Prof. Dr. H. Asmaun Sahlan, M. Ag (2) Dr. Marno, M. Ag

Keywords: Development of Teaching Materials Using Android Applications, Islamic Religious Education

Development of Teaching Materials Using Android Applications for Islamic Religious Education Subjects in the tenth grade of State High School in three Mojokerto Cities discusses the development of instructional media to produce Islamic Religious Education Material Application products and obtain data on the implementation of these learning media. This development is based on the rapid development of technology, especially in the field of telecommunications equipment. Various sophisticated communication tools, namely smartphones, have begun to be offered to support our needs. Smartphones are so popular that they reach students. Also, in reality, the pursuit of media for Islamic Religious Education is very minimal. For this reason, it is necessary to develop learning media using Android applications to answer the challenges of the times that prioritize information technology that is both practical and fun.

The purpose of this study is to describe the procedure of developing teaching materials using the Android application of Islamic Religious Education subjects for the tenth grade of State High School Three Mojokerto City and to determine the effectiveness of the Learning Media Using Android Applications.

The development model used in this research and development is the Borg & Gall development model which consists of eight stages namely 1) research and data collection, 2) planning, 3) development of the initial product format, 4) expert validation, 5) product revision I, 6) field trials, 7) product revision II, and 8) dissemination and implementation. The subjects of the study were lecturers, teachers, and tenth graders of Natural Sciences in four State High Schools in three

Mojokerto Cities. Data collection using questionnaires, interview guidelines, and observation sheets.

The results of this development research are based on the results of the validation and testing of teaching materials using the Android application of Islamic religious education subjects have a decent level of effectiveness based on the results and responses from experts the material obtained a percentage of 83%, which means that the material in learning media in qualifications feasible, media design experts get a percentage of 80%, which means that the design of instructional media in qualifications is feasible, learning experts get a percentage of 81.6%, which means that in the qualification is feasible, and based on the results of field trials conducted to thirty tenth grade students majoring in Natural Sciences four State High Schools in three Mojokerto Cities received a good response with a percentage of 84.2%.

ملخص البحث

ذو الفقار، أحمد فريد. تطوير المواد التعليمية باستخدام تطبيقات أندرويد في زيادة فاعلية تعلم التربية الإسلامية في الصف العاشر من المدرسة الثانوية الحكومية في ثلاث مدن بموجوكيرطا. أطروحة ، دراسة العليا في قسم التربية الإسلامية، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية. المشرف: (١) أستاذ دكتور أسماء سهلان الماجستير (٢) دكتور مارنو، الماجستير

الكلمة المفتاح: تطوير المواد التعليمية باستخدام تطبيقات أندرويد، التربية الإسلامية

تطوير مواد التدريس باستخدام تطبيقات أندرويد للمواد التربية الإسلامية في الصف العاشر من المدرسة الثانوية الحكومية في ثلاث مدن بموجوكيرطا يناقش تطوير وسائل الإعلام التعليمية لإنتاج منتجات تطبيق المواد التربية الإسلامية والحصول على بيانات عن تنفيذ هذه الوسائط التعليمية. ويستند هذا التطور إلى التطور السريع للتكنولوجيا ، وخاصة في مجال معدات الاتصالات السلكية واللاسلكية. بدأت أدوات الاتصالات المتطورة المختلفة ، وهي الهواتف الذكية ، يتم تقديمها لدعم احتياجاتنا. الهواتف الذكية تحظى بشعبية كبيرة بحيث تصل إلى الطلاب. في الواقع، فإن السعي وراء وسائل الإعلام للتعليم الديني الإسلامي ضئيل للغاية. لهذا السبب، من الضروري تطوير وسائط تعليمية باستخدام تطبيقات الهواتف الذكية للإجابة على تحديات العصر التي تعطي أولوية لتكنولوجيا المعلومات العملية والممتعة.

الغرض من هذه الدراسة هو وصف إجراءات تطوير المواد التعليمية باستخدام تطبيقات الهواتف الذكية للمواد التربية الإسلامية للصف العاشر بالمدرسة الثانوية العليا في ثلاث مدن بموجوكيرطا ولتحديد فعالية وسائط التعلم باستخدام تطبيقات الهواتف الذكية نموذج التطوير المستخدم في هذا البحث والتطوير هو نموذج تطوير Borg & Gall الذي يتكون من ثماني مراحل هي: (١) البحث

و جمع البيانات ، ٢) التخطيط ، ٣) تطوير تنسيق المنتج الأولي ، ٤) التحقق من صحة الخبراء ، ٥) مراجعة المنتج الأولي ، ٦) التجارب الميدانية ، ٧) مراجعة المنتج الثاني ، و ٨) النشر والتنفيذ. كان موضوع الدراسة محاضرين ومدرسين وطلاب الصف العاشر للعلوم الطبيعية في أربع مدارس ثانوية حكومية في ثلاث مدن بموجو كيرطا. وأما جمع البيانات هو باستخدام الاستبيانات، وإرشادات المقابلة، وأوراق الملاحظة.

تستند نتائج هذا البحث التنموي إلى نتائج التحقق من صحة واختبار المواد التعليمية باستخدام تطبيق الهواتف الذكية للمواد التربوية الإسلامية تتمتع بمستوى لائق من الفعالية بناءً على النتائج وردود الخبراء التي حصلت عليها المواد بنسبة ٨٣٪، مما يعني أن المادة في وسائط التعلم في المؤهلات قابلة للتطبيق، يحصل خبراء تصميم الوسائط على نسبة ٨٠٪، مما يعني أن تصميم الوسائط التعليمية في المؤهلات أمر عملي، يحصل خبراء التعليم على نسبة ٨١.٦٪، مما يعني أنه في التأهيل ممكن ، واستنادا إلى نتائج التجارب الميدانية التي أجريت لطلاب الصف العاشر والثلاثين الذين تخصصوا في العلوم الطبيعية، حصلت أربع مدارس حكومية العليا في ثلاث مدن بموجو كيرطا على استجابة جيدة بنسبة ٨٤.٢٪.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu pendukung utama Sistem Pendidikan Nasional dalam rangka meningkatkan kualitas manusia Indonesia, memberi warna bagi peningkatan iman dan takwa (Imtak) dalam upaya mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) dewasa ini. Keseimbangan antara kemajuan Iptek dengan Imtak diharapkan menghasilkan cendekian Muslim yang memiliki rasa tanggungjawab dunia dan akhirat. Kemajuan Iptek yang dilepaskan dari dimensi agama ataupun sebaliknya, berkecenderungan pada apa yang disinyalir oleh Einstein dalam ucapannya yang termasyhur: *“Science Without Religion is Blind, Religion Without Science is Lame* (ilmu tanpa agama itu buta, sedangkan agama tanpa ilmu akan menjadi lumpuh”.¹

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran wajib untuk semua jenjang pendidikan dalam sistem pendidikan Nasional. Materi PAI sarat dengan konsep-konsep abstrak yang harus dipahami peserta didik, terutama untuk mengembangkan perilaku “agamis” atau pengembangan sikap beragama dalam kancah kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu dalam pembelajaran PAI lebih menekankan keterampilan fungsional. Artinya hasil belajar PAI harus dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam

1 Ichlasul Amal, *Pengembangan Pendidikan Agama Islam dan Kajian Agama di Perguruan Tinggi*, dalam Fuaduddin dan Cik Hasan Bisri (ed), *Dinamika Pemikiran di Perguruan Tinggi, Wacana Tentang Pendidikan Islam* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), hlm. 57

rangka penerapan ritual beragama, maupun dalam berperilaku hidup sesuai tuntunan/ajaran agama.²

Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan atau sikap.³ Ada dua aspek yang paling penting, yakni metode mengajar, dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar siswa.⁴

Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya, dan dapat memperjelas penyajian pesan. Selanjutnya, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat urgen, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikonkritkan melalui media.⁵

2 Ishartiwi, *Pengembangan Media Pendidikan Agama Islam Bagi anak Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta: Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan DEPAG RI, 2009), hlm. 5

3 Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 48

4 Usman Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 9

Seorang pengajar yang professional selalu berusaha mencari cara yang terbaik untuk mencapai sasaran pembelajaran. Ia akan menggunakan berbagai media pembelajaran mulai media berbasis cetak, audio dan visual sampai pada komputer dalam rangka membantu siswa untuk mencerna materi pelajaran lebih cepat dan efisien. Dengan menggunakan, materi yang semestinya harus dicapai dalam waktu 2 jam pelajaran dapat disingkat menjadi 1 jam pelajaran sehingga pengayaan materi kepada peserta didik bisa lebih ditingkatkan, bahkan dengan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, ia mampu membawa siswa kepada tingkat analisis dan eksplorasi terhadap setiap materi pelajaran.⁶

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁷

5 Sukadi Arif S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 16-17

6 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2004), hlm. 74

7 Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algosindo, 2001), hlm 64

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang. Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *elektronik learning (e-learning)*. *E-learning* didefinisikan sebagai proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet⁸.

Elektronik learning (e-learning) merupakan konsep belajar dan pembelajaran baru yang di kombinasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dengan pesat. Konsep pembelajaran ini memudahkan siswa dan guru dalam memperoleh sumber belajar dengan akses yang mudah dan ringan.

Saat ini Konsep *e-learning* mulai merambah dan berkembang menjadi *mobile learning* tercipta dengan mengadaptasi *e-learning* yang di desain lebih sederhana dan dapat menjawab kekurangan yang terjadi pada *e-learning*. *mobile learning* memiliki karakteristik yang praktis dibawa kemanapun, maka *mobile learning* memiliki ketertarikan tersendiri.

Dalam pengembangan *mobile learning* salah satu diantaranya *smartphone* yang beroperasi sistem android. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler berbasis linux sebagai karnelnya. Saat ini android bisa

⁸ Wan Noor Hazlina Wan Jusoh, Kamaruzaman Jusoff, *Using multimedia in teaching Islamic studies*, Journal Media and Communication Studies Vol. 1(5) pp. 086-094, November, 2009 Universiti Putra Malaysia

disebut raja dari *smartphone*. Sistem operasi android menjadikan media-media pembelajaran khusus bagi siswa yang dikemas dalam bentuk *software* atau aplikasi.

Aplikasi ini mudah digunakan dan dapat mengintegrasikan dan mengkombinasikan berbagai hal seperti gambar, warna, video dan animasi dalam materi belajar, sehingga siswa tertarik untuk membaca dan mempelajari. Proses menerima dan memperoleh informasi berbagai pengetahuan dari sumber belajar yang luas dan mudah di dapat oleh siswa.

Mobile learning berbasis android merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis. Konsep yang ditawarkan mobile learning ini adalah pembelajaran jarak dekat dan jarak jauh. Konsep pembelajaran jarak dekat adalah media ini dapat digunakan saat proses pembelajaran oleh guru dan siswa secara langsung, sedangkan pembelajaran jarak jauh adalah media ini dapat dibuka dan dipelajari ketika siswa berada diluar lingkungan sekolah. Media android ini tidak memerlukan akses internet secara terus menerus dalam penggunaannya, sebab media yang diciptakan melalui android ini berupa aplikasi yang dapat di buka dan di simpan di Smartphone dengan merek apapun, asalkan menggunakan *operating system* Android.

Untuk itulah penulis mencoba membuat suatu media yang dapat menarik antusiasme siswa. Dalam hal ini penulis memilih membuat *mobile learning*. Hal ini ditunjang dengan kemajuan *handphone* yang memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual, selain itu

handphone sudah tidak asing lagi bagi para siswa, semua siswa sudah memilikinya dan membawanya di sekolah.

Penulis mulai tertarik dengan Pengembangan Media Pembelajaran dikarenakan adanya Mata Kuliah Media Pembelajaran pada Semester III, sejak saat itu, penulis mulai berfikir bahwa dengan perkembangan media teknologi yang semakin lama semakin pesat, dan Hampir 80% Siswa-siswi SMA sekarang ini memiliki *handphone* pintar berbasis Android, menjadikan penulis tertantang untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran PAI yang sangat minim waktu untuk pembelajaran di Sekolah. Dengan waktu yang minim pembelajaran Agama Islam di sekolah tersebut diharapkan siswa tidak berhenti untuk terus mempelajari ilmu-ilmu Agama Islam di sekolah saja, melainkan untuk menyempatkan diri mempelajari Agama Islam di luar Sekolah juga. Dengan banyaknya fasilitas yang memudahkan Siswa-siswi dalam mempelajari Ajaran-ajaran Agama Islam, maka penulis berharap siswa-siswi Mengerti dan Mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis berharap pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas dengan judul *“Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto”*

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Proses Pembuatan Produk Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Android untuk Siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto?
2. Bagaimana Kemenarikan dan Keefektifan Produk Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Android untuk Siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto?
3. Bagaimana Respon Siswa kelas X SMAN 3 Kota Mojokerto dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk Menghasilkan Produk Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto
2. Untuk Mengetahui Kemenarikan dan Keefektifan Produk Media Interaktif Berbasis Android Jika Diterapkan Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto
3. Untuk Mengetahui Respon Guru dan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android yang Telah Dikembangkan

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Aplikasi *software* multimedia interaktif pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa Sekolah Menengah Atas Semester Genap, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi Berbasis Android merupakan media pembelajaran PAI yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
 2. Aplikasi Berbasis Android pembelajaran PAI ini memuat tentang:
 - a. Konten materi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan animasi serta dilengkapi dengan info dan test evaluasi.
 - b. Konten materi dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi, dan test evaluasi berjalan pada mode *offline*.
 3. Aplikasi diinstal pada handphone yang tergolong dalam *smartphone* berbasis *Android*.
 4. Versi sistem operasi Android pada handphone minimal 2.2 (Froyo)
 5. *Software* yang digunakan dalam produk ini adalah: Aplikasi dikembangkan dengan *software Adobe Flash Player CS 6* dibantu dengan *software* pengolah gambar *Adobe Photoshop, Corel Draw*.
- Sebelum menguraikan lebih jauh mengenai pengembangan media pembelajaran PAI maka sebelumnya peneliti akan menguraikan terlebih dahulu apa pengertian media dan juga pengertian pendidikan Agama Islam. Pada akhir penelitian ini akan dijelaskan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Upaya Meningkatkan efektifitas Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan

mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini adalah

sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Agama Islam sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.
- b. Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan *smartphone*.
- c. Siswa memberdayakan pengetahuan awal maupun pengetahuannya secara maksimal dalam membangun suatu konsep Pendidikan Agama Islam.

2. Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.
- b. Sebagai khazanah media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran sesuai amanah yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yakni pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.
- c. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan multimedia diantaranya dengan menggunakan *smartphone*.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan efektifitas pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah.

5. Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini didasarkan pada asumsi-asumsi berikut:

1. Semua siswa mampu mengoperasikan Smart phone secara baik bahkan intens dalam rutinitasnya, sehingga dapat belajar dengan mandiri.
2. Sebagian besar guru mampu mengoperasikan Smart phone dengan baik sehingga membantu dalam penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.
3. Media yang dikembangkan adalah sebuah Media Pembelajaran PAI

Berbasis *Android* yang sifatnya sederhana sehingga mudah digunakan.

G. Originalitas Penelitian

Peneliti melakukan penelusuran terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang ditelitinya. Adapun penelitian dahulu yang relevan terhadap pembahasan di atas antara lain:

1. Rini, 2010, *Penyusunan Modul Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Compact Disk (CD) Untuk Madrasah Tsanawiyah*. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan *Borg* dan *Gold* yang tahap pengembangannya yaitu prosedur pembuatan produk, validasi ahli media, validasi ahli materi, dilanjutkan revisi. Adapun hasil penelitian ini menyebutkan bahwa media pembelajaran ini dikategorikan baik dengan hasil validasi ahli materi 85 dan validasi ahli media 75.⁹
2. Firman Fauzan, 2008, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX)*. Hasil dari penelitian ini adalah model media yang cocok untuk pembelajaran PAI pokok bahasan Al-Qur'an adalah media pembelajaran interaktif serta tingkat efektifitas hasil pembelajaran berbasis multimedia computer memperoleh hasil yang sangat signifikan.¹⁰
3. Muhammad Khoirun Aziz, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga melakukan penelitian tentang *pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android ini. Dari segi Partisipasi Siswa, terdapat

⁹ Rini, *Penyusunan Modul Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Compact Disk (CD) Untuk Madrasah Tsanawiyah*, Tesis (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2010)

¹⁰ Firman Fauzan, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX)*. Tesis, (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2008)

peningkatan hingga 18,75 %. Dari segi Hasil Belajar Siswa, terdapat peningkatan nilai dengan selisih 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk Siswa SMK Kelas X.¹¹

4. 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.¹²
5. Anas Ribab Sibilana, mahasiswa pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang melakukan penelitian tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*. Berdasarkan hasil validasi uji

¹¹ Muhammad Khoirun Aziz, *pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*. Tesis, (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2015)

¹² 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 (Malang: FMIPA UM, 2014)

ahli media ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil prosentase sebesar 73,5%, yang artinya produk ini cukup layak untuk digunakan. Ahli media memperoleh prosentase sebesar 86,6%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli pembelajaran I memperoleh prosentase sebesar 84,6% dan Ahli pembelajaran II memperoleh prosentase sebesar 86,4%, serta berdasarkan uji coba lapangan yang dilakukan kepada 26 siswa kelas X IPS1 memperoleh respon yang sangat baik dengan prosentase 88,1% yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan.¹³

Tabel 1.1 penelitian terdahulu

| No | Nama Peneliti, Judul | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas Penelitian |
|----|---|---|--|--|
| 1 | Rini, <i>Penyusunan Modul Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Compact Disk (CD) Untuk Madrasah Tsanawiyah.</i> | Model penelitian pengembangan Borg dan Gold. Media Pembelajaran | Tingkat satuan Pendidikannya Yakni MTs | Objek yang diteliti ialah SMA Negeri 3 Kota Mojokerto - Penelitian ini Pengembangan media pembelajaran berbasis Android |
| 2 | Firman Fauzan, <i>Pengembangan Media</i> | Mata Pelajaran PAI Media Pembelajaran | Tingkat Satuan Pendidikannya Yakni SMP | Penelitian ini Pengembangan media pembelajaran |

¹³ Anas Ribab Sibilana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*. Tesis (Malang: PPS UIN Maliki, 2016)

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| | <p><i>Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX).</i></p> | | | <p>berbasis Android - Objek yang diteliti ialah SMA Negeri 3 Kota Mojokerto</p> |
| 3 | <p>Muhammad Khoirun Aziz. <i>pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI,</i></p> | <p>Media yang di gunakan sama yakni android</p> | <p>Tingkat satuan pendidikannya. Yakni SMK Objek penelitiannya merupakan hasil belajar dan partisipasi</p> | <p>Objek yang diteliti ialah SMA Negeri 3 Kota Mojokerto</p> |
| 4 | <p>Rohmi Julia Purbasari, M.</p> | <p>Pengembangan media android</p> | <p>Objek Sekolah Mata pelajaran</p> | <p>Objek yang diteliti ialah SMA</p> |

| | | | | |
|---|--|--|---------------|--|
| | Shohibul Kahfi, Mahmuddin Yunus. <i>Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X.</i> | Sama dalam tingkatan satuan pendidikan menengah Atas (SMA) | yang berbeda | Negeri 3 Kota Mojokerto Penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran PAI |
| 5 | Anas Ribab Sibilana, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang</i> | Media yang di gunakan sama yakni android | Objek Sekolah | Objek yang diteliti ialah SMA Negeri 3 Kota Mojokerto Tingkatan di SMA adalah Kelas X |

Sepengetahuan penulis, penelitian yang akan dilakukan ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Android* untuk Siswa Kelas X Semester Genap Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto. Dalam pengembangan produk ini peneliti mengacu pada standar kompetensi dan

kompetensi dasar yang tersusun dalam Permenag No. 2 Tahun 2008 dan berdasarkan masukan dari guru Pendidikan Agama Islam.

H. Definisi Operasional

Beberapa definisi istilah yang terdapat dalam tesis ini dapat kami paparkan sebagaimana berikut :

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mengikuti suatu prosedur yang ditetapkan dalam rangka mengembangkan bahan ajar sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Media Pembelajaran Interaktif adalah segala sesuatu yang menjadi perantara, penyampai pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan, atau dalam konteks ini informasi yang disampaikan guru kepada murid.
3. Android adalah sistem operasi yang digunakan pada posel pintar (*Smartphone*) dan komputer tablet, dalam sistem operasi ponsel ini bisa di instal berbagai aplikasi. Peneliti disini mengembangkan berupa aplikasi media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh siswa.
4. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk membimbing siswa agar dapat memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran Islam sehingga dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran PAI

1. Pengertian Pengembangan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengembangan memiliki arti proses, cara, perbuatan mengembangkan.¹⁴ Dalam pengertian lain disebutkan pengembangan adalah suatu proses perubahan secara bertahap ke arah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi, meluas dan mendalam yang secara menyeluruh dapat tercipta suatu kesempurnaan atau kematangan. Adapun definisi perkembangan yang berkaitan dengan penelitian pendidikan yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹⁵ Sedangkan pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹⁶

Dari beberapa pengertian pengembangan yang telah dipaparkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dalam rangka mencapai mutu pendidikan yang lebih baik. Dalam hal ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Android Pendidikan Agama

14 Departemen Pendidikan dan kebudayaan, *Kamus besar bahasa Indonesia*, (jakarta: Balai pustaka, 1989), Hlm.414

15 Punaji setyosari, *metode penelitian pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: kencana prenatal media group, 2010). Hlm.194

16 Ibid...,hlm.227

Islam Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud biasa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Bahan belajar dapat dijadikan sarana mempergiat siswa dengan memperindah bentuk buku, gambar sampul, bentuk huruf dibuat menarik dan enak dilihat sehingga dapat menarik perhatian pembaca. Isi buku yang terdiri dari informasi pengetahuan, bahasanya dibuat mudah untuk dibaca dan dipahami oleh siswa. Gambar dan foto dapat dibuat berwarna seperti asliya agar menarik perhatian siswa.¹⁷

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam memilih bahan ajar adalah sebagai berikut:¹⁸

- Isi bahan ajar. Guru harus menyesuaikan isi bahan ajar belajar dengan sasaran belajar.
- Tingkat kesukaran bahan belajar. Jika bahan belajar tergolong sukar, maka guru perlu “membuat mudah” bahan tersebut bagi siswa. Guru dapat merujuk bahan prasyarat, menambah waktu belajar, dan menggunakan berbagai sumber lain.
- Strategi belajar mengajar. Guru harus menyesuaikan strategi belajar mengajar dengan bahan belajar.
- Evaluasi hasil belajar. Guru harus menyesuaikan bahan belajar dengan

evaluasi hasil belajar.

- a. Prinsip pengembangan bahan ajar

17 Dimiyati dan mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.33

18 Ibid, hlm. 34

Pada prinsip pengembangan harus secara berurutan, seperti dibawah ini:¹⁹

- 1) Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak.
- 2) Pengulangan akan memperkuat pemahaman.
- 3) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik.
- 4) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar.
- 5) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
- 6) Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan.

b. Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar harus disesuaikan dulu dengan kurikulumnya dan setelah itu dibuat rancangan pembelajaran, seperti contoh dibawah ini:²⁰

- 1) Bahan Ajar Pandang (Visual) terdiri atas Bahan cetak (printed) seperti antara lain handout, buku, Lembar kegiatan Siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar dan non cetak (non printed), seperti model/maket.
- 2) Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam dan compact disk audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, film.
- 4) Bahan ajar Multimedia interaktif (interactive teaching material)

¹⁹ Sofan amri dan lif khoiru ahmad, Konstruksi Pengembangan Pembelajaran (jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2010), hlm.160

²⁰ Ibid, hlm.161

seperti CAI (Computer Assisted Intruaction), Compack disk (CD), Multimedia pembelajarn interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials).

c. Prinsip-prinsip dalam memilih bahan ajar

Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi:²¹

- 1) Prinsip relevansi, Prinsip relevansi artinya materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 2) Prinsip konsistensi, Prinsip konsistensi artinya adanya keajegan antara bahan ajar dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Misalnya, kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
- 3) Kecukupan, Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang mempunyai arti antara. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Sejumlah pakar membuat pembatasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan

²¹ Ibid, hlm.162

oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Gerlach & 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. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.²²

Heinich, dkk mengatakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.²³

Sementara itu Gagne and Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar,

22 V.G. Gerlach, dan D.P. Ely, *Teaching and Media. A Systematic Approach* (United State of America: Prentice-Hill, Inc, Englewood Cliffs, 1980), hlm. 241

23 Cecep Kustadi dan Bambang Sutjipto, *Op. Cit*, hlm. 9

grafik, televisi, dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.²⁴

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.²⁵

Berdasarkan dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah setiap orang, bahan atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini maka guru atau dosen, buku ajar serta lingkungan adalah media. Setiap media merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan. Didalam media memuat informasi yang akan dikomunikasikan kepada peserta didik, seperti: buku-buku, rekaman, internet, film, microfilm, dsb.²⁶

Leshin, Pollock dan Reigeluth mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field trip*).
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).

24 Azhar Arsyad, *Media.....*, hlm. 4

25 Asnawir dan basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 11.

26 Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm. 5-6

- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide).
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi).
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan computer interaktif video, *hypertext*).²⁷

4. Pengertian Android

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 2005.²⁸

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

- a. Storage, menggunakan *SQLite, relational database*.
- b. *Connectivity, supports GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE, dan WiMax.*
- c. *Messaging, supports SMS dan MMS.*
- d. *Web browser, didasarkan pada open-source WebKit bersama dengan Chrome's V8*
- e. *JavaScript engine.*
- f. *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.*
- g. *Hardware support, akselerasi sensor, kamera, digital kompas, proXmity sensor, dan GPS.*
- h. *Multi-touch*
- i. *Multi-tasking*
- j. *Flash support*

²⁷ Azhar Arsyad, *Media*...., hlm. 36

²⁸ <http://wikipedia.org/id> di akses 21 November 2016

k. *Tathering, support sharing* koneksi internet.

Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan Android tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik. Dan semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.²⁹

5. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran merupakan proses belajar yang berupa interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun atas berbagai sumber belajar, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.³⁰

Menurut Zakiyah Daradjat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.³¹

M. Arifin mendefinisikan pendidikan Islam adalah proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang lebih baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (pengaruh dari luar)³².

Ahmad Tafsir, mengemukakan bahwa pendidikan Islam adalah

²⁹ Sandy Guswan, "Guru Digital" dalam <http://guswan76.wordpress.com>, diakses 28 November 2016

³⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hlm 57

³¹ Abd. Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2004), hlm. 130

bimbingan yang diberikan seseorang terhadap orang lain agar dia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.³³

Jadi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu proses interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan Agama Islam, serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi maupun kehidupan masyarakat.

6. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam

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

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

32 M. Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara: 1994), Cet ke-4, hlm 14.

33 Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 5

yaitu alat bantu mengajar bagi guru (teaching aids).

Aspek-aspek yang harus dimunculkan dalam *mendesign* media pembelajaran berbasis Android antara lain:

- a. Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas
- b. Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi kurikulum yang ada.
- c. Petunjuk penggunaannya jelas
- d. Navigasi mudah
- e. Pengantar pendahuluan yang menarik dan memotivasi siswa
- f. Alur pembelajaran jelas
- g. Bersifat interaktif (siswa yang menentukan alur atau bagian mana dulu yang ingin dipelajari)
- h. Proporsi antara tutorial dan interaktif seimbang
- i. Ada efek suara untuk semua animasi dan tombol
- j. Dapat meningkatkan minat belajar siswa
- k. Komposisi warna tepat
- l. Tulisan mudah dibaca
- m. Materi yang disajikan jelas
- n. Ada animasi yang menarik
- o. Animasi yang disajikan dapat memperjelas materi
- p. Ada musik Mp3 dalam *software* media pembelajaran
- q. Ada latihan soal
- r. Soal latihan yang tersedia di dalam kuis cukup banyak dan disusun secara acak (*random*)

- s. Ada evaluasi hasil pekerjaan siswa
- t. Ada arahan bagi siswa yang gagal maupun yang berhasil
- u. Ada *game* yang mengandung pembelajaran PAI



B. Karakteristik Pembelajaran PAI

1. Karakteristik Ajaran Islam

Dalam Pusat Kurikulum Depdiknas , tujuan pendidikan Agama Islam adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal ke imanan, ketakwaan kepada Allah SWT. Serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Adapun Karakteristik ajaran Islam Itu sendiri adalah sebagai berikut:³⁴

- a. Dalam Bidang Agama, Karakteristik ajaran Islam dalam bidang agama disamping mengakui adanya Pluralisme sebagai suatu pernyataan, juga mengakui adanya universalisme, yakni mengajarkan kepercayaan kepada Tuhan dan hari akhir, menyuruh berbuat baik dan mengajak pada keselamatan. Dengan demikian, karakteristik agama islam dalam visi keagamaannya bersifat toleran, pemaaf, tidak memaksakan, dan saling menghargai karena dalam pluralitas agama tersebut terdapat unsur kesamaan yaitu pengabdian Tuhan.
- b. Dalam Bidang Ibadah, Karakteristik ajaran islam selanjutnya dapat dikenal melalui konsepnya dalam bidang ibadah sebagai upaya mendekatkan diri kepada Allah dan mentaati segala perintah-Nya menjauhi segala larangan-Nya dan mengamalkan segala yang di

³⁴ Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2010, hlm.77

izinkan-Nya. Dengan demikian visi Islam itu sendiri adalah merupakan sifat, jiwa, dan misi ajaran Islam itu sendiri yang sejalan dengan tugas penciptaan manusia sebagai makhluk yang hanya diperintahkan agar beribadah kepada-Nya.

- c. Dalam Bidang Akidah, Karakteristik Islam yang dapat diketahui melalui dalam bidang akidah ini adalah bahwa akidah Islam bersifat murni baik dalam isinya maupun prosesnya. Yang diyakini dan diakui sebagai Tuhan yang wajib disembah hanya Allah. Dalam prosesnya, keyakinan tersebut harus langsung tidak boleh ada perantara. Akidah dalam Islam meliputi keyakinan dalam hati tentang Allah sebagai Tuhan yang wajib di sembah ucapan dengan lisan dalam bentuk dua kalimat syahadat, yaitu menyatakan tidak ada Tuhan selain Allah, dan bahwa Nabi Muhammad SAW sebagai utusa-Nya, perbuatan dengan amal sholeh. Dalam hubungan ini Yusuf Al-Qrdawi menyatakan bahwa iman menurut pengertian yang sebenarnya ialah kepercayaan yang meresap kedalam hati, dengan penuh ke yakinan, tidak bercampur syak dan ragu, serta memberi pengaruh bagi pandangan hidup, tingkah laku dan perbuatan sehari-hari.³⁵ Dengan demikian akidah Islam bukan sekedar keyakinan dalam hati, melainkan pada tahap selanjutnya harus menjadi acuan dan dasar dalam bertingkah laku, serta berbuat yang pada akhirnya menimbulkan amal sholeh.

³⁵ Yusuf Al-Qardawi, *Iman dan Kehidupan*, Terj. H. Fachruddin Hs, *Dari judul Al-Iman wa Al-Hayat*, Jakarta, PT. Bulan Bintang, 1977, hlm. 25

- d. Bidang Ilmu Dan Kebudayaan, Karakteristik ajaran Islam dalam bidang ilmu dan kebudayaan bersikap terbuka, akomodatif, tetapi juga selektif. Akomodati dalam menerima berbagai masukan dari luar, tapi bersamaan dengan itu Islam juga selektif, yakni tidak begitu saja menerima semua jenis ilmu dan kebudayaan, melainkan ilmu dan kebudayaan yang sejalan dengan Islam. Bagaimanapun, Islam adalah sebuah paradigma terbuka. Ia merupakan mata rantai peradaban dunia. Dalam sejarah kita melihat Islam mewarisi peradaban Yunani-Romawi di Barat, dan peradaban-peradaban Persia India, dan Cina di Timur. Selama abad VII sampai XV, ketika peradaban besar di Barat dan Timur itu tenggelam dan mengalami kemerosotan, Islam bertindak sebagai pewaris utamanya untuk kemudian diambil alih oleh peradaban Barat sekarang melalui Renaiissans. Dalam kurun waktu selam delapan abad itu, Islam bahkan mengembangkan warisan-warisan ilmu pengetahuan dan teknologi dari peradaban-peradaban tersebut.
- Banyak contoh yang dapat dijadikan bukti tentang peranan Islam sebagai mata rantai peradaban dunia. Islam misalnya mengembangkan ilmu matematika India. Ilmu kedokteran dari Cina, system pemerintah dari Persia, logika dari Yunani, dan sebagainya. Jadi, untuk pengkajian tertentu Islam menolak logika Yunani yang sangat rasional untuk diganti dengan caraberfikir intuitif yang lebih menekankan rasa seperti yang dikenal dalam tasawuf.

Karakteristik Islam dalam bidang ilmu pengetahuan dan kebudayaan tersebut dapat pula dilihat dari 5 ayat pertama surat al-Alaq yang diturunkan Allah kepada Nabi Muhammad SAW. Islam demikian kuat mendorong manusia agar memiliki ilmu pengetahuan dengan cara menggunakan akalnya untuk berfikir, merenung, dan sebagainya. Demikian pentingnya ilmu ini hingga Islam memandang bahwa orang menuntut ilmu sama nilainya dengan jihad di jalan Allah.

- e. Bidang Pendidikan, Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan kebudayaan tersebut diatas, Islam juga memiliki ajaran yang khas dalam bidang pendidikan. Islam memandang bahwa pendidikan adalah hak setiap orang laki-laki atau perempuan, dan berlangsung sepanjang hayat. Semua aspek yang berkaitan dengan pendidikan ini dapat dipahami dari kandungan surat al-Alaq sebagai mana disebut diatas. Dalam al-Qur'an dapat dijumpai berbagai metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, penugasan, pembiasaan, kerja wisata, cerita, hokum, nasihat, dan sebagainya.
- f. Bidang Ekonomi, Karakteristik ajaran Islam selanjutnya dapat dipahami dari kosepsinya dalam bidang kehidupan. Urusan dunia di kejar dalam rangka mengejar kehidupan akhirat dan kehidupan akhir dicapai dengan dunia. Orang yang baik adalah orang yang meraih keduanya secara seimbang, karena dunia adalah alat menuju akhirat, dan jangan dibalik yakni akhirat dikorbankan untuk urusan dunia.

- g. Dalam Bidang Kesehatan, Ciri khas ajaran Islam selanjutnya dapat dilihat dalam konsepnya mengenai kesehatan. Ajaran Islam tentang kesehatan berpedoman pada prinsip pencegahan lebih diutamakan dari pada penyembuhan. Berkenaan dengan konteks kesehatan ini ditemukan sekian banyak petunjuk kitab suci dan sunnah Nabi SAW, yang pada dasarnya mengarah kepada pencegahan.
- h. Dalam Bidang Politik, Ciri ajaran Islam selanjutnya dapat diketahui melalui konsepnya dalam bidang politik. Dalam al-Qur'an surat an-Nisa ayat 156 terdapat menaati ulil amri yang terjemahannya termasuk penguasa dalam bidang politik, pemerintah, dan Negara. Dalam hal ini Islam tidak mengajarkan ketaatan buta terhadap pemimpin. Jika pemimpin tersebut berpegang teguh pada tuntutan Allah dan Rasul-Nya, maka wajib di taati, sebaliknya. Masalah politik ini selanjutnya berhubungan dengan bentuk pemerintahan. Oleh karenanya setiap bangsa boleh saja menentukan bentuk negaranya masing-masing sesuai seleranya. Namun, yang terpenting bentuk pemerintahan tersebut harus digunakan sebagai alat untuk menegakkan keadilan, kemakmuran, kesejahteraan, keamanan, kedamaian, dan ketenteraman masyarakat.
- i. Dalam Bidang Pekerjaan, Karakteristik ajaran Islam lebih lanjut dapat dilihat dari ajarannya mengenai kerja, Islam memandang bahwa kerja sebagai ibadah kepada Allah SWT. Atas dasar ini maka kerja yang dikehendaki Islam adalah kerja yang bermutu, terarah pada pengabdian

terhadap Allah SWT, dan kerja yang bermanfaat bagi orang lain. Untuk menghasilkan produk pekerjaan yang bermutu, Islam memandang kerja yang dilakukan adalah kerja professional, yaitu kerja yang didukung ilmu pengetahuan, keahlian, pengalaman, kesungguhan, dan seterusnya.

- j. Dalam Bidang Islam Sebagai Disiplin Ilmu, Selain ajaran yang berkenaan dengan berbagai bidang kehidupan dengan ciri-ciri yang khas tersebut, Islam juga telah tampil sebagai sebuah disiplin ilmu, yaitu ilmu ke Islaman. Menurut peraturan Menteri Agama Republik Indonesia tahun 1985, bahwa yang termasuk disiplin ilmu ke Islaman adalah al-Qu'an/Tafsir, Hadits/Ilmu hadits, Ilmu kalam, Filsafat, Tasawuf, Hukum Islam/Fiqh, Sejarah Kebudayaan Islam, dan pendidikan Islam.

Jauh sebelum itu, Harun Nasution mengatakan bahwa Islam berlainan dengan apa yang umum diketahui, bukan hanya mempunyai satu dua aspek. Islam sebenarnya mempunyai aspek tiologi, aspek ibadah, aspek moral, aspek mistisisme, aspek filsafat, aspek sejarah, aspek kebudayaan, dan sebagainya.

Dari beberapa mengenai karakteristik ajaran Islam yang secara dominan ditandai oleh pendekatan normative, historis, dan filosofis tersebut dilihat bahwa ajaran Islam memiliki ciri-ciri yang secara keseluruhan amat ideal. Islam agama yang mengajarkan perdamaian,

toleransi, terbuka, kebersamaan, egaliter, kerja keras yang bermutu, demokratis, adil, seimbang antara hubungan dunia dan akhirat, berharta, memiliki kepekaan terhadap masala-masalah social kemasyarakatan. Mengutamakan pencegahan dari pada penyembuhan dalam bidang kesehatan dengan cara memperhatikan segi kebersihan badan, pakaian, makanan, tempat tinggal, lingkungan, dan sebagainya. Islam juga telah tampil sebagai sebuah disiplin ilmu ke Islaman dengan berbagai cabangnya.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Istilah “tujuan” atau “sasaran” atau “maksud”, dalam bahasa Arab dinyatakan dengan *ghayat* atau *ahdaf* atau *maqasid*. Sedangkan dalam bahasa inggris istilah tujuan dinyatakan dengan “*gool*” atau *purpose* atau *objective* atau *aim*. Secara umum istilah istilah itu mengandung pengerian yang sama, yaitu suatu perbuatan atau yang hendak dicapai melalui upaya atau aktivitas.³⁶

Dalam dunia pendidikan istilah pembelajaran sangat tidak asing lagi bagi kita, istilah pembelajaran bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan.

36 M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta, PT. Bumu Aksara,1991, hlm.222

Dengan demikian, pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan rencana yang mengondisikan/ merangsang seseorang agar bisa belajardengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu tujuan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu:

Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar.

Kedua, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Kemudian berbicara tentang pengertian Pendidikan Agama Islam, maka perlu kiranya diketahui pengertian Pendidikan secara umum sebagai titik tolak memberikan pengertian Islam.

Menurut Hasbullah dalam bukunya *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, disebutkan bahwa Pendidikan adalah suatu proses bimbingan , tuntunan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur seperti pendidik, anak didik tujuan dan sebagainya.³⁷

Sedangkan menurut Drs. M. Ngalim Purwanto dalam bukunya *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, disebutkan bahwa Pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.³⁸

37 Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2003, hlm. 4

38 M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*. Bandung, PT Remaja Rosda Karya, 2002, hlm. 3

Jadi pada dasarnya pendidikan dalam pengertian tersebut di atas, adalah terjadinya pergaulan antara orang dewasa dengan anak-anak. Pergaulan yang di maksud adalah pergaulan yang dapat menolong anak menjadi orang yang kelak dapat dan sanggup memenuhi tugas hidupnya atas tanggung jawab sendiri.

Pendidikan dalam konteks islam yaitu bimbingan terhadap perkembangan rohani dan jasmani menurut ajaran islam dengan hikmah mengarahkan, melatih, mengasuh, dan mengawasi berlakunya semua ajaran islam.³⁹

Dari beberapa pendapat di atas bahwa dapat disimpulkan secara sederhana makna Pendidikan itu sendiri ialah pengorbanan yang diberikan dengan sengaja kepada anak dalam pertumbuhan jasmani maupun rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa supaya kedepannya dia akan lebih matang menghadapi masalah yang dihadapinya . Di sini yang menonjolkan adalah pemberian bantuan secara sengaja atau secara sadar kepada anak dengan tujuan agar anak tersebut dapat mencapai tingkat kedewasaannya.

Dengan demikian dari keseluruhan pengertian pembelajaran pendidikan di atas, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran pendidikan Agama Islam pada hakekatnya adalah ikhtiar manusia untuk membantu dan mengarahkan fitrah manusia supaya berkembang sampai pada taraf Insan Kamil.

39 Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta, PT. Biona Aksara, 1987, hlm. 13

Abu Ahmadi mengatakan bahwa tahap-tahap tujuan pendidikan Islam itu meliputi:⁴⁰

a. Menjadi Hamba Allah

Tujuan tertinggi pembelajaran pendidikan Agama Islam ialah wujud manusia sebagai hamba Allah. Jadi menurut Islam, pendidikan haruslah menjadikan seluruh manusia yang menghambakan kepada Allah. Yang dimaksud menghambakan diri ialah beribadah kepada Allah. Islam menghendaki agar manusia dididik supaya ia mampu merealisasikan tujuan hidupnya sebagaimana yang telah digariskan oleh Allah SWT dalam Al-Quran:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Dan Aku menciptakan Jin dan Manusia kecuali supaya mereka beribadah kepada-Ku”.

Kita ketahui bersama bahwa kebanyakan orang mengira ibadah itu hanya bertujuan untuk menunaikan shalat, shaum pada bulan Ramadhan, mengeluarkan Zakat, ibadah Haji, serta mengucapkan Syahadat. Padahal sebenarnya ibadah itu mencakup semua amal perbuatan yang baik, pikiran, dan perasaan yang dihadapkan (atau disandarkan) kepada Allah. Aspek ibadah merupakan kewajiban orang islam untuk mempelajarinya agar ia dapat mengamalkannya dengan cara yang benar

⁴⁰ Abu Achmadi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta, PT. Aditya Media, 1991, hlm. 65

sehingga manusia itu sendiri bisa selamat di dunia sampai menuju kehidupan yang abadi di akhirat nantinya, karena ibadah ialah jalan hidup yang mencakup seluruh aspek kehidupan serta segala yang dilakukan manusia berupa perkataan, perbuatan, perasaan, pemikiran yang disangkutkan dengan Allah SWT.

Oleh karena itu kita sebagai *Mudarris, Murobbi, dan Muallim* semestinyalah kita memberikan pembelajaran yang mampu membawa peserta didik itu mampu mengenali dirinya sehingga dengan itu ia akan mampu mengenali Tuhannya.

- b. Mengantarkan Peserta didik menjadi Khalifah Allah fi Al-Ardh. Yang mampu memakmurkan bumi dan melestarikannya dan lebih jauh lagi, mewujudkan rahmat bagi alam sekitarnya, firman Allah:

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَكُمْ خَلَائِفَ الْأَرْضِ وَرَفَعَ بَعْضَكُمْ فَوْقَ بَعْضٍ دَرَجَاتٍ لِيُبْلُوَكُمْ فِي مَا آتَاكُمْ إِنَّ رَبَّكَ سَرِيعُ الْعِقَابِ وَإِنَّهُ لَغَفُورٌ رَحِيمٌ

Artinya: *Dan dia lah yang menjadikan kamu penguasa-penguasa di bumi dan dia meninggikan sebahagian kamu atas sebahagian (yang lain) beberapa derajat, untuk mengujimu tentang apa yang diberikannya kepadamu.*

- c. Untuk memperoleh kesejahteraan dunia akhirat. Allah Berfirman:

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا

Artinya: *Dan carilah pada apa yang Telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi.*

Menurut al-Syaibani, tujuan pendidikan Islam adalah :

- a. Tujuan yang berkaitan dengan individu, mencakup perubahan yang berupa pengetahuan, tingkah laku masyarakat, tingkah laku jasmani dan rohani dan kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki untuk hidup di dunia dan di akhirat.
- b. Tujuan yang berkaitan dengan masyarakat, mencakup tingkah laku masyarakat, tingkah laku individu dalam masyarakat, perubahan kehidupan masyarakat, memperkaya pengalaman masyarakat.
- c. Tujuan profesional yang berkaitan dengan pendidikan dan pengajaran sebagai ilmu, sebagai seni, sebagai profesi, dan sebagai kegiatan masyarakat.

Menurut al-Abrasyi, merinci tujuan akhir pembelajaran pendidikan islam menjadi:

- a. Pembinaan akhlak.
- b. menyiapkan anak didik untuk hidup duduania dan akhirat.
- c. Penguasaan ilmu.
- d. Keterampilan bekerja dalam masyarakat.

Menurut Asma Hasan Fahmi, tujuan akhir pendidikan islam dapat diperinci menjadi :

- a. Tujuan keagamaan.
- b. Tujuan pengembangan akal dan akhlak.
- c. Tujuan pengajaran kebudayaan.
- d. Tujuan pembicaraan kepribadian.

Menurut Munir Mursi, tujuan pendidikan islam menjadi :

- a. Bahagia di dunia dan akhirat.
- b. menghambakan diri kepada Allah.
- c. Memperkuat ikatan keislaman dan melayani kepentingan masyarakat islam.
- d. Akhlak mulia.⁴¹

Dengan demikian, dari beberapa pendapat para ahli tentang tujuan pendidikan Islam itu sendiri pada hakikatnya berorientasi kepada bertaqwa dengan Allah dan mampu mempunyai integritas yang tinggi baik kepada alam lingkungan, manusia dan Allah SWT.

3. Kegunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar Menurut Islam
 Sebagaimana sarana belajar menurut pandangan Al-Qur'an bahwa manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan tidak berpengetahuan, namun Allah telah membekali manusia dengan sarana-sarana baik fisik maupun psikis agar manusia dapat menggunakannya untuk belajar dan

⁴¹ <http://hidayatulhaq.wordpress.com/2008/06/14/tujuan-pendidikan-islam>. di unduh pada Tanggal 12 Desember 2016

mengembangkan ilmu dan teknologi untuk kepentingan dan kemaslahatan manusia. Seperti yang disebutkan dalam QS. An-Nahl [16]: 78.⁴²

وَاللّٰهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.*⁴³

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

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

Kegunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar adalah:

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas
- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- d. Media menghasilkan keseragaman pengaturan
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru

⁴² Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 38

⁴³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'an dan Terjemahannya*. (Jakarta: Proyek Kitab Suci Al Qur'an, 1979), hlm. 415

g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar

h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.⁴⁴

Memperhatikan penjelasan itu, secara khusus media pembelajaran

termasuk media Android memiliki kegunaan–kegunaan sebagai berikut:⁴⁵

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas

(dalam bentuk kata–kata tertulis atau lisan belaka)

b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti

misalnya:

1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai film, atau model.

2) Objek yang kecil, dibantu dengan penyektor micro, film bingkai, film, atau gambar.

3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high–speed photography*.

4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin–mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain–lain

6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain–lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan

berguna untuk :

⁴⁴ Asnawir dan basyiruddin Usman, *Media*, hlm 13-15

⁴⁵ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan...*, hlm. 17

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

4. Dasar Pendidikan Agama Islam

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

a Dasar konstitusional

- Pancasila

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

- UUD 1945 dalam Bab X pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi:

- 1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa
- 2) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu⁴⁶.

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

b Dasar operasional

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

- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional beserta penjelasannya.
- Ketetapan MPR No.II/MPR/1993 tentang GBHN yang pada pokoknya dinyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimasukkan ke dalam kurikulum di sekolah-

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

sekolah, mulai dari sekolah dasar sampai dengan Universitas-Universitas Negara.⁴⁷

c Dasar Religius

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

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

Surat at-Taubah 122:

* وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

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

⁴⁷ Ahmad Patoni, *Metodologi.*, 47.

Maksud dari ayat tersebut, dapat penulis rumuskan tujuannya sebagai berikut :

- a) Untuk mencerdaskan umat dan mengembangkan agama islam, agar disebarluaskan dan dipahami oleh segala lapisan masyarakat.
- b) Untuk menjaga diri dari kesesatan dan kemaksiatan, dapat melaksanakan perintah agama dengan baik dan dapat menjauhi larangannya.
- c) Untuk membimbing kaum, mengajari dan memberi peringatan tentang akibat dari kebodohan dan tidak mengamalkan apa yang diketahui dengan harapan agar mereka takut kepada Allah SWT dan berhati-hati terhadap akibat kemaksiatan.
- d) Agar seluruh kaum mu'minin mengetahui agama mereka dan mampu menyebarkan dakwah dan membelanya.

Surat Ali Imron ayat 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung. (QS Ali Imron, 3:104)⁴⁹

Pada ayat tersebut terdapat tiga kewajiban yang dihadapi. Yaitu menyuruh berbuat ma'ruf, melarang berbuat munkar dan ketiga mengajak kepada kebaikan. Menurut Hamka ketiga kewajiban itu, yaitu Amar Ma'ruf nahi Munkar. Semua berpusat pada yang satu yaitu mengajak kepada kebaikan. Yang dimaksud kebaikan didalam ayat ini adalah Islam, yaitu memupuk kepercayaan dan Iman kepada Tuhan, termasuk Tauhid dan Ma'rifat. Hal itulah sebagai kesadaran beragama yang menimbulkan pengetahuan sehingga dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik.⁵⁰

49 Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Intermedia, 1994), hlm.89

50 Hamka, *tafsir al-azhar Juz 4*, (Jakarta: Pustaka tanjimas, 1983) Hlm.29

Surat an Nahl ayat 125

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

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.⁵¹

Dalam ayat di atas dijelaskan bahwa terdapat tiga metode dakwah yang dapat diterapkan dalam menyampaikan Agama Islam:

- a) Berdakwah dengan Hikmah (Bil Hikmah)
- b) Berdakwah dengan Nasihat yang baik (Bil Mau'idhotil hasanahati)
- c) Berdebat dengan jalan atau cara yang baik apabila terjadi perselisihan (Bil Mujadalati hiya ahsan)

2. Dasar hadits antara lain:

⁵¹ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Intermassa, 1994), hlm.413

حَدَّثَنَا مُسَدَّدُ بْنُ مُسْرَهَدٍ، حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ دَاوُدَ، سَمِعْتُ عَاصِمَ بْنَ رَجَاءِ بْنِ خَيْوَةَ، يُحَدِّثُ عَنْ دَاوُدَ بْنِ جَمِيلٍ، عَنْ كَثِيرِ بْنِ قَيْسٍ، قَالَ: كُنْتُ جَالِسًا مَعَ أَبِي الدَّرْدَاءِ، فِي مَسْجِدِ دِمَشْقَ فَجَاءَهُ رَجُلٌ، فَقَالَ: يَا أَبَا الدَّرْدَاءِ: إِنِّي جِئْتُكَ مِنْ مَدِينَةِ الرَّسُولِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لِحَدِيثِ بَلْعَنِي، أَنْتَ تُحَدِّثُهُ، عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا جِئْتُ لِحَاجَةٍ، قَالَ فَإِنِّي سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: «مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَطْلُبُ فِيهِ عِلْمًا سَلَكَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا مِنْ طُرُقِ الْجَنَّةِ، وَإِنَّ الْمَلَائِكَةَ لَتَضَعُ أَجْنِحَتَهَا رِضًا لِطَالِبِ الْعِلْمِ، وَإِنَّ الْعَالِمَ لَيَسْتَغْفِرُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَوَاتِ، وَمَنْ فِي الْأَرْضِ، وَالْحَيَاتَانِ فِي جَوْفِ الْمَاءِ، وَإِنَّ فَضْلَ الْعَالِمِ عَلَى الْعَابِدِ، كَفَضْلِ الْقَمَرِ لَيْلَةَ الْبَدْرِ عَلَى سَائِرِ الْكَوَاكِبِ

Musadad ibnu Musarhad bercerita kepada kami, Abdillah ibn Dawud bercerita kepada kami, dari Abu Darda'; Saya duduk di masjid Dimasqo' datang seorang pria lalu berkata; Ya abi Darda' berilah saya hadits dari Rasul SAW. Abi Darda' menjawab Sesungguhnya saya pernah mendengar dari Rasul SAW. Beliau bersabda: Barang siapa berjalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan orang tersebut untuk menuju berbagai jalan di surga. Para malaikat mengepakkan sayap keridhaannya untuk orang-orang yang menuntut ilmu Kelebihan orang yang berilmu dari orang yang beribadah (tanpa ilmu) bagaikan kelebihan terangnya sinar rembulan pada bulan purnama mengalahkan sinar berbagai bintang lainnya.. (diriwayatkan oleh At-Tarmidzi) ⁵²

⁵² Abi Dawud Sulaiman Ibnu As'ad, *Sunan Abi Dawud*, Juz 3 (Qohirah : Dar al hadits, 1999), 1576.

أَقْرَبُ النَّاسِ مِنْ دَرَجَةِ النَّبِيِّ أَهْلُ الْعِلْمِ وَالْجِهَادِ أَمَّا أَهْلُ الْعِلْمِ فَدَلُّوا النَّاسَ عَلَى مَا جَاءَتْ بِهِ الرَّسُولُ وَأَمَّا أَهْلُ الْجِهَادِ فَجَاهِدُوا بِأَسْمَائِهِمْ عَلَى مَا جَاءَتْ بِهِ الرَّسُولُ
(رواه أبو نعيم)

Manusia yang paling dekat kepada derajat kenabian itu ialah orang-orang yang berilmu dan orang-orang yang berjihad. Adapun orang-orang berilmu, maka mereka itu memberi petunjuk kepada manusia berdasarkan apa yang dibawa oleh para rasul. Sedangkan orang-orang yang berjihad itu berjuang dengan-pedang- rasul itu.⁵³

5. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Dan ruang lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) meliputi: (a) masalah keimanan; (b) masalah keIslaman (syari'ah); dan (c) masalah ikhsan (akhlak). Yang kemudian dilengkapi dengan pembahasan dasar hukum Islam yaitu Al- Qur'an dan Al-Hadits, serta ditambah dengan sejarah Islam (tarikh), sehingga secara berurutan: (a) ilmu tauhid/keimanan; (b) ilmu fiqih; (c) Al-Qur'an; (d) Al-Hadits; (e) akhlak; dan (f) tarikh Islam.⁵⁴

C. Karakteristik Siswa SMA

1 Perkembangan Karakteristik Anak Tingkat SMA

Perkembangan anak adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari pematangan. Di sini menyangkut

⁵³ Abi Dawud Sulaiman Ibnu As'ad, *Sunan Abi...*, 228-229.

⁵⁴Zuhairini dan Abdul Ghofir, *Meotdologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: UM Press, 2004) hlm. 48

adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem yang berkembang sedemikian rupa perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja, sampai masa dewasa.⁵⁵

Masa remaja disebut juga adolescence, yang dalam bahasa latin berasal dari kata adolescere, yang berarti “to grow into adulthood”. Adoleses merupakan periode transisi dari masa anak ke masa dewasa, dalam mana terjadi perubahan dalam aspek biologis, psikologis, dan sosial. Menurut Laurence Steinberg (2002)⁵⁶ ada tiga perubahan fundamental pada masa remaja yaitu sebagai berikut.

- a. Biologis, seperti mulai matangnya alat reproduksi, tumbuhnya buah dada pada anak wanita, dan tumbuhnya kumis pada anak pria.
- b. Kognisi, yaitu kemampuan untuk memikirkan konsep-konsep yang abstrak (seperti persaudaraan, demokrasi, dan moral), dan mampu berpikir hipotetis (mampu memikirkan hal-hal yang mungkin terjadi berdasarkan pengalamannya).
- c. Sosial, yaitu perubahan dalam status sosial yang memungkinkan remaja (khususnya remaja akhir) masuk ke peran-peran atau aktivitas-aktivitas baru, seperti bekerja, atau menikah.

Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu yaitu proses yang menuju kedepan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan

⁵⁵ L.N, Syamsu Yusuf & Nani M. Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers., 2011, Hlm.1)

⁵⁶ Ibid, Hlm.78)

manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulangi. Berikut merupakan perkembangan karakteristik dari siswa SMA:

- a. Perkembangan Fisik, Pada masa remaja, pertumbuhan fisik mengalami perubahan lebih cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan masa dewasa. Pada fase ini remaja memerlukan asupan gizi yang lebih, agar pertumbuhan bisa berjalan secara optimal. Perkembangan fisik remaja jelas terlihat pada tungkai dan tangan, tulang kaki dan tangan, serta otot-otot tubuh berkembang pesat.
- b. Perkembangan Kognitif (Berpikir), Hal ini menyangkut tentang hubungan sebab akibat. Remaja sudah mulai berfikir kritis sehingga ia akan melawan bila orang tua, guru, lingkungan, masih menganggapnya sebagai anak kecil. Mereka tidak akan terima jika dilarang melakukan sesuatu oleh orang yang lebih tua tanpa diberikan penjelasan yang logis. Misalnya, remaja makan didepan pintu, kemudian orang tua melarangnya sambil berkata “pantang”. Sebagai remaja mereka akan menanyakan mengapa hal itu tidak boleh dilakukan dan jika orang tua tidak bisa memberikan jawaban yang memuaskan maka dia akan tetap melakukannya. Apabila guru/pendidik dan orang tua tidak memahami cara berfikir remaja, akibatnya akan menimbulkan kenakalan remaja berupa perkelahian antar pelajar. Pada periode ini, idealnya para remaja sudah memiliki pola pikir sendiri dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan abstrak. Kemampuan berpikir para remaja berkembang

sedemikian rupa sehingga mereka dengan mudah dapat membayangkan banyak alternatif pemecahan masalah beserta kemungkinan akibat atau hasilnya. Kapasitas berpikir secara logis dan abstrak mereka berkembang sehingga mereka mampu berpikir multi-dimensi seperti ilmuwan. Para remaja tidak lagi menerima informasi apa adanya, tetapi mereka akan memproses informasi itu serta mengadaptasikannya dengan pemikiran mereka sendiri. Mereka juga mampu mengintegrasikan pengalaman masa lalu dan sekarang untuk ditransformasikan menjadi konklusi, prediksi, dan rencana untuk masa depan. Dengan kemampuan operasional formal ini, para remaja mampu mengadaptasikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.

- c. Perkembangan Identitas Diri (Self- Identity), Identitas diri merupakan potret diri yang meliputi berbagai hal sebagai berikut.⁵⁷
- 1) Vocational/career identity, yaitu karier atau pekerjaan yang diinginkan oleh seseorang untuk menjalaninya.
 - 2) Political identity, yaitu arah sikap politik seseorang, seperti apakah konservatif, atau liberal.
 - 3) Religious odentity, yaitu keyakinan spiritual seseorang.
 - 4) Relationship identity, yaitu terkait dengan status seseorang apakah lajang, sudah menikah, atau bercerai.
 - 5) Achievement, intellectual identity, yaitu motivasi seseorang untuk berprestasi atau mencapai tingkat intelektualitas yang tinggi.
 - 6) Sexual identity, yaitu menyangkut orientasi seksual seseorang, apakah heteroseksual, homoseksual, atau biseksual.

57 Ibid, Hlm.95

- 7) Cultural/ethnic identity, yaitu terkait dengan warisan budaya yang menjadi rujukan identifikasi seseorang secara intensif.
- 8) Interest identity, yaitu sesuatu yang disenangi seseorang untuk melakukannya, seperti olahraga, musik dan hobi.
- 9) Personality identity, yaitu terkait dengan karakteristik kepribadian individu, seperti introvert atau extrovert, cemas atau tenang, bersahabat atau bermusuhan.
- 10) Physical identity, yaitu citra individu terhadap tubuhnya.

Kapan identitas diri individu berkembang? Identitas diri berkembang pada usia remaja, pada tahap perkembangan kelima, yaitu identity vs identity confusion (kebingungan identitas/peran). Identitas sebagai konsepsi tentang diri, penentuan tujuan nilai, dan keyakinan yang dipegang teguh oleh seseorang. Tugas utama remaja adalah memecahkan krisis identitas, untuk dapat menjadi orang dewasa yang memahami dirinya secara utuh, dan memahami perannya di masyarakat.

- d. Perkembangan Emosional, Emosi pada remaja masih labil, karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. Mereka belum bisa mengontrol emosi dengan baik. Dalam satu waktu mereka akan kelihatan sangat senang sekali tetapi mereka tiba-tiba langsung bisa menjadi sedih atau marah. Contohnya pada remaja yang baru putus cinta atau remaja yang tersinggung perasaannya. Emosi remaja lebih kuat dan lebih menguasai diri mereka daripada pikiran yang realistis. Saat melakukan sesuatu mereka hanya menuruti ego dalam diri tanpa memikirkan resiko yang akan terjadi. Perkembangan Peserta Didik Periode Sekolah Menengah Atas (SMA) Psikolog memandang anak

usia SMA sebagai individu yang berada pada tahap yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan individu. Ketidakjelasan ini karena mereka berada pada periode transisi, yaitu dari periode kanak-kanak menuju periode orang dewasa. Pada masa tersebut mereka melalui masa yang disebut masa remaja atau pubertas. Umumnya mereka tidak mau dikatakan sebagai anak-anak tapi jika mereka disebut sebagai orang dewasa, mereka secara riil belum siap menyangkal predikat sebagai orang dewasa.

- e. Perkembangan Moral, Salah satu pola hubungan sosial remaja diwujudkan dengan membentuk satu kelompok. Remaja dalam kehidupan sosial sangat tertarik pada kelompok sebayanya sehingga tidak jarang orang tua dinomorduakan, sedangkan kelompoknya dinomorsatukan. Contohnya, apabila seorang remaja dihadapkan pada suatu pilihan untuk mengikuti acara keluarga dan berkumpul dengan teman-teman, maka dia akan lebih memilih untuk pergi dengan teman-teman. Pola hubungan sosial remaja lain adalah dimulainya rasa tertarik pada lawan jenisnya dan mulai mengenal istilah pacaran. Jika dalam hal ini orang tua kurang mengerti dan melarangnya maka akan menimbulkan masalah sehingga remaja cenderung akan bersikap tertutup pada orang tua mereka. Anak perempuan secara biologis dan karakter lebih cepat matang daripada anak laki-laki.
- f. Perkembangan Kepribadian, Secara umum penampilan sering diindentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan

pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi remaja untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Disinilah pentingnya orangtua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

2. **Kebutuhan Anak Tingkat SMA, Masalah, dan Konsekuensinya**
 Usaha penemuan jati diri remaja dilakukan dengan berbagai pendekatan, agar ia dapat mengaktualisasi diri secara baik. Menurut Sunarto dan Agung (1995: 55), aktualisasi diri merupakan bentuk kebutuhan untuk mewujudkan jati dirinya. Beberapa jenis kebutuhan remaja dapat diklarifikasikan menjadi beberapa kelompok kebutuhan, yaitu:
 - a. kebutuhan organik, seperti makan, minum, bernafas, seks;
 - b. kebutuhan emosional, yaitu kebutuhan untuk mendapatkan simpati dan pengakuan dari pihak lain, dikenal dengan n'Aff;
 - c. kebutuhan berprestasi atau need of achievement (yang dikenal dengan n'Ach), yang berkembang karena didorong untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dan sekaligus menunjukkan kemampuan psikofisis;
 - d. kebutuhan untuk mempertahankan diri dan mengembangkan jenis. Beberapa masalah dan konsekuensinya yang dihadapi remaja sehubungan dengan kebutuhan-kebutuhannya dapat diuraikan sebagai berikut:
 - a. Upaya untuk dapat mengubah sikap dan perilaku kekanak-kanakan menjadi sikap dan perilaku dewasa tidak semuanya dapat dengan

mudah dicapai baik oleh remaja laki-laki maupun perempuan. Pada masa ini remaja menghadapi tugas-tugas dalam perubahan sikap dan perilaku yang besar, sedang di lain pihak harapan ditumpukan pada remaja muda untuk dapat meletakkan dasar-dasar bagi pembentukan sikap dan pola perilaku. Kegagalan dalam mengatasi ketidakpuasan ini dapat mengakibatkan menurunnya harga diri, dan akibat lebih lanjut dapat menjadikan remaja bersikap keras dan agresif atau sebaliknya bersikap tidak percaya diri, pendiam atau harga diri kurang.

- b. Seringkali para remaja mengalami kesulitan untuk menerima perubahan-perubahan fisiknya. Hanya sedikit remaja yang merasa puas dengan tubuhnya. Hal ini disebabkan pertumbuhan tubuhnya dirasa kurang serasi. Ketidakserasian proporsi tubuh ini sering menimbulkan kejengkelan, karena ia (mereka) sulit untuk mendapatkan pakaian yang pantas, juga hal itu tampak pada gerakan atau perilaku yang kelihatannya wagu dan tidak pantas.
- c. Perkembangan fungsi seks pada masa ini dapat menimbulkan kebingungan remaja untuk memahaminya, sehingga sering terjadi salah tingkah dan perilaku yang menentang norma. Pandangannya terhadap sebaya lain jenis kelamin dapat menimbulkan kesulitan dalam pergaulan. Bagi remaja laki-laki dapat berperilaku yang “menentang norma” dan bagi remaja perempuan akan berperilaku “mengurung diri” atau menjauhi pergaulan dengan sebaya lain jenis. Apabila kematangan seksual itu tidak mendapatkan arahan atau

penyaluran yang tepat dapat berakibat negatif. Konsekuensi yang diderita sering berbentuk pelarian yang bertentangan dengan norma susila dan sosial, seperti homoseksual, lari ke kehidupan “hitam” atau melacur, dan sebagainya. Bagi remaja pria secara berkelompok kadang-kadang mencoba pergi bersama-sama ke lokasi “berlampu merah” atau lokasi WTS.

d. Dalam memasuki kehidupan bermasyarakat, remaja yang terlalu mendambakan kemandirian, dalam arti menilai dirinya cukup mampu untuk mengatasi problema kehidupan, kebanyakan akan menghadapi berbagai masalah, terutama masalah penyesuaian emosional, seperti perilaku yang terlalu over acting, “lancang”, dan sebagainya. Kehidupan bermasyarakat banyak menuntut remaja untuk banyak menyesuaikan diri, namun yang terjadi tidak semuanya selaras. Dalam hal yang terjadi ketidakselarasan antara pola hidup masyarakat dan perilaku yang menurut para remaja baik, hal ini dapat berakibat kejengkelan. Remaja merasa selalu “disalahkan” dan akibatnya mereka frustrasi dengan tingkah lakunya sendiri.

e. Harapan-harapan untuk dapat berdiri sendiri dan untuk hidup mandiri secara sosial ekonomis, akan berkaitan dengan berbagai masalah untuk menetapkan pilihan jenis pekerjaan dan jenis pendidikan. Penyesuaian sosial merupakan salah satu yang sangat sulit dihadapi oleh remaja. Mereka bukan saja harus menghadapi satu arah kehidupan, yaitu keragaman norma dalam kehidupan bersama dalam

masyarakat, tetapi juga norma baru dalam kehidupan sebaya remaja dan kuatnya pengaruh kelompok sebaya.

- f. Berbagai norma dan nilai yang berlaku di dalam hidup bermasyarakat merupakan masalah tersendiri bagi remaja, sedang di pihak remaja merasa memiliki nilai dan norma kehidupannya yang dirasa lebih sesuai. Dalam hal ini para remaja menghadapi perbedaan nilai dan norma kehidupan. Menghadapi perbedaan norma ini merupakan kesulitan tersendiri bagi kehidupan remaja. Sering kali perbedaan norma yang berlaku dan norma yang dianutnya menimbulkan perilaku yang menyebabkan dirinya dikatakan “nakal”.
- 3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Tingkat SMA
 - a Keluarga, Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan, etika berinteraksi dengan orang lain banyak ditentukan oleh keluarga.
 - b Status Sosial Ekonomi, Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.
 - c Pendidikan, Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, anak memberikan warna kehidupan sosial anak didalam masyarakat dan kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

- d Kapasitas Mental, Emosi dan Intelegensi, Kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelek tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.
- e Faktor Teman Sebaya, Semakin bertambah umur, si anak semakin memperoleh kesempatan lebih luas untuk mengadakan hubungan dengan teman-teman sebayanya, sekalipun dalam kenyataannya perbedaan-perbedaan umur yang relatif besar tidak menjadi sebab tidak adanya kemungkinan melakukan hubungan-hubungan dalam suasana bermain. Anak yang bertindak langsung atau tidak langsung sebagai pemimpin, atau yang menunjukkan ciri-ciri kepemimpinan dengan sikap-sikap menguasai anak-anak lain, akan besar pengaruhnya terhadap pola-pola sikap atau pola-pola kepribadian. Konflik-konflik terjadi pada anak bilamana norma-norma pribadi sangat berlainan dengan norma-norma yang ada di lingkungan teman-teman. Di satu pihak ia ingin mempertahankan pola-pola tingkah laku yang diperoleh di rumah, sedangkan di pihak lain lingkungan menuntut si anak untuk memperlihatkan pola yang lain, yang bertentangan dengan pola yang sudah ada, atau sebaliknya.
- f Keragaman Budaya, Bagi perkembangan anak didik, keragaman budaya sangat besar pengaruhnya bagi mental dan moral mereka. Ini

terbukti dengan sikap dan perilaku anak didik selalu dipengaruhi oleh budaya-budaya yang ada di lingkungan tempat tinggal mereka. Pada masa-masa perkembangan, seorang anak didik sangat mudah dipengaruhi oleh budaya-budaya yang berkembang di masyarakat, baik budaya yang membawa ke arah perilaku yang positif maupun budaya yang akan membawa ke arah perilaku yang negatif.

- g Media Massa, Media massa adalah faktor lingkungan yang dapat merubah atau mempengaruhi perilaku masyarakat melalui proses-proses. Media massa juga sangat besar pengaruhnya bagi perkembangan seseorang, dengan adanya media massa, seorang anak dapat mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat. Media massa dapat merubah perilaku seseorang ke arah positif dan negatif. Contoh media massa yang sangat berpengaruh adalah media massa yang saat ini berkembang semakin canggih. Semakin canggih suatu media massa maka akan semakin terasa dampaknya bagi kehidupan kita. Contohnya televisi, televisi sangat mudah mempengaruhi masyarakat, khususnya anak-anak yang dalam perkembangan melalui acara yang disiarkan.
- 4 Cara Mendukung Perkembangan Anak Tingkat SMA
 Untuk mendukung perkembangan anak tingkat SMA dan mencegah terjadinya kebingungan identitas, maka pihak orang tua di lingkungan keluarga, guru di lingkungan sekolah dan orang dewasa lainnya di lingkungan masyarakat hendaknya melakukan hal-hal berikut.
- a. Memberi contoh atau teladan tentang sikap jujur dan bertanggung jawab dalam menjalankan perannya masing-masing.

- b. Menciptakan iklim kehidupan sosial yang harmonis, jauh dari gejolak atau konflik.
- c. Menciptakan lingkungan hidup yang bersih, tertib, sehat dan indah.
- d. Memberikan kesempatan kepada remaja untuk berpendapat, mengajukan gagasan, atau berdialog.
- e. Memfasilitasi anak untuk mewujudkan kreativitasnya, baik dalam bidang olahraga, seni, maupun bidang keilmuan.
- f. Memberikan informasi kepada anak tentang orang-orang sukses, dan bagaimana proses mencapai kesuksesannya tersebut.
- g. Menampilkan perilaku yang sesuai dengan karakter atau nilai-nilai akhlak mulia.
- h. Memberi contoh dalam bersikap dan berperilaku yang terkait dengan nilai-nilai budaya cinta tanah air, patriotisme, dan nasionalisme.



D. Pengembangan Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI

- 1 Langkah-langkah Penggunaan Media
 - a Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa, Sebelum guru menggunakan media, guru hendaklah terlebih dahulu mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki para siswa sebelum mengikuti pelajaran yang disajikan melalui media tersebut, dengan diketahuinya hal itu maka guru memiliki kemampuan dalam menentukan secara tepat pengembangan media yang dirancang.⁵⁸
 - b Menetapkan Tujuan Pembelajaran, Merupakan langkah kedua dalam pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam pencapaian tujuan pembelajaran, yang mana hal ini harus mengacu kepada salah satu ranah atau gabungan dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁵⁹ Penggunaan media dalam pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar.
 - c Persiapan Guru
 - 1) Mempersiapkan media yang telah ditetapkan beserta segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penerapan media.
 - 2) Persiapan dalam keterampilan penguasaan penggunaan media, sehingga dalam penerapannya dapat berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

⁵⁸Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). Hlm 137

⁵⁹ Agung Eko Purwana, dkk, *Pembelajaran IPS MI*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009). Paket 7.Hlm 6

- 3) Guru hendaknya menghitung untung dan ruginya dari pemanfaatan suatu media.
 - 4) Guru memberikan penjelasan lebih lanjut terhadap materi yang dianggap kurang jelas pada materi yang tertuang dalam media pembelajaran.
- d Persiapan Kelas
- 1) Mempersiapkan kelas secara kondusif, baik itu dari segi kesiapan mental siswa menerima pelajaran dengan menggunakan media yang telah dipilih, maupun kesiapan suasana kelas dalam penerapan media pembelajaran.
 - 2) Berikan pengarahan khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa pada materi yang akan disampaikan melalui media.
 - 3) Arahkan mereka dengan berbagai stimulus.
 - 4) Pusatkan perhatian mereka melalui suatu komentar atau pertanyaan pendahulu.
- e Langkah penyajian media dalam kegiatan pembelajaran
- 1) Media yang diberikan harus dapat memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, seperti bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi biasanya membutuhkan media agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.
 - 2) Media yang digunakan mudah untuk didapatkannya dan sesuai dengan taraf berfikir siswa/ mudah digunakan.⁶⁰ Hal ini sangat berpengaruh pada kemudahan dalam proses pembelajaran.
 - 3) Media harus dapat memfasilitasi siswa secara menyeluruh, sehingga pesan dan informasi yang akan disampaikan diterima secara merata.

⁶⁰ Arief sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2005). Hlm 86

- 4) Pesan atau informasi yang akan disampaikan melalui tidak boleh terganggu oleh elemen lain, dalam artian ada kesesuaian antara media yang digunakan dengan kesiapan suasana kelas.
 - 5) Media yang digunakan harus mampu menstimulasi siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan informasi atau pesan yang disampaikan dapat ditangkap secara efektif oleh siswa.
- f Langkah kegiatan evaluasi pembelajaran dan media
- 1) Evaluasi pembelajaran, Evaluasi ini digunakan untuk mengukur tentang sejauh mana keberhasilan pembelajaran dapat mencapai kompetensi minimal yang telah ditetapkan.⁶¹
 - 2) Evaluasi media, Evaluasi ini digunakan untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan.
2. Kegunaan Media Pembelajaran Interaktif
- Secara umum media mempunyai kegunaan:
- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
 - b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
 - c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
 - d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
 - e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.
- Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985:
- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
 - b. Pembelajaran dapat lebih menarik
 - c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
 - d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek

⁶¹ Kasful Anwar dan Hendra Harmi, *Perencanaan Sistem Pembelajaran KTSP*. (Bandung: Alfabeta, 2010). Hlm 129

- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h. Peran guru berubah kearah yang positif

3. Efektifitas Produk Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Efektifitas

Efektifitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti mempunyai efek, pengaruh atau akibat. Maka efektifitas bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih (dicapai) dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut kamus besar bahasa Indonesia efektifitas adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Suatu usaha dikatakan efektifitas apabila usaha itu telah mencapai tujuannya.⁶² Adapun efektifitas menurut Pringgodogjo adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu efektif apabila itu mencapai tujuannya.⁶³ Secara ideal taraf efektifitas dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti. Lebih ditegaskan oleh Madya Kasihadi bahwa efektifitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang direncanakan dapat tercapai, semakin banyak rencana yang dapat dicapai semakin efektif pada kegiatan tersebut.⁶⁴

⁶² Departemen Pendidikan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), 202.

⁶³ Pringgodigjo, *Ensiklopedia Umum* (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1973), 29.

⁶⁴ Eko Susilo Madyo dan Kasihadi. *Dasar-Dasar Pendidikan*(Semarang: Effhar Offset, 1985), 54.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran adalah suatu usaha, sejauh mana usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan alat bantu (media) dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan. Sebagai tolak ukur dalam pembelajaran ini adalah kefahaman siswa dalam menerima materi pelajaran.

b. Efektifitas Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media, di sini media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu:

1) Media Konvensional:

- b) Biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu
- c) Ketersediaan fasilitas pendukung
- d) Kecocokan dengan ukuran kelas
- e) Keringasan
- f) Kemampuan untuk dirubah
- g) Waktu dan tenaga penyiapan
- h) Pengaruh yang ditimbulkan
- i) Kerumitan
- j) Kegunaan

Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

3) Media multimedia interaktif

- a) Kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu
- b) Kandungan kognisi
- c) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum
- d) Integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan bahasa yang harus dipelajari

- e) Estetika. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria
- f) Fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian R&D juga dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran PAI SMA Berbasis Android.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari (1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk II, (8) tahap uji lapangan, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap desiminasi dan implementasi.⁶⁰ Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah 8 dan 9 dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti.

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

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

1. Penelitian dan Pengumpulan Data melalui Survei

a. Pemilihan sekolah

Sekolah yang dipilih untuk penelitian dan pengembangan ini adalah SMA Negeri 3 Kota Mojokerto. Alasan yang mendasari pemilihan sekolah ini adalah sebagai berikut ;

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

b. Analisis kebutuhan

Langkah awal yang ditempuh oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan observasi terhadap sekolah dan wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam di sekolah untuk menentukan permasalahan yang dihadapi sekolah dan kebutuhan apa yang sekiranya tepat dengan permasalahan yang akan ditemukan.

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang bersangkutan, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik di SMA Negeri 3 Kota Mojokerto kurang antusias dalam belajar terlebih belajar Pendidikan Agama Islam. Banyak dari mereka yang merasa bosan

dengan pembelajaran yang monoton. Sedangkan mereka diharapkan mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang diajarkan dalam kehidupan mereka. Sehingga peneliti berasumsi perlu dikembangkan sebuah terobosan baru melalui media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan saintifik. Dengan media ini diharapkan siswa belajar PAI secara interaktif dan tidak membosankan.

2. Perencanaan

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

3. Penyusunan Media Pembelajaran

a. Pembuka Media Pembelajaran

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



b. Judul Media Pembelajaran

Di awal program akan tampil halaman judul yang bertuliskan “Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Semester 1”. Judul program ini merupakan aspek pokok untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang dipelajari selama belajar dengan program tutorial ini.⁶¹

c. Masalah Kontekstual sebagai Pengantar Materi

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

d. Menu Utama Media Pembelajaran

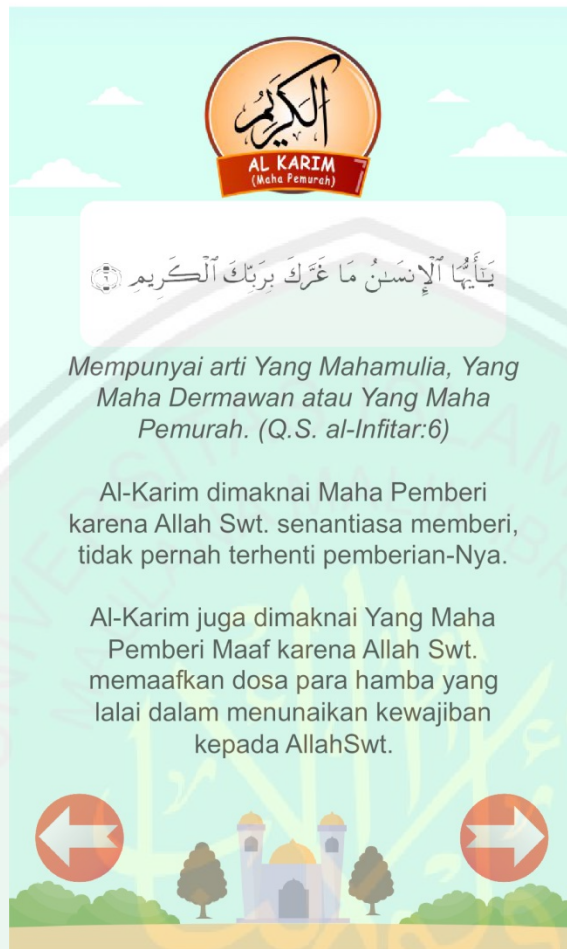
⁶¹ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 143

Menu utama media pembelajaran ini terdiri dari tujuh submenu yang meliputi 1) BAB I, 2) BAB II, 3) BAB III, 4) BAB IV, 5) BAB V, 6) Profil Penyusun, dan 7) Tentang media.



e. Materi Pembelajaran

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



f. Test

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

Latihan Soal BAB I

1. Allah Memiliki Sifat Al-Karim, artinya Allah Maha ...

- a. Pemberi keamanan
- b. Mulia
- c. Akhir
- d. Kokoh
- e. Adil

4. Uji Validitas Ahli

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

5. Revisi Produk

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

6. Uji Coba Lapangan

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

7. Desiminasi dan Implementasi

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

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

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

Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan dan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta

memberikan kritik dan saran perbaikan. Selain menilai kelayakan, validator juga menyatakan praktis tidaknya media pembelajaran.

Keterangan reviewer:

- a. Ahli media : untuk menilai aspek tampilan media dan kesesuaiannya terhadap materi ajar dan karakteristik siswa.
- b. Ahli materi : untuk menilai media pembelajaran yang dibuat terkait dengan isi materi dilihat dari aspek pendidikan dan muatan kontekstual yang terkandung di dalamnya.
- c. Praktisi Lapangan : untuk menilai isi materi dan karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA.

2. Subjek Coba

Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Interaktif PAI Berbasis Android ini meliputi subjek untuk validasi ahli yang terdiri dari dosen pembimbing, ahli materi, ahli media dan subjek penilai kualitas media pembelajaran PAI Berbasis Android dalam penelitian pengembangan ini adalah tiga guru PAI SMA Negeri 3 Kota Mojokerto dan subjek coba yang akan merespon produk media pembelajaran PAI yaitu 34 siswa kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto. Pemilihan siswa ini dilakukan dengan teknik *sample random*.

3. Jenis Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Wawancara
teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan wawancara mendalam
- b. Observasi
Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁶² Dengan observasi, peneliti akan mengetahui keadaan di lapangan (sekolah) untuk menganalisis kebutuhan yang akan dijadikan bahan awal untuk pengembangan media pembelajaran
- c. Angket
Angket adalah sejumlah pertanyaan dan pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.⁶³ Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket kualitas media pembelajaran untuk guru dan angket respon dan masukan peserta didik terhadap media pembelajaran.
- d. Dokumentasi
Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti,

⁶² *Ibid*, hlm. 220

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 229

notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.⁶⁴ Metode ini digunakan untuk mengetahui berbagai macam keterangan misalnya gambaran umum sekolah, struktur organisasi, sarana dan prasarana, kurikulum materi dan sebagainya.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif. Data-data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

a. Angket untuk ahli media, digunakan untuk memperoleh data tentang aspek tampilan dan aspek pemrograman. Instrument penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan yaitu:

- 1) Aspek tampilan terdiri dari 13 indikator penilaian, yaitu: (1) desain slide, (2) pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan, (3) pemilihan *background*, (4) ukuran huruf, (5) pilihan *button*, (6) tampilan gambar, (7) penempatan *button*, (8) tata letak, (9) kecepatan animasi, (10) penempatan gambar, (11) kejelasan narasi, (12) komposisi dan kombinasi warna, dan (13) music pendukung.
- 2) Aspek pemrograman terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu: (1) kemudahan penggunaan, (2) tingkat interaktivitas pengguna terhadap media, (3) kemudahan navigasi, (4) konsistensi *button*, (5) pengaturan animasi, (6) komposisi setiap slide, (7) kejelasan petunjuk penggunaan, (8) kemudahan memilih menu,

⁶⁴ *Ibid*, hlm. 231

- (9) ketepatan penggunaan tombol, (10) efisiensi teks dan (11) kualitas tampilan gambar.
- b. Angket untuk ahli materi, digunakan untuk memperoleh data tentang aspek pembelajaran dan aspek materi instrument penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan yaitu:
- 1) Aspek pembelajaran terdiri dari 11 indikator penilaian yaitu:
 - (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan indikator, (4) sistematika penyajian materi, (5) kejelasan petunjuk belajar, (6) kebenaran uraian materi, (7) kejelasan sasaran program, (8) pemilihan strategi belajar (belajar mandiri), (9) pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi, (10) keegiatan belajar dapat memotivasi siswa, (11) pemberian umpan balik.
 - 2) Aspek materi terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu (1) materi mudah difahami, (2) kebenaran isi materi yang disajikan, (3) kejelasan uraian materi, (4) kesesuaian materi dengan siswa, (5) kesesuaian contoh dengan materi, (6) kesesuaian latihan dengan materi, (7) konsistensi penyajian, (8) penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi, (9) variasi bentuk soal, (10) tingkat kesulitan soal, (11) kesesuaian gambar, bagan untuk memperjelas isi.
- c. Angket untuk guru dan siswa
Angket ini diberikan kepada beberapa guru PAI dan beberapa siswa untuk melihat respon yang diberikan dari produk media

pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Android* yang telah dikembangkan. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Instrument penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan, yaitu:

- 1) Aspek pembelajaran terdiri dari 8 indikator penilaian, yaitu: (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (2) kemudahan memahami materi, (3) pemberian latihan untuk memahami materi, (4) keseimbangan, (5) pemilihan strategi belajar (belajar mandiri), (6) kejelasan petunjuk belajar, (7) pemberian motivasi, dan (8) keseimbangan materi dengan soal tes.
- 2) Aspek isi/materi terdiri dari 9 indikator penilaian yaitu: (1) kelayakan materi, (2) kesesuaian materi dengan siswa, (3) kejelasan materi, (4) penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi, (5) ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi, (6) kejelasan petunjuk mengerjakan tes, (7) pemberian evaluasi akhir, (8) variasi bentuk soal, dan (9) konsistensi penyajian.
- 3) Aspek tampilan terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu: (1) desain slide, (2) pemilihan *background*, (3) pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan, (4) keterbacaan tulisan, baik materi, petunjuk soal, maupun bagan, (5) ukuran huruf, (6) tata letak (*layout*), (7) kecepatan animasi, (8) kejelasan narasi, (9) penempatan *button*, (10) tampilan gambar, dan (11) penggunaan music.

- 4) Aspek pemrograman terdiri dari 7 indikator penilaian, yaitu:
- (1) kemudahan penggunaan, (2) kejelasan petunjuk penggunaan, (3) kemudahan memilih materi untuk dipelajari, (4) pengaturan animasi, (5) kemudahan navigasi, (6) komposisi setiap slide, dan (7) efisiensi gambar.

5. Tehnik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah-langkah atau prosedur yang digunakan oleh seorang peneliti untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sebagai sesuatu yang harus dilalui sebelum mengambil kesimpulan. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh melalui angket dari ahli materi dan ahli media, guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan kemudian dianalisis.

Langkah-langkah yang digunakan analisis data untuk memberikan kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Data berupa skor penilaian dari ahli media, ahli materi dan yang diperoleh dari angket guru dan siswa diubah menjadi data interval.

Dalam angket disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu:

sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1).

- b. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor rata-rata dari setiap aspek kriteria yang dinilai. Untuk menghitung skor rata-rata dalam penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

n = Jumlah Responden

- c. Kemudian mengubah skor rata-rata yang berupa data kualitatif

menjadi nilai kuantitatif dengan kategori penilaian ideal sebagai

berikut:

Konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala *Likert*

| Nilai | Skor | Kriteria |
|-------|--|---------------|
| A | $X > X + 1,8 \text{ SBi}$ | Sangat Baik |
| B | $X + 0,6 \text{ SBi} < X \leq X + 1,8 \text{ SBi}$ | Baik |
| C | $X - 0,6 \text{ SBi} < X \leq X + 0,6 \text{ SBi}$ | Cukup |
| D | $X - 1,8 \text{ SBi} < X \leq X - 0,6 \text{ SBi}$ | Kurang |
| E | $X \leq X - 1,8 \text{ SBi}$ | Sangat Kurang |

Keterangan:

Rata-rata skor ideal (X) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal).

Simpangan Baku skor ideal (SBi) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal).

X ideal : skor empiris

Dalam penelitian ini diterapkan nilai kelayakan produk minimal C dengan kategori Cukup, sebagai hasil penilaian baik dari ahli media maupun ahli materi, dan hasil respon dari guru maupun siswa. Jika hasil penilaian akhir secara keseluruhan pada aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan dan pemrograman dengan minimal C (Cukup), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah layak digunakan.

- d. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala *Likert*. Berdasarkan rumus tersebut untuk mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif pedomannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Skor maksimal ideal} &= 5 \\
 \text{Skor minimal ideal} &= 1 \\
 X &= \frac{1}{2} (5+1) \\
 &= 3 \\
 \text{Sbi} &= \frac{1}{2} (5-1) \\
 &= 0,67 \\
 \text{Skala 5} &= X > 3 + (1,8 \times 0,67) \\
 &= X > 3 + 1,21 \\
 &= X > 4,21 \\
 \text{Skala 4} &= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21 \\
 &= 3 + 0,40 < X \leq 4,21 \\
 &= 3,40 < X \leq 4,21 \\
 \text{Skala 3} &= 3 - 0,40 < X \leq 3,40 \\
 &= 2,60 < X \leq 3,40 \\
 \text{Skala 2} &= 3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 2,60 \\
 &= 3 - 1,21 < X \leq 2,60 \\
 &= 1,79 < X \leq 2,60 \\
 \text{Skala 1} &= X \leq 1,79
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada perhitungan di atas, maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan skala *likert* dapat disederhanakan seperti tabel dibawah ini:

Panduan konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala *likert*

| Skor | Interval Skor | Kategori |
|------|----------------------|---------------|
| 5 | $X > 4,21$ | Sangat Baik |
| 4 | $3,40 < X \leq 4,21$ | Baik |
| 3 | $2,60 < X \leq 3,40$ | Cukup |
| 2 | $1,79 < X \leq 2,60$ | Kurang |
| 1 | $X \leq 1,79$ | Sangat Kurang |

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Validasi Produk

Sebelum media diuji cobakan di lapangan diperlukan adanya validasi terhadap media yang dikembangkan. Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan informasi data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap media yang dikembangkan. Tujuan validitas adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam menggunakan Aplikasi *android* yang dikembangkan sebelum media tersebut digunakan secara umum. Hasil dari kegiatan ini adalah masukan untuk perbaikan media pembelajaran.

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 1 dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 1 pegawai Kementerian agama, guru SMA Negeri 3 Kota Mojokerto. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan validator, selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan pada bagian akhir angket.

Adapun hasil uji validitas terhadap produk Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi *android* sebagai berikut :

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan bahan ajar pendidikan agama islam adalah orang yang kompeten di bidang agama islam. Ahli materi memberikan penilaian , kritik dan saran terhadap materi dalam media pembelajaran ini.

Peneliti menunjuk sebagai pemvalidasi ahli materi, penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Dr.HM. Amir Sholehuddin, M.Pd.I Pegawai Kementerian Agama.
- 2) Memiliki latar belakang pendidikan agama islam.
- 3) Menjadi Dosen di Universitas Islam Majapahit.

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

Tabel 4.1

Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Indikator | Skor | | | | |
|----|--------|---|------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Format | 1. Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | V | |
| | | 2. Kesesuaian isian pada materi | | | | V | |
| | | 3. Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan materi | | | | V | |
| 2 | Isi | 4. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar Mata pelajaran PAI | | | | | V |
| | | 5. Kejelasan konsep materi yang disampaikan pada aplikasi | | | | V | |

| | | | | | | | |
|---|------------|---|--|--|--|----|---|
| | | <i>android</i> | | | | | |
| | | 6. Kesesuaian animasi pada media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>android</i> dengan konsep yang terdapat pada materi | | | | V | |
| | | 7. Kejelasan animasi dalam menyampaikan materi | | | | V | |
| 3 | Bahasa | 8. Kebakuan bahasa yang digunakan | | | | V | |
| | | 9. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan | | | | V | |
| | | 10. Keefektifan kalimat yang digunakan | | | | V | |
| | | 11. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa | | | | | V |
| | | 12. Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) | | | | V | |
| | Total skor | | | | | 56 | |

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan komentar saran dan kritik bahwa materi yang disajikan perlu dikembangkan guna untuk lebih menambah wawasan dan pengetahuan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi terhadap pengembangan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi *android*, maka persentase melalui rumus berikut:

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

Angket yang disiapkan terdiri dari 12 indikator yang memiliki skor antara 1 sampai 5 pada setiap indikatornya dan memiliki jumlah skor ideal sebesar 60. Adapun jumlah skor jawaban responden didapat sebesar 50, sehingga diperoleh skor persentase sebesar 83%, seperti tertera pada penghitungan berikut:

$$\text{persentase} = \frac{50}{60} \times 100\% = 83\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang dipaparkan pada bab III nilai persentase sebesar 83% terdapat pada kategori 3 berada diantara nilai 76%-85% yang memiliki kualifikasi layak. Keterangan tersebut menjelaskan bahwa indikator materi produk pengembangan ini layak untuk diterapkan di lapangan meskipun ada sedikit hal yang perlu diperbaiki. Adapun kritik dan saran dari ahli materi dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk ini.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *android* adalah orang yang kompeten di bidang teknologi pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian, kritik dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Peneliti menunjuk Ibu Dr. Samsul Susilowati, M.Pd sebagai pemvalidasi ahli media, penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Ibu Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd memiliki latar belakang pendidikan teknologi pembelajaran

- 2) Memiliki gelar doktor dalam bidang teknologi pembelajaran
- 3) Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- 4) Pengajar pengembangan media pembelajaran khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran

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

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek | | Skor | | | | |
|----|---------------|--|------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kesederhanaan | 1. Animasi dalam bahan Ajar PAI menggunakan aplikasi <i>android</i> sederhana | | | | V | |
| | | 2. Animasi dalam bahan Ajar PAI menggunakan aplikasi <i>android</i> mudah dimengerti | | | | V | |
| | | 3. Animasi yang disajikan dalam bahan Ajar PAI menggunakan aplikasi <i>android</i> sesuai dengan karakteristik siswa | | | | V | |
| | | 4. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti | | | | V | |
| 2 | Keterpaduan | 5. Urutan antar halaman sudah sesuai | | | | V | |
| | | 6. Ukuran font halaman sudah sesuai | | | | V | |
| 3 | Keseimbangan | 7. Ukuran animasi dan tulisan tiap halaman sesuai | | | | V | |
| | | 8. Ukuran gambar pada tiap halaman sesuai | | | | V | |

| | | | | | | | |
|------------|--------|---|--|--|--|----|--|
| | | 9. Tata letak tulisan tiap halaman seimbang | | | | V | |
| 4 | Bentuk | 10. Animasi yang digunakan menarik | | | | V | |
| | | 11. Gambar menarik | | | | V | |
| | | 12. Bentuk huruf mudah dibaca | | | | V | |
| 5 | Warna | 13. Warna tiap halaman sudah sesuai | | | | V | |
| | | 14. Gradasi warna sudah sesuai | | | | V | |
| Total skor | | | | | | 56 | |

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli media setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan komentar saran dan kritik bahwa icon tombol untuk login atau masuk pada media kurang sesuai.

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media terhadap pengembangan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi *android*, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut:

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

Angket yang disiapkan terdiri dari 14 indikator yang memiliki skor antara 1 sampai 5 pada setiap indikatornya dan memiliki jumlah skor ideal sebesar 70. Adapun jumlah skor jawaban responden didapat sebesar 56 sehingga diperoleh skor persentase sebesar 80%, seperti tertera pada penghitungan berikut:

$$\text{persentase} = \frac{56}{70} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang dipaparkan pada bab III nilai persentase sebesar 80% terdapat pada kategori 3 berada diantara nilai 76%-85% yang memiliki kualifikasi layak. Keterangan tersebut menjelaskan bahwa indikator media produk pengembangan ini layak untuk diterapkan di lapangan meskipun ada sedikit hal yang perlu diperbaiki. Adapun kritik dan saran dari ahli media dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk ini.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran PAI adalah orang yang kompeten dibidang pembelajaran PAI, dalam hal ini peneliti memilih guru mata pelajaran PAI di SMAN 3 Kota Mojokerto. Ahli pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Bapak Isno, M. Pd,I penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Bapak Isno, M.Pd.I memiliki latar belakang pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam
- 2) Mengerti kondisi dan kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran

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

Tabel 4.3

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

| No | Aspek | | Skor | | | | |
|----|------------|--|------|---|---|----|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Keaktifan | 1. Bahan ajar menggunakan aplikasi android membuat anak aktif dalam pembelajaran PAI | | | | V | |
| | | 2. Penggunaan Bahan ajar menggunakan aplikasi android menjadikan anak lebih fokus dalam pembelajaran PAI | | | | V | |
| | | 3. Bahan ajar menggunakan aplikasi android menyenangkan | | | | | V |
| | | 4. Bahan ajar menggunakan aplikasi android, memberikan motivasi siswa untuk belajar | | | | V | |
| 2 | Kenyamanan | 5. Bahan ajar menggunakan aplikasi android mempermudah bapak/ibu dalam mengajar | | | | V | |
| | | 6. Uraian materi dalam media jelas dan mudah di pahami | | | | V | |
| | | 7. Bentuk huruf mudah dibaca | | | | V | |
| | | 8. Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran | | | | V | |
| | | 9. Bahan ajar menggunakan aplikasi android mudah di operasikan oleh bapak/ibu guru | | | | V | |
| 4 | Pemahaman | 10. Materi yang ada dalam media ini, dijabarkan dengan jelas | | | | V | |
| | | 11. Media pembelajaran ini memenuhi kriteria interaktif dan inovatif | | | | V | |
| | | 12. Penggunaan animasi dan gambar mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | V | |
| | Total skor | | | | | 49 | |

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari bapak Isno, M.Pd.I setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan komentar saran dan kritik bahwa evaluasi dibuat lebih beragam.

Berasarkan hasil penelitian dari ahli pembelajaran terhadap pengembangan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi *android*, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut:

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

Angket yang disiapkan terdiri dari 12 indikator yang memiliki skor antara 1 sampai 5 pada setiap indikatornya dan memiliki jumlah skor ideal sebesar 60. Adapun jumlah skor jawaban responden didapat sebesar 49 sehingga diperoleh skor persentase sebesar 81,6%, seperti tertera pada penghitungan berikut:

$$\text{persentase} = \frac{49}{60} \times 100\% = 81,6\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang dipaparkan pada materi PAI semester 1 nilai persentase sebesar 81,6% terdapat pada kategori 3 berada di antara nilai 76%-85% yang memiliki kualifikasi layak. Keterangan tersebut menjelaskan bahwa indikator media produk pengembangan ini layak untuk diterapkan di lapangan meskipun ada sedikit hal yang perlu diperbaiki. Adapun kritik dan saran dari

ahli materi dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk ini.

d. Respon Siswa terhadap bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi *Android*

Respon siswa terhadap Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yakni dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\sum}{\sum xi} \times 100\%$$

Sedangkan data hasil tanggapan siswa akan diperoleh menggunakan angket. Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian uji lapangan terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisisioner angket.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan kepada 30 siswa kelas X IPA 4 SMA Negeri 3 Kota Mojokerto, Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android yang digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa mempunyai nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diperoleh yaitu sebesar 84,2%. Jumlah ini terdapat pada kategori 3 berada diantara 76%-85% yang memiliki kualifikasi layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam.

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

- 1) Ukuran huruf yang digunakan sangat sesuai dan mudah dibaca.
- 2) Jenis huruf yang digunakan sangat mudah dibaca.
- 3) Komposisi warna sudah baik dan serasi.
- 4) Animasi dalam Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android sangat sesuai dengan materi pembelajaran.
- 5) Animasi yang digunakan dapat memudahkan dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.
- 6) Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android sangat mudah mengoperasikannya.
- 7) Tombol yang disajikan sangat baik.
- 8) Tombol masuk dan keluar sangat mudah digunakan.
- 9) Tombol ke pilihan materi sangat mudah digunakan.
- 10) Mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia
- 11) Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android sangat mempermudah siswa dalam belajar.

Penentuan layak atau tidak layaknya penggunaan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android ini juga ditentukan oleh proses pembelajaran yang berlangsung saat menggunakan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android ini. Selama proses pembelajaran siswa terlihat begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dimulai dari cara mengunduh aplikasi, membuka aplikasi android, membaca materi dengan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android. Kemudian melakukan proses pembelajaran dengan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android hingga melakukan kegiatan yang sesuai dengan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android.

Maka dengan hasil respon siswa kelas X IPA 4 SMA Negeri Kota Mojokerto yang sangat antusias dan senang dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan Aplikasi android maka media ini dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran pendidikan agama islam lebih inovatif dan menyenangkan.

e. Hasil nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4.5

Daftar Nilai Hasil Uji Coba

| N o. | Nama Siswa | Nilai <i>Pretest</i> | Nilai <i>Posttest</i> |
|-----------------|------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| 1 | AGUNG FATCHUR ROHMAN | 70 | 90 |
| 2 | AHMAD FARHAN RIZQULLAJ | 60 | 80 |
| 3 | ALFINA RAHMA | 55 | 85 |
| 4 | ANGGER ALMIRA ARDHIANA | 65 | 90 |
| 5 | AYU WULANDARI | 55 | 80 |
| 6 | DENNY ARIF WICAKSONO | 70 | 85 |
| 7 | DIAN FITRI ANJELI | 80 | 80 |
| 8 | DWI FITRIYANI | 70 | 80 |
| 9 | ELISA FEBRILIA | 65 | 85 |
| 10 | EZA ALIFIA FEBIADINDA | 65 | 85 |
| 11 | FARIDAH ZAHROTIN NISA | 60 | 85 |
| 12 | FERINA MAYANG DEWI | 70 | 85 |
| 13 | IKA TANTIA PUTRI | 55 | 80 |
| 14 | IKKE NUR JANNAH | 60 | 80 |
| 15 | KEVIN RAGA BRILLIAN | 65 | 90 |

| | | | |
|----|--------------------------|----|----|
| 16 | KHOIRU MUHAMMAD HABIBI | 55 | 80 |
| 17 | MASLIKHATUR ROHMAH | 60 | 85 |
| 18 | MAY HELLEN ADILLIA | 75 | 90 |
| 19 | MOHAMMAD VITO ADITIA | 70 | 80 |
| 20 | MUHAMMAD ARIFUDDIN | 60 | 90 |
| 21 | NIKADEK IRMA SANTI | 55 | 85 |
| 22 | NOVALDA SHILVA SALSABILA | 70 | 85 |
| 23 | NOVIA INDAH ROHMAH | 70 | 80 |
| 24 | NUR MAFTUH RIZQI ARTA | 60 | 90 |
| 25 | RAMADHANI | 65 | 85 |
| 26 | SARAH ULAYYA YUMNA | 55 | 85 |
| 27 | SAYYIDAH HABIBA | 70 | 85 |
| 28 | SITI AMINAH | 55 | 85 |
| 29 | SITI NUR AISAH | 60 | 90 |
| 30 | SUSI LESTARI | 60 | 80 |



B. Analisa data

1. Analisis Ahli

a. Analisis Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh bapak Dr. HM. Amir Sholehuddin, M.Pd.I telah diperoleh kritik, saran dan skor sebagaimana tertulis pada sub data uji coba. Materi yang disusun dalam Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android pada mata pelajaran PAI sudah masuk dalam kriteria layak dengan hasil skor angket uji kelayakan 50 dengan persentase 83%. Adapun saran yang diberikan kepada peneliti dimaksudkan agar media yang akan dihasilkan sempurna dan sesuai dengan tujuan. Validator memberikan saran perlunya pengembangan dari materi yang disajikan agar lebih menambah wawasan atau pengetahuan siswa.

b. Analisis Ahli Media

Hasil validasi uji ahli media pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd menilai bahwa Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android ini layak digunakan. Berdasarkan penilaian dari angket yang beliau isi, jumlah skor yang diperoleh sebanyak 56 dengan persentase sebesar 80%. Adapun kritik dan saran yang diperoleh sebagaimana tertulis pada sub data uji coba menyebutkan bahwa media pembelajaran ini perlu adanya perbaikan dalam segi tombol untuk masuk. Tombol untuk masuk pada media tidak disarankan menggunakan logo atau simbol uin dikarenakan

kurang interaktif, maka perlu perbaikan menggunakan tombol masuk yang lebih interaktif atau lebih jelas agar pengguna tidak bingung untuk masuk dalam media.

c. Analisis Pembelajaran

Hasil pembelajaran yang dilakukan oleh bapak Isno M.Pd.I menilai bahwa Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android ini layak digunakan. Berdasarkan penilaian dari angket yang beliau isi, jumlah skor yang diperoleh sebanyak 49 dengan persentase sebesar 81,6%. Adapun kritik dan saran yang diperoleh sebagaimana yang tertulis pada sub data uji coba menyebutkan bahwa media pembelajaran ini perlu adanya perbaikan dalam segi evaluasi pada media. Evaluasi pada media harus lebih beragam guna siswa lebih tertantang.

2. Analisis Uji T

Uji ini dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (paired); sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, subjek akan mendapat perlakuan I (hasil belajar sebelum penggunaan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android) kemudian perlakuan II (hasil belajar setelah penggunaan Bahan ajar PAI menggunakan Aplikasi android) pada mata pelajaran di SMA Negeri 3 Kota Mojokerto.

Tabel 4.5

Hasil uji *Paired Sample Statistik*

| | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|-----------------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 posttest | 84,50 | 30 | 3,794 | ,693 |
| pretest | 63,50 | 30 | 6,842 | 1,249 |

Pada bagian pertama terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel.

Untuk hasil belajar siswa/siswi sebelum penggunaan Bahan Ajar PAI menggunakan Aplikasi *android*, siswa/siswi memperoleh nilai rata-rata 63,50 sedangkan hasil belajar setelah penggunaan Bahan Ajar PAI menggunakan Aplikasi *android*, siswa/siswi memperoleh nilai rata-rata 84,50.

Tabel 4. 6

Hasil Uji *Paired Samples Test*

| | Paired Differences | | |
|---------------------------|--------------------|----------------|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 posttest – pretest | 21,000 | 7,589 | 1,385 |

Pada hasil uji t test di atas dapat di peroleh data, bahwa terdapat perbedaan Mean Sebesar 21,00 (lihat output SPSS). Angka ini berasal dari hasil belajar sebelum menggunakan Bahan Ajar PAI menggunakan Aplikasi *android* – sesudah menggunakan Bahan Ajar PAI menggunakan Aplikasi *android* atau $84,50 - 63,50 = 21,00$. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 21,0 dari rata-rata sebelum menggunakan media berbasis *android*.

Tabel 4.8

Hasil Uji *Paired Test*

| | | Paired Differences | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|--------------------|---|--------|--------|----|-----------------|
| | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | posttest - pretest | 18,166 | 23,834 | 15,157 | 29 | ,000 |

Pada bagian ketiga dari tabel hasil uji SPSS. Maka dapat dilihat dari distribusi data yang ada pada kolom t

Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel:

- a. Jika Statistik Hitung (angka t output) > Statistik Tabel (tabel t), maka Ho ditolak.
- b. Jika Statistik Hitung (angka t output) < Statistik Tabel (tabel t), maka Ho diterima.

T hitung dari output adalah 15,157

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

- a. Tingkat signifikansi (α) adalah 10% untuk uji dua sisi sehingga masing-masing sisi menjadi 5%.
- b. df (degree of freedom) atau derajat kebebasan dicari dengan rumus jumlah data – 1. Maka jumlah data 30 – 1 = 29. maka diperoleh t tabel adalah 1,699

Sehingga di peroleh data t hitung $15,157 > 1,699$. maka Ho di tolak.

Jadi penggunaan Bahan Ajar PAI menggunakan Aplikasi *android* signifikan. Yaitu rata-rata nilai PAI sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis *android* adalah memang berbeda secara nyata (mengalami peningkatan).

Dapat dilihat pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah $0,000 \leq 0,05$ maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan dari data bahwa penggunaan Bahan Ajar

PAI menggunakan Aplikasi *android* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA 4 SMAN 3 Kota Mojokerto.

Maka dapat di ambil kesimpulan dari pengujian data melalui uji t secara berpasangan dengan taraf kebenaran uji mencapai 95%, bahwa penggunaan Bahan Ajar PAI menggunakan Aplikasi *android* “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Produk Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android Mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam

Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *android* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan *software adobe flash cs6* dibantu dengan menggunakan *software corel* dan *photoshop* untuk mendesain produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang dioperasikan dalam *smartphone* dengan operasi systemnya menggunakan *android*. Media pembelajaran *android* ini digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas X Semester 1 SMA Negeri 3 Kota Mojokerto.

Dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Mojokerto, guru masih menggunakan metode konvensional dan sedikit guru menggunakan fasilitas teknologi. Media pembelajaran *android* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam secara kelompok maupun mandiri. Materi disusun berdasarkan standart isi kurikulum K13 yaitu; 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 menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori; dengan menggunakan strategi pembelajaran 5M yaitu, mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

Media ini mempunyai karakteristik desain dan penyajian yang lebih menarik, mudah dipahami dan digunakan oleh siswa kapanpun dan dimanapun karena media ini bersifat *mobile* atau praktis.

B. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android

Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *android* pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X Semester 1 SMA Negeri 3 Kota Mojokerto ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk pengembangan media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari (1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk II, (8) tahap uji lapangan, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap desiminasi dan implementasi.

Adapun langkah-langkah pengembangan produk dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan

Data melalui Survei);

a. Pemilihan sekolah

Sekolah yang dipilih untuk penelitian dan pengembangan ini adalah SMA Negeri 3 Kota Mojokerto. Alasan yang mendasari pemilihan sekolah ini adalah sebagai berikut ;

1) Sekolah ini adalah sekolah yang penuh dengan prestasi, dari segi fasilitas sangat memadai sehingga cocok digunakan untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Selain itu setiap siswa sudah banyak yang memiliki Smartphone berbasis Android sehingga pembelajaran dengan menggunakan media dapat dilaksanakan dengan baik.

2) Masih jarang yang meneliti sekolah ini dalam bidang Pendidikan Agama Islam

3) Lokasi sekolah yang strategis.

b. Analisis kebutuhan

Langkah awal yang ditempuh oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan observasi terhadap sekolah dan wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam di sekolah untuk menentukan permasalahan yang dihadapi sekolah dan kebutuhan apa yang sekiranya tepat dengan permasalahan yang akan ditemukan.

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang bersangkutan, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik di SMA Negeri 3 Kota Mojokerto kurang antusias dalam belajar terlebih belajar Pendidikan Agama Islam. Banyak dari mereka yang merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Sedangkan mereka

diharapkan mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang diajarkan dalam kehidupan mereka. Sehingga peneliti berasumsi perlu dikembangkan sebuah trobosan baru melalui media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan saintifik. Dengan media ini diharapkan siswa belajar PAI secara interaktif dan tidak membosankan.

2. *Planning* (perencanaan)

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

3. *Develop preliminary form of product* (Penyusunan Media Pembelajaran)

a. Pembuka Media Pembelajaran

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

b. Judul Media Pembelajaran

Di awal program akan tampil halaman judul yang bertuliskan “Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Semester 1”. Judul program ini merupakan aspek pokok untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang dipelajari selama belajar dengan program tutorial ini.

c. Masalah Kontekstual sebagai Pengantar Materi

Sebagai tahap untuk memvisualisasikan permasalahan pada materi yang akan dipelajari maka akan disajikan terlebih dahulu

sebuah permasalahan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan konsep materi tersebut. Program menampilkan animasi grafis berdasarkan pendekatan saintifik.

d. Menu Utama Media Pembelajaran

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

e. Materi Pembelajaran

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

f. Test

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

4. *Preliminary field testing* (Uji Validitas Ahli)

a Validasi ahli materi

Peneliti menunjuk sebagai pemvalidasi ahli materi, penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1 Dr. H. Muhammad Amir S. M.Pd.I Pegawai Kementerian Agama
- 2 Memiliki latar belakang Pendidikan Agama Islam
- 3 Menjadi dosen Universitas Islam Majapahit

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

Angket yang disiapkan terdiri dari 12 indikator yang memiliki skor antara 1 sampai 5 pada setiap indikatornya dan memiliki jumlah skor ideal sebesar 60. Adapun jumlah skor jawaban responden didapat sebesar 50, sehingga diperoleh skor persentase sebesar 83%, seperti tertera pada penghitungan berikut:

$$\text{persentase} = \frac{50}{60} \times 100 = 83$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang dipaparkan pada bab III nilai persentase sebesar 83% terdapat pada kategori 3 berada di antara nilai 76%-85% yang memiliki kualifikasi layak.

b Validasi ahli media

Peneliti menunjuk Ibu Dr. Hj Samsul Susilowati, M.Pd sebagai pemvalidasi ahli media, penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1 Ibu Dr. Hj Samsul Susilowati, M.Pd memiliki latar belakang pendidikan teknologi pembelajaran
- 2 Memiliki gelar doktor dalam bidang teknologi pembelajaran
- 3 Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- 4 Pengajar pengembangan media pembelajaran khususnya

dalam bidang teknologi pembelajaran

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

Angket yang disiapkan terdiri dari 14 indikator yang memiliki skor antara 1 sampai 5 pada setiap indikatornya dan memiliki jumlah skor ideal sebesar 70. Adapun jumlah skor

jawaban responden didapat sebesar 56 sehingga diperoleh skor persentase sebesar 80%, seperti tertera pada penghitungan berikut:

$$\text{persentase} = \frac{56}{70} \times 100 = 80$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang dipaparkan pada bab III nilai persentase sebesar 80% terdapat pada kategori 3 berada di antara nilai 76%-85% yang memiliki kualifikasi layak.

c Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Bapak Muhammad Asrori, M. Pd, penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1 Bapak Isno, M. Pd.I memiliki latar belakang pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam
- 2 Mengerti kondisi dan kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran
- 3 Menjadi Guru PAI di SMA

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

Angket yang disiapkan terdiri dari 12 indikator yang memiliki skor antara 1 sampai 5 pada setiap indikatornya dan memiliki jumlah skor ideal sebesar 60. Adapun jumlah skor jawaban responden didapat sebesar 49 sehingga diperoleh skor persentase sebesar 81,6%, seperti tertera pada penghitungan berikut:

$$\text{persentase} = \frac{49}{60} \times 100 = 81,6$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang dipaparkan pada bab III nilai persentase sebesar 81,6% terdapat pada kategori 3 berada di antara nilai 76%-85% yang memiliki kualifikasi layak.

5. *Main product revision* (Revisi Produk)

Langkah selanjutnya dari proses desain pengembangan adalah melakukan revisi terhadap bahan ajar menggunakan aplikasi android kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto. Data yang diperoleh dari Uji Validasi dirangkum dan ditafsirkan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan Bahan Ajar pendidikan agama islam menggunakan Aplikasi android.

Dari hasil komentar dan saran yang diperoleh dari ahli ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan komentar saran dan kritik bahwa materi yang disajikan perlu dikembangkan guna untuk lebih menambah wawasan atau pengetahuan siswa.

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli media setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli media memberikan komentar saran dan kritik bahwa icon tombol untuk login atau masuk pada media kurang sesuai.

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli pembelajaran setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli pembelajaran memberikan komentar saran dan kritik bahwa evaluasi dibuat lebih beragam.

6. *Main field testing* (Uji coba lapangan)

Berdasarkan penilaian yang dilakukan kepada 30 siswa kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto, media pembelajaran berbasis android yang digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa mempunyai nilai

respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diperoleh yaitu sebesar 84,2%. Jumlah ini terdapat pada kategori 3 berada di antara 76%-85 % yang memiliki kualifikasi layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam.

7. *Dissemination and implementation,*

Pada langkah terakhir dalam pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi android ini adalah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan dengan mengunduh melalui play store.

C. Kemenarikan dan Keefektifan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto.

Setelah melalui tahapan uji coba bahan ajar menggunakan aplikasi *android* mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto telah terbukti memenuhi kriteria efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang mengacu pada indikator ketercapaian ketuntasan belajar⁶⁰.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba bahan ajar menggunakan aplikasi android mata pelajaran pendidikan agama islam ini memiliki tingkat keefektifan yang layak berdasarkan hasil dan tanggapan dari ahli materi memperoleh hasil persentasi sebesar 83% yang artinya bahwa materi dalam media pembelajaran dalam kualifikasi layak, ahli desain media memperoleh hasil persentase sebesar 80% yang artinya desain media pembelajaran dalam kualifikasi layak, ahli pembelajaran memperoleh hasil persentase sebesar 81,6% yang artinya dalam kualifikasi

⁶⁰ Lijian Poltak Sinambela, *Reformasi Pelayanan Publik: Teori, Kebijakan, dan Implementasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 78.

layak, serta berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan kepada 30 siswa kelas X memperoleh respon yang baik dengan hasil persentase sebesar 84,2%. Rata-rata perolehan hasil belajar setelah menggunakan media *android* sebesar 84,50 dibanding rata-rata yang diperoleh hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi media *android* sebesar 63,50 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 21,00 setelah belajar menggunakan produk pengembangan. Adapun hasil analisis uji t dari hasil uji *pretest* dan *posttest* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (15,157 > 1,699) dan hasil signifikansi sebesar $0,000 > 0,05$. Nilai signifikansi kurang atau dibawah dari 0,05 yang artinya bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android mata pelajaran pendidikan agama islam efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengembangan dan hasil uji coba bahan ajar menggunakan aplikasi android mata pelajaran pendidikan agama islam pada kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang dioperasikan dalam *smartphone* dengan operasi system menggunakan *android*. Media pembelajaran *android* ini digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam semester 1 pada kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto
2. Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi android mata pelajaran pendidikan agama islam ini mengikuti modifikasi dan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari (1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk II, (8) tahap uji lapangan, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap desiminasi dan implementasi. Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah 8 dan

9 dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti, dalam pengembangan media pembelajaran peneliti menggunakan perangkat software adobe flash cs6 untuk desain peeliti menggunakan software PhotoShop Adobe CC5 dan CorelDraw X5. Adapun materi yang dibahas yaitu materi pada semester 1 pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X.

3. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba bahan ajar menggunakan aplikasi android mata pelajaran pendidikan agama islam ini memiliki tingkat kemenarikan dan keefektifan yang layak berdasarkan hasil dan tanggapan dari ahli materi memperoleh hasil persentasi sebesar 83% yang artinya bahwa materi dalam media pembelajaran dalam kualifikasi layak, Ahli desain media memperoleh hasil persentase sebesar 80% yang artinya desain media pembelajaran dalam kualifikasi layak, ahli pembelajaran memperoleh hasil persentase sebesar 81,6% yang artinya dalam kualifikasi layak, serta berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan kepada 30 siswa kelas X IPA 4 SMA Negeri 3 Kota Mojokerto memperoleh respon yang baik dengan hasil persentase sebesar 84,2%. Rata-rata perolehan hasil belajar pada tes akhir 84,50 dibanding tes awal yang hanya berada pada 63,50 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan belajar hasil belajar siswa sebesar 21,00 setelah belajar menggunakan produk buku ajar hasil pengembangan. Adapun hasil analisis uji t dari hasil uji pretest dan posttest diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 > 0,05$. Nilai

signifikansi kurang atau dibawah dari 0,05 yang artinya bahwa H_0 ditolak. Maka hasil pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android mata pelajaran pendidikan agama islam efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bahan ajar menggunakan aplikasi android mata pelajaran pendidikan agama islam perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu semester saja tetapi mencapai keseluruhan materi PAI baik di Tingkat SMP/MTs dan SMA/MA.
2. Dari aspek evaluasi materi ini perlu dikembangkan. Variasi soal kurang beragam dengan kata lain variasi soal tidak hanya multiple choice mungkin bisa dengan ragam yang lain dan juga ditambah dengan nilai akhir atau skor.
3. Bahan ajar menggunakan aplikasi android mata pelajaran PAI ini perlu dikembangkan lebih lanjut pada tampilan gambar dan animasi yang lebih menarik lagi.
4. Aplikasi android ini masih memiliki ukuran file yang terlalu besar perlu dikembangkan menjadi lebih kecil ukurannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiatma, Dian Saiful. 2014. *Pengembangan Media CAI Berbasis Android Pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 1 Tembenlang Jombang*. Jurnal: Universitas Negeri Surabaya.
- Amal, Ichlasul. 1999. *Pengembangan Pendidikan Agama Islam dan Kajian Agama di Perguruan Tinggi*, dalam Fuaduddin dan Cik Hasan Bisri (ed), *Dinamika Pemikiran di Perguruan Tinggi, Wacana Tentang Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arif S, Sukadi dkk. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja GrafindoPersada
- Asnawir dan Usman, basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Astuti, Dwi. 2006. *Macromedia Flash 8*. Yogyakarta: C. V Andi Offset
- Baharuddin dan Nur Wahyuni, Esa. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Basyiruddin, Usman dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers

- Departemen Penelitian dan Pengembangan Madcoms. 2005. *Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi Offset
- Fauzan, Firman. Tesis. 2008. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan modul Pembelajaran PAI Pokok Bahasan Al-Qur'an untuk SMP Kelas IX)*. Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga
- Fauzi, Ahmad. 2015. *Data Pengguna Smartphone dan Social Media 2015*. <http://lembing.com>.
- Gerlanch, V.G. dan Ely, D.P. 1980. *Teaching and Media. A. Systematic Approach*. United State of America: Prentice-Hill, Inc, Englewood Cliffs
- Hadi, Nur. 2001. *Tutorial Komputer Multimedia*. Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA, UNY
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Indien, 2012, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, <http://007indien.blogspot.com/2012/09/pengembangan-media-pembelajaran.html>.
- M. Arifin. 1994. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Majid, Abd. dan Andayani, Dian. 2004. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Imlementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Rosdakarya

- Purbasari, Rohmi Julia. 2013. *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*, Jurnal FMIPA UM Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rini. 2010. Tesis. *Penyusunan Modul Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Compact Disk (CD) Untuk Madrasah Tsanawiyah*. Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga
- Rivai, Ahmad dan Sudjana, Nana. 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algosindo
- Sugeng Purwanto, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. 2013. *Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android*. Jurnal. Politeknik Caltex Riau. Vol 1.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syaodih, Nana. 2007. *Metode Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tafsir, Ahmad. 1995. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yudiantoro, Dhani. 2003. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Zuhairini dan Ghofir, Abdul. 2004. *Meotdologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UM Press

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI ANDROID
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SEMESTER 1
DI SMA 3 KOTA MOJOKERTO****Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi android pada mata pelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Kota Mojokerto. Bahan ajar yang diambil adalah materi PAI pada Semester 1. Maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran PAI. Oleh sebab itu peneliti mohon kesediaan bapak/ibu validator untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli media pembelajaran. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator ahli media pembelajaran.

Nama : Dr. Hj. Samud Suplawa, M.Pd.
NIP : 197206192005012005
Instansi : FTK UIN Malang.
Pendidikan : S3 TIFnologi, Pambelajaran.
Alamat : Jl. Raya Candi VI/13. Mi 102 L
Karamasari, Sukun Malang.

Petunjuk

- ✓ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media pembelajaran
- ✓ Tujuan dari lembar validasi untuk mengevaluasi Bahan Ajar menggunakan aplikasi android
- ✓ Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut
 1. Tidak sesuai
 2. Kurang sesuai
 3. Cukup sesuai
 4. Sesuai

5. Sangat sesuai

✓ Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3,4 dan 5 sesuai pendapat penilaian secara objektif. Komentar atau asaran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Uji Media Pembelajaran

| No | Aspek | | Skor | | | | |
|------------|---------------|---|------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kesederhanaan | 1. Animasi dalam bahan Ajar PAI menggunakan aplikasi android sederhana | | | | √ | |
| | | 2. Animasi dalam bahan Ajar PAI menggunakan aplikasi android mudah dimengerti | | | | √ | |
| | | 3. Animasi yang disajikan dalam bahan Ajar PAI menggunakan aplikasi android sesuai dengan karakteristik siswa | | | | √ | |
| | | 4. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti | | | | √ | |
| 2 | Keterpaduan | 5. Urutan antar halaman sudah sesuai | | | | √ | |
| | | 6. Ukuran font halaman sudah sesuai | | | | √ | |
| 3 | Keseimbangan | 7. Ukuran animasi dan tulisan tiap halaman sesuai | | | | √ | |
| | | 8. Ukuran gambar pada tiap halaman sesuai | | | | √ | |
| | | 9. Tata letak tulisan tiap halaman seimbang | | | | √ | |
| 4 | Bentuk | 10. Animasi yang digunakan menarik | | | | √ | |
| | | 11. Gambar menarik | | | | √ | |
| | | 12. Bentuk huruf mudah dibaca | | | | √ | |
| 5 | Warna | 13. Warna tiap halaman sudah sesuai | | | | √ | |
| | | 14. Gradasi warna sudah sesuai | | | | √ | |
| Total scor | | | | | | | |

B. Saran perbaikan

| No | Bagian Yang Salah | Saran Perbaikan |
|----|-------------------|--|
| 1 | | Atas tgl pd buku maka bab disortir jurnal tgl. |
| 2 | | Atas tgl pd cover dida tgl. |

C. Komentar

Bisa diujikan ke laptop.

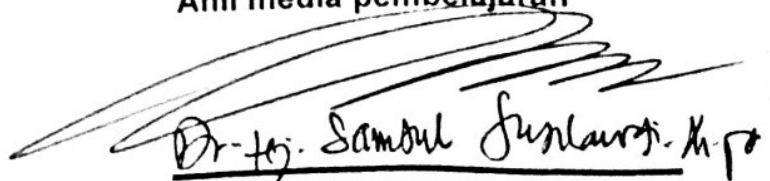
D. Kesimpulan

Bahan ajar menggunakan aplikasi android ini :

- Layak untuk di uji coba tanpa revisi
- Layak diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang, 11 Desember 2017

Ahli media pembelajaran


Dr. Hj. Sambul Sunlanti, M.Pd
 NIP. 197606192015012005

LEMBAR VALIDASI AHLI ISI/MATERI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI ANDROID MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SEMESTER 1 DI SMA 3 KOTA MOJOKERTO

Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi android mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X semester 1 di sma 3 kota mojokerto. Bahan ajar yang diambil adalah materi Pendidikan Agama Islam Kelas X Semester 1. Maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran PAI. Oleh sebab itu peneliti mohon kesediaan bapak/ibu validator untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli isi/materi. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator ahli isi/materi.

Nama : Dr. H. M. Amir Suketiwatno
NIP : 196703071998031001
Instansi : Kementerian Agama
Pendidikan :
Alamat : Jl. Wanas Setyoan II Rt. 07 RW. 03 Kedungarabing
Setilo Mojokerto

Petunjuk

- ✓ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media pembelajaran
- ✓ Tujuan dari lembar validasi untuk mengevaluasi media pembelajaran
- ✓ Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut

1. Tidak sesuai
2. Kurang sesuai
3. Cukup sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3,4 dan 5 sesuai pendapat penilaian secara objektif. Komentar atau asaran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Uji Ahli Isi/Materi

| No | Aspek | Indikator | Skor | | | | |
|----|--------|--|------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Format | 1. Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | ✓ | |
| | | 2. Kesesuaian isian pada materi | | | | ✓ | |
| | | 3. Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan materi | | | | ✓ | |
| 2 | Isi | 4. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar Mata pelajaran PAI | | | | | ✓ |
| | | 5. Kejelasan konsep materi yang disampaikan pada aplikasi android | | | | | ✓ |
| | | 6. Kesesuaian animasi pada media pembelajaran menggunakan aplikasi android dengan konsep yang terdapat pada materi | | | | ✓ | |
| | | 7. Kejelasan animasi dalam menyampaikan materi | | | | ✓ | |
| 3 | Bahasa | 8. Kebakuan bahasa yang digunakan | | | | ✓ | |
| | | 9. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan | | | | ✓ | |
| | | 10. Keefektifan kalimat yang digunakan | | | | | ✓ |
| | | 11. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa | | | | | ✓ |
| | | 12. Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) | | | | ✓ | |
| | Total | | | | | | |

E. Saran perbaikan

| No | Bagian Yang Salah | Saran Perbaikan |
|----|-------------------|-----------------|
| | | |

✓

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

F. Komentar

.....*baik tingkatkan terus*.....
.....
.....
.....

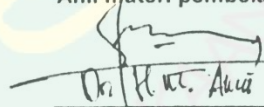
G. Kesimpulan

Bahan ajar menggunakan aplikasi android ini :

- Layak untuk di uji coba tanpa revisi
- Layak diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang,*09*.....*November*.....2017

Ahli materi pembelajaran


Dr. H. W. Anis Sulekhotun, M.Pd
NIP. *196702071998031001*

- ✓ Mohon diberikan tanda (✓) pada kolom 1,2,3,4 dan 5 sesuai pendapat penilaian secara objektif. Komentar atau asaran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Uji Pembelajaran

| No | Aspek | | Skor | | | | |
|------------|--------------|---|------|---|---|----|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Keaktifan | 1. Bahan ajar menggunakan aplikasi andoid membuat anak aktif dalam pembelajaran PAI | | | | ✓ | |
| | | 2. Penggunaan Bahan ajar menggunakan aplikasi andoid menjadikan anak lebih fokus dalam pembelajaran PAI | | | | ✓ | |
| | | 3. Bahan ajar menggunakan aplikasi andoid menyenangkan | | | | | ✓ |
| | | 4. Bahan ajar menggunakan aplikasi andoid, memberikan motivasi siswa untuk belajar | | | | ✓ | |
| 2 | Kenyanamanan | 5. Bahan ajar menggunakan aplikasi andoid mempermudah bapak/ibu dalam mengajar | | | | ✓ | |
| | | 6. Uraian materi dalam media jelas dan mudah di pahami | | | | ✓ | |
| | | 7. Bentuk huruf mudah dibaca | | | | ✓ | |
| | | 8. Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran | | | | ✓ | |
| | | 9. Bahan ajar menggunakan aplikasi andoid mudah di operasikan oleh bapak/ibu guru | | | | ✓ | |
| 4 | Pemahaman | 10. Materi yang ada dalam media ini, dijabarkan dengan jelas | | | | ✓ | |
| | | 11. Media pembelajaran ini memenuhi kriteria interaktif dan inovatif | | | | ✓ | |
| | | 12. Penggunaan animasi dan gambar mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | ✓ | |
| Total scor | | | | | | 49 | |

B. Saran perbaikan

| No | Bagian Yang Salah | Saran Perbaikan |
|----|----------------------|-------------------------------------|
| | Tidak ada yang salah | gunakan font yang jelas |
| | | Memperkaya masalah yang kontekstual |

C. Komentar

Baik

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Bahan ajar menggunakan aplikasi android ini :

- Layak untuk di uji coba tanpa revisi
- Layak diuji coba dengan revisi sesuai saran

Mojokerto
Malang, 30 November 2017

Ahli pembelajaran

[Signature]
ISNO, M.Pdi

NIP. 19821126 2006041013



KEMENTERIAN AGAMA
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

Nomor : Un.03.PPs/TL.03/045/2017
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

3 Maret 2017

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SMAN 3 Kota Mojokerto

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberi ijin melakukan penelitian pada lembaga yang Bapak/Ibu pimpin:

Nama : Ahmad Farid Dzulfikar
NIM : 15770058
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Semester : IV (Keempat)
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag
2. Dr. Marno, M.Ag
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 195612311983031032

Dokumentasi Penelitian



Peneliti memberikan pengarahan kepada siswa kelas X IPA4 dalam penggunaan Bahan Ajar PAI menggunakan Aplikasi Android



Pengarahan kepada Siswa dalam penggunaan Aplikasi Bahan Ajar PAI



PANDUAN INSTALANSI DAN PENGGUNAAN

APK PAI Kelas X Semester 1
Oleh : A. Farid Dzulficar
Magister PAI
Pascasarjana UIN Maliki Malang

font.com



PANDUAN INSTALANSI

- Buka Apk "Playstore / Google Play" pada HP Android

Google Play

- Ketik pada Menu Pencarian "*Adobe Air*" lalu instal Apk Tsb



ADOBE AIR

- Selanjutnya Ketik pada menu pencarian "*PAI Kelas X Semester 1*" lalu Instal Apk tsb.



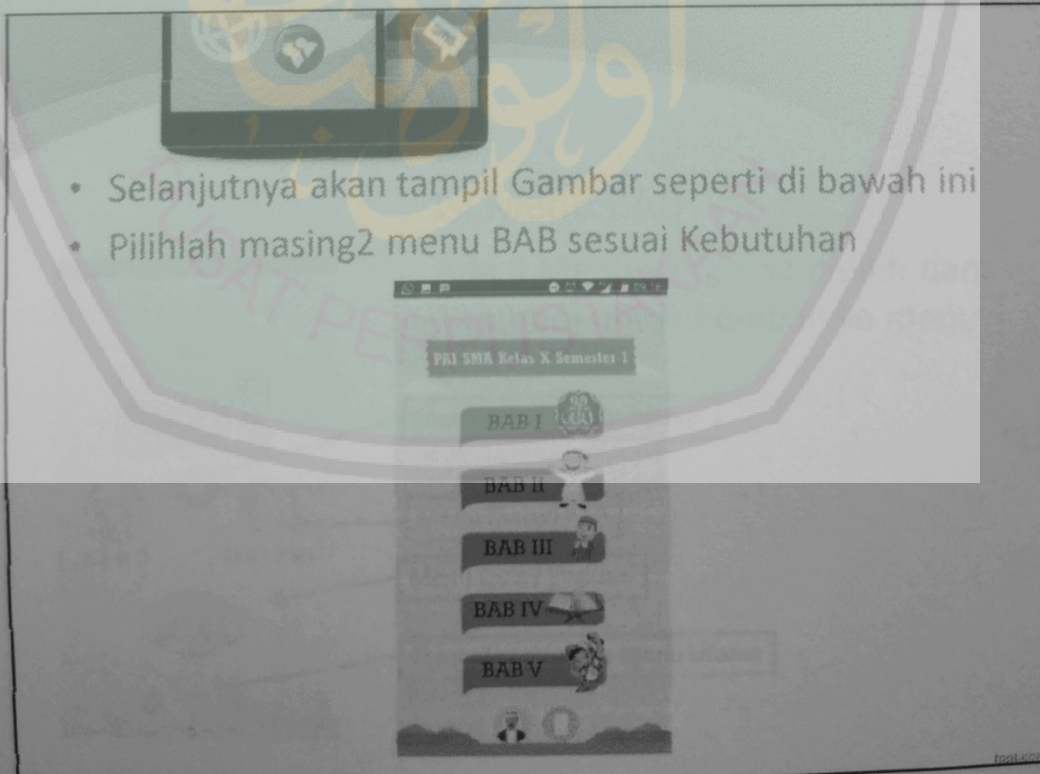
font.com

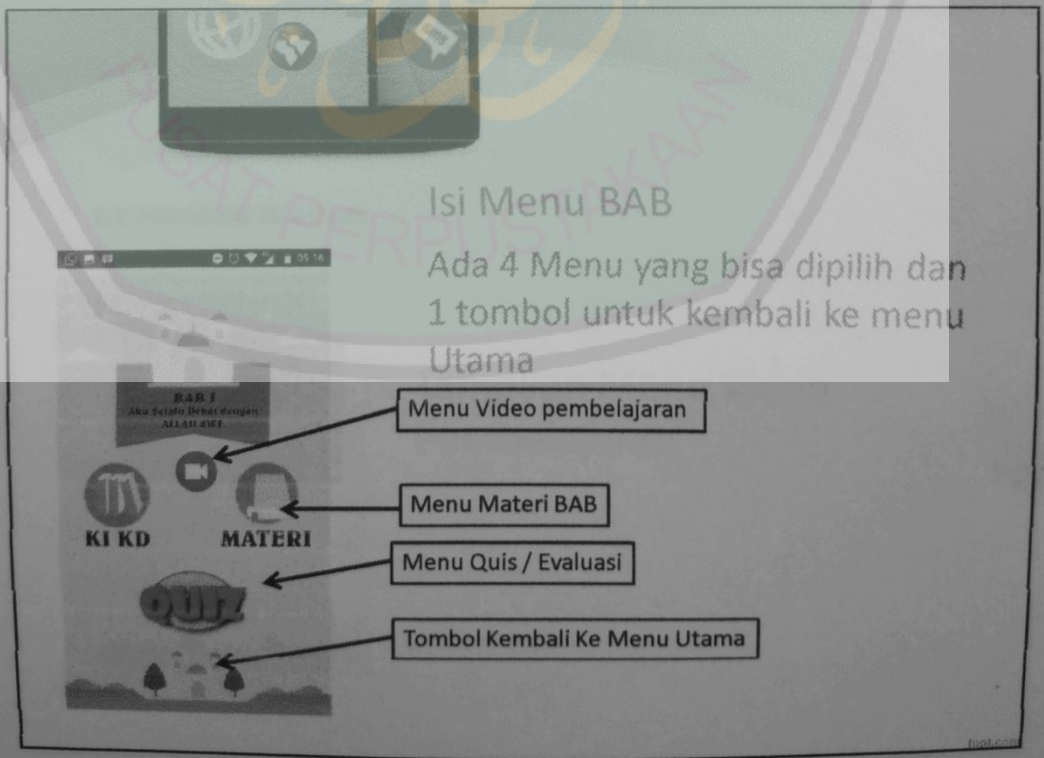
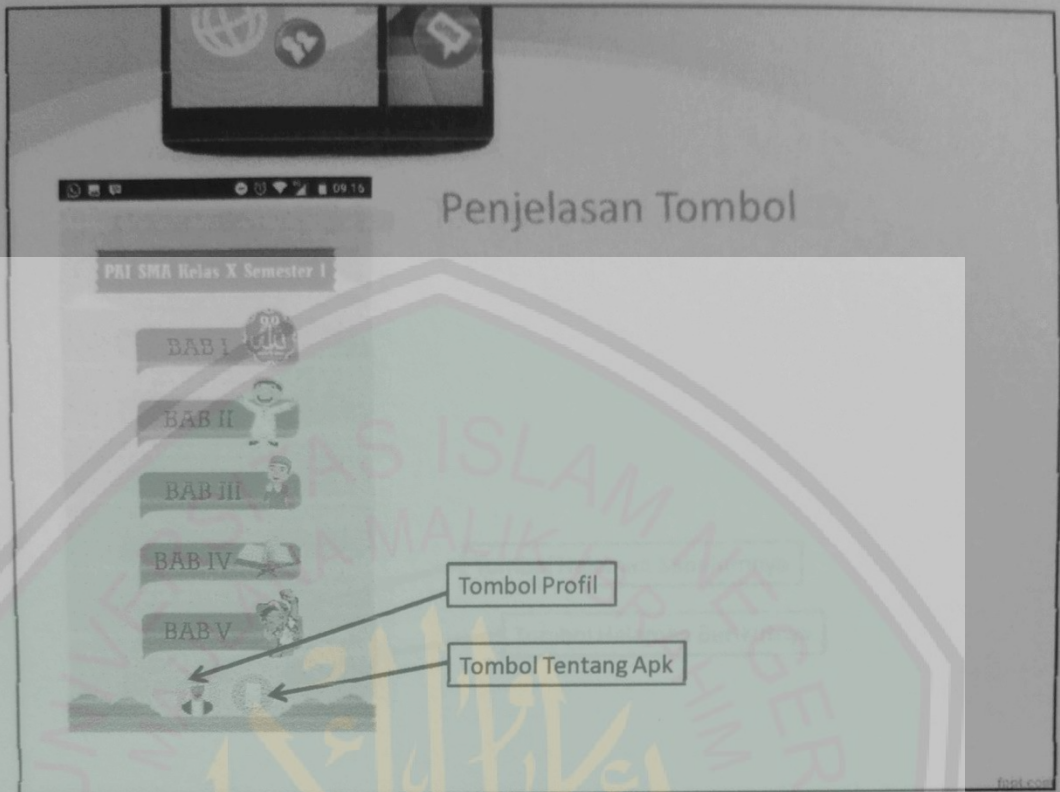
PANDUAN PENGGUNAAN

- Silahkan Buka Apk **"PAI Kelas X Semester 1"** yang sudah terinstal pada HP android
- Klik Menu Start pada Apk



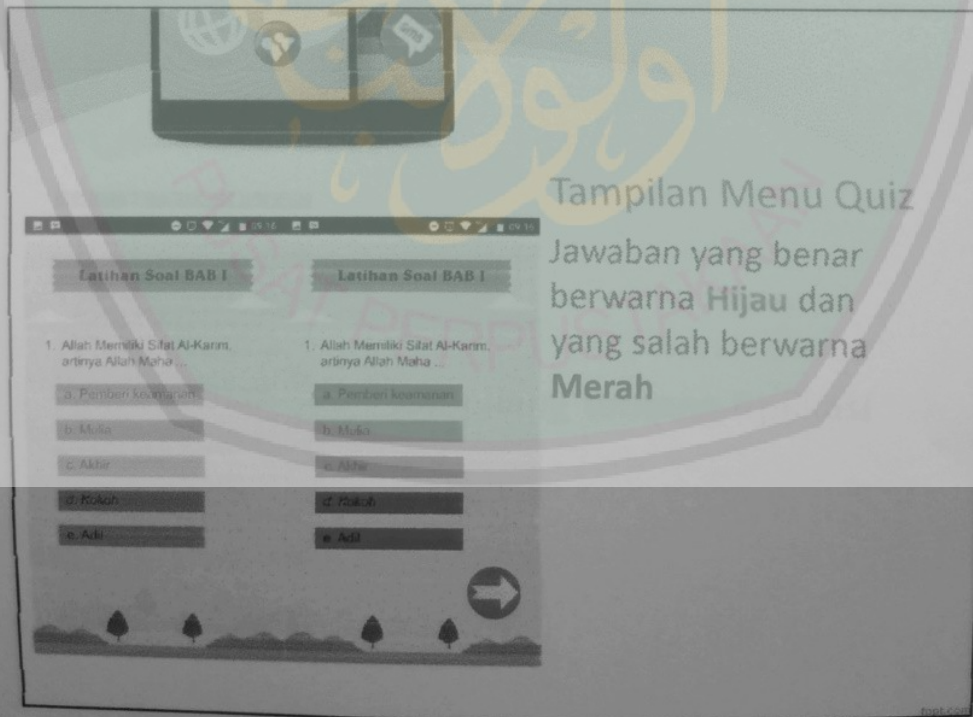
- Selanjutnya akan tampil Gambar seperti di bawah ini
- Pilihlah masing2 menu BAB sesuai Kebutuhan







Tampilan Menu Materi



Tampilan Menu Quiz

Jawaban yang benar berwarna Hijau dan yang salah berwarna Merah

Biodata Penulis



Ahmad Farid Dzulfiqar, lahir di Desa Celaket Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto pada tanggal 15 Juli 1992, merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Muhammad Amir Sholehuddin dan Ibu Marlik.

Pendidikan formal ditempuh penulis dari jenjang TK Al-Ichsan Brangkal Mojokerto tahun 1996-1998, MI Walisongo I Kedungmaling Mojokerto tahun 1998-2004, pada pendidikan formal selanjutnya pada tingkat SMP penulis melanjutkan pendidikan di kota jombang SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng Jombang tahun 2004-2007, penulis lalu melanjutkan pendidikan di kota blitar MAN Tlogo Blitar tahun 2007-2010. Penulis menyelesaikan jenjang sarjana di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada program studi Pendidikan Agama Islam pada tahun 2010-2014, kemudian baru melanjutkan studi strata S-2 di Almamater yang sama pada program studi Magister Pendidikan Agama Islam pada tahun 2015.

Organisasi Penulis Selama di bangku perkuliahan, penulis aktif diberbagai organisasi baik itu Organisasi Mahasiswa Intra Kampus (OMIK), Organisasi Mahasiswa Ekstra Kampus (OMEK), dan Organisasi Daerah (ORDA) di antaranya Pengurus Rayon PMII "Kawah" Chondrodimuko tahun 2011-2013, PMII Komisariat Sunan Ampel Malang Pada 2014, SEMA Fakultas Tarbiyah tahun 2012, DEMA Fakultas Tarbiyah 2013, Salah satu Pendiri Ikatan Mahasiswa Majapahit (IMAM) UIN Malang dan Ikatan Sarjana Nahdlatul Ulama (ISNU) Kabupaten Mojokerto.

Pengabdian Penulis Sebagai Guru dimulai di MA Al-Ichsan Brangkal Mojokerto pada tahun 2014, kemudian satu tahun berikutnya mengabdikan diri di MTsN 2 Mojokerto pada tahun 2015, dan 2017 kembali berlabuh di madrasah yakni MAN Kota Mojokerto. Penulis juga aktif dalam bidang sosial menjadi Pengurus Panti Asuhan LKSA Al-Ichsan Brangkal Mojokerto.