

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI SMA NEGERI 9 MALANG**

TESIS

OLEH

MUHAMMAD FATCHUL AZIZ

NIM 15771041



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI SMA NEGERI 9 MALANG**

Tesis
Diajukan kepada
Pasacasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Magister
Pendidikan Pendidikan Agama Islam

Oleh
Muhammad Fatchul Aziz
NIM 15771041

Dosen Pembimbing
Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
NIP. 19690526 200003 1 003
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005



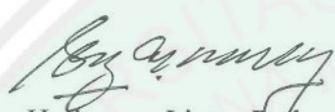
**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang,5 Juni..... 2020

Pembimbing I


Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd.
NIP. 19690526 200003 1 003

Malang,8 Juni..... 2020

Pembimbing II


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
NIP. 19760619 200501 2 005

Malang,18-6-..... 2020

Mengetahui,

Ketua Program Magister Pendidikan Agama Islam

AA


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

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

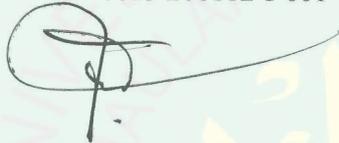
Tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 09 Juli 2020.

Dewan Penguji,



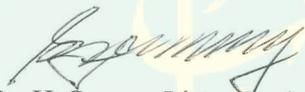
Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.
NIP. 19700813 200112 1 001

Ketua



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

Penguji Utama



Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd.
NIP. 19690526 200003 1 003

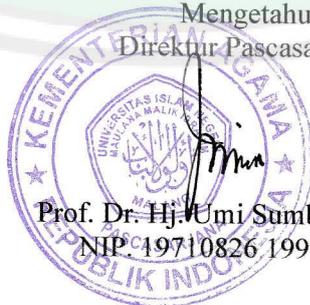
Anggota



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
NIP. 19760619 200501 2 005

Anggota

Mengetahui
Direktur Pascasarjana,



Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag.
NIP. 19710826 199803 2 002

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD FATCHUL AZIZ
NIM : 15771041
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Android untuk Meningkatkan Efektivitas
Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI
SMA Negeri 9 Malang

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 secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian 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 sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 8 Juni 2020

Hormat Saya



Muhammad Fatchul Aziz
NIM 15771041

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya:

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”¹



¹ Al-Qur'ān, 94:6

PERSEMBAHAN

Puji syukur ku panjatkan kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda tercinta Nabi Muhammad SAW, tesis ini kupersembahkan teruntuk orang-orang terkasih:

1. Kedua orangtua saya Bapak Suwito, S.Pd.I dan Ibu Sri Andayani yang telah memberikan dukungan, semangat, dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
2. Adikku Achmad Khoiruddin yang selalau memberikan semangat dan motivasi tentang perjuangan orangtua agar tesis ini cepat terselesaikan.
3. Dan keluargaku yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a.

ABSTRAK

Aziz, Muhammad Fatchul. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (I) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd. (II) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran PAI, Android, Efektivitas

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang semakin maju, yang mampu mengubah gaya hidup manusia dan tidak luput juga dunia pendidikan terkena dampaknya. Dampak yang paling nyata di dunia pendidikan adalah cara belajar, yang dulu untuk menggali informasi dengan mencari di dalam buku, sekarang menggali informasi menggunakan *smartphone* di dunia maya. Dan fenomena yang terjadi pada manusia umumnya dan pelajar khususnya sudah tidak bisa lepas dari *smartphone*, bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa belum ada media pembelajaran PAI yang kekinian di kelas XI SMA Negeri 9 Malang dan hasil belajar juga kurang efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran PAI berbasis android ini sebagai salah satu jawaban untuk menjawab tantangan dunia pendidikan dalam menghadapi kemajuan iptek dan permasalahan di kelas XI SMA Negeri 9 Malang.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis android, mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis android dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran pendidikan agama Islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengadopsi dalam Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE mempunyai 5 tahapan, adapun tahapannya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran PAI kelas XI SMA berbasis android yang sangat layak dan efektif. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 85,3%. Hasil validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 94,6%. Hasil validasi ahli pembelajaran/guru PAI mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 85,3%. Hasil angket tanggapan kemenarikan media untuk siswa mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 90,2%. Hasil pretest dan posttest sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android mendapatkan nilai rata-rata 59,33 dan 88,80. Dari hasil tersebut kemudian diuji dengan menggunakan *paired sample t-test*, adapun hasilnya adalah hasil statistik hitung (angka t output) > statistik tabel (tabel t) = 40,725 > 2,045 dan probabilitas < 0,05 = 0,000 < 0,025. Dari perolehan hasil tersebut ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android.

ABSTRACT

Aziz, Muhammad Fatchul. 2020. Development of Learning Media Based on Android to Increase the Effectiveness of Learning Islamic Education in Class XI SMA Negeri 9 Malang. Masters Thesis, Postgraduate Program Islamic Education State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Supervisor: (I) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd. (II) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Development of Learning Media for Islamic Education, Android, Effectiveness

The development of science and technology (science and technology) which is increasingly advanced, is able to change the lifestyle of humans and also impact the world of education. The most obvious impact in the world of education is the way of learning, which is used to dig up information by searching in books, but now dig up information using smartphones in cyberspace. And the phenomenon that occurs in humans in general and students in particular cannot be separated from smartphones, and it has even become a basic necessity for them. The results of observations and interviews show that there is no current PAI learning media in class XI SMA Negeri 9 Malang and the learning outcomes are also less effective. Therefore, this Android-based PAI learning media is one of the answers to answer the challenges of the world of education in facing advances in science and technology and problems in class XI SMA Negeri 9 Malang.

The purpose of this research is to describe the process of developing learning media based on android, to describe the feasibility of learning media based on android and to describe the effectiveness of learning media based on android for learning Islamic education class XI SMA Negeri 9 Malang.

This research uses research and development (R&D). The process of developing Android based PAI learning media uses the ADDIE development model adopted in Robert Maribe Branch. The ADDIE development model has 5 stages, while the stages are Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

The result of the development is in the form of learning media for PAI class XI SMA based on android which is very feasible and effective. This is based on the results of the media expert's validation to get very feasible criteria with a value of 85.3%. The results of the material expert's validation obtained very feasible criteria with a value of 94.6%. The results of the validation of the learning expert / teacher of Islamic Education got very feasible criteria with a value of 85.3%. The results of the questionnaire responses to the attractiveness of the media for students got very feasible criteria with a value of 90.2%. The results of the pretest and posttest before and after using Android-based PAI learning media got an average score of 59.33 and 88.80. These results then were tested using paired sample t-test, while the results are the results of the statistical count (number t output) > statistical table (table t) = 40,725 > 2,045 and probability < 0.05 = 0,000 < 0.025. From these results, there is a significant difference between before and after using Android-based PAI learning media.

مستخلص البحث

العزیز، محمد، فتح. ۲۰۲۰. تطوير وسائل التعلم على أساس أندرويد لترقية فعالية تعلم التربية الإسلامية لصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية التاسعة بمالنج. رسالة الماجستير في قسم التربية الإسلامية، برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، المشرف الأول: الدكتور الحاج سوغينج ليستيو فراوو الماجستير، المشرف الثاني: الدكتور الحاجة شمس السوسيلواتي الماجستير.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل التعليمية للتربية الإسلامية، أندرويد، الفاعلية تطور العلوم والتكنولوجيا التي تتقدم بشكل متزايد، والتي هي قادرة على تغيير نمط حياة البشر وأيضًا عالم التعليم. والتأثير الأكثر وضوحًا في عالم التعليم هو طريقة التعلم، والتي كانت تستخدم للبحث عن المعلومات من خلال البحث في الكتب، والآن البحث عن المعلومات باستخدام الهواتف الذكية في الفضاء الإلكتروني. والظاهرة التي تحدث في البشر بشكل عام والطلاب بشكل خاص لا يمكن فصلها عن الهواتف الذكية، بل إنها أصبحت ضرورة أساسية. تظهر من نتائج الملاحظات والمقابلات أنه لا توجد وسائل تعلم مادة التربية الإسلامية في صف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية التاسعة بمالنج. كما أن نتائج التعلم أقل فعالية. لذلك، تعد وسائل التعلم مادة التربية الإسلامية القائمة إلى أندرويد احدي الإجابات للإجابة على تحديات عالم التعليم في مواجهة التطورات في العلوم والتكنولوجيا والمشاكل في ذلك الصف.

الغرض من هذا البحث هو وصف عملية تطوير وسائل التعلم على أساس أندرويد ، لوصف جدوى وسائل التعلم القائمة على أساس أندرويد ووصف فعالية وسائل التعلم القائمة على أساس أندرويد في مادة التربية الإسلامية لصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الحكومية التاسعة بمالنج

تستخدم هذه الدراسة نوعًا من البحث والتطوير. يستخدم عملية تطويرها على نموذج ADDIE المعتمد على روبرت ماربي. يتكون نموذج تطوير ADDIE من ٥ مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

كانت نتيجة التطوير لهذا البحث فعالة للغاية. تعتمد هذه على نتائج التحقق من صحة خبير الإعلام للحصول على معايير مجدية للغاية بقيمة 85.3%. حصلت نتائج التحقق من صحة خبير المواد على معايير مجدية للغاية بقيمة 94.6%. حصلت نتائج التحقق من صحة الخبير المتعلم أو مدرس التربية الإسلامية على معايير مجدية للغاية بقيمة 85.3%. حصلت نتائج إجابات الاستبيان على جاذبية وسائل الإعلام للطلاب على معايير مجدية للغاية بقيمة 90.2%. حصلت نتائج الاختبار القبلي والبعدي قبل وبعد استخدام هذه الوسائل التعليمية على متوسط درجات 59.33 و 88.80. من هذه النتائج تم اختبارها باستخدام اختبار t للعينة المزدوجة، في حين أن النتائج هي نتائج العد الإحصائي (رقم t الناتج) < الجدول الإحصائي (الجدول 2.045 > 40.725 = t) والاحتمال > 0.05 = 0.000 > 0.025. من هذه النتائج، هناك فرق كبير بين قبل وبعد استخدام هذه وسائل التعلم

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur ku panjatkan kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah memberikan nikmat kesabaran dan kemudahan sehingga tesis dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang* ini bisa terselesaikan pada waktu yang tepat. Dan shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda tercinta Nabi Muhammad SAW.

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag. dan para Wakil Rektor.
2. Direktur Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag. atas semua layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
3. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Dr. H. Muhammad Asrori, M.Ag. atas kemudahan dan bimbingannya kepada mahasiswa.
4. Dosen Pembimbing I, Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd. yang telah menjadi pembimbing yang sabar dan ikhlas dalam membantu penulis menyelesaikan tesis ini.

5. Dosen Pembimbing II, Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. yang juga telah menjadi pembimbing yang sabar dan ikhlas dalam membantu penulis menyelesaikan tesis ini.
6. Semua staf pengajar atau dosen dan semua staf TU Pascasarjana UIN Maliki yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan wawasan keilmuan dan kemudahan-kemudahan selama menyelesaikan studi.
7. Iskandar, S.Pd.I., S.E. selaku guru mata pelajaran pendidikan agama Islam SMA Negeri 9 Malang yang dengan ikhlas dan tanggung jawab memberikan bimbingan dan saran sehingga penelitian tesis ini berjalan dengan lancar.
8. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd. selaku dosen ahli media yang telah memberikan nilai dan masukan terhadap desain media pembelajaran yang saya kembangkan.
9. Dr. Muhammad Fahmi Hidayatullah, M.Pd.I. selaku dosen ahli materi PAI yang telah memberikan nilai dan masukan terhadap materi PAI dalam media pembelajaran yang saya kembangkan.
10. Kedua orangtua saya Bapak Suwito, S.Pd.I dan Ibu Sri Andayani yang telah memberikan dukungan, semangat, dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
11. Adikku Achmad Khoiruddin yang selalau memberikan semangat dan motivasi tentang perjuangan orangtua agar tesis ini cepat terselesaikan.
12. Beby Melysa Almayzuroh yang selalu memberi inspirasi, semangat dan do'a agar tesis ini cepat terselesaikan.

13. Keluarga MPAI A 2015 semester genap yang selalu saling mendo'akan agar dalam mengerjakan tesis mendapat kemudahan dan kelancaran.
14. Teman-teman seperjuangan mahasiswa MPAI angkatan 2015 semester genap yang telah memberikan dukungan hingga terselesaikan tesis ini.
15. Sahabat-sahabatku seperjuangan di Kota Malang yang banyak memberikan warna dalam kehidupan, Fuad Hasan, Muhammad Ghufron, M. Ainur Roziqi, Jayora Hariyanto, Ahmad Budi Rizal, Agung Setiawan, M. Faizal Habibie, Ahmad Burhani, Alfa Naja, Agung Wicaksono, Fahrizal Rizki, Abdul Majid, Ahmad Saikhu, Ircham Rabbaq Azwar, Choirul Anam, Hasan Suryawan, Pipin Hidayati dan Luthfi Kholida Yonas, terimakasih atas do'anya.
16. Keluarga kontrakan Karangwidoro yang selalu memberikan asupan gizi agar tesis ini selesai.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penyelesaian tesis ini.

Malang, 8 Juni 2020
Penulis,

Muhammad Fatchul Aziz

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Pernyataan.....	v
Motto.....	vi
Halaman Persembahan	vii
Abstrak	viii
Kata Pengantar	xii
Daftar Isi.....	xv
Daftar Tabel	xx
Daftar Gambar.....	xxi
Daftar Lampiran	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
G. Orisinalitas Penelitian	9

H. Definisi Operasional	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Pengembangan Media Pembelajaran	17
3. Model Pengembangan Media Pembelajaran	19
4. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	22
5. Fungsi Media Pembelajaran	24
6. Manfaat Media Pembelajaran	26
7. Jenis-jenis Media Pembelajaran	26
8. Media Pembelajaran Berbasis Android	27
9. Kelayakan Media Pembelajaran	29
10. Efektivitas Media Pembelajaran	30
B. Pendidikan Agama Islam	31
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	31
2. Dasar Pendidikan Agama Islam	32
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	35
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	36
5. Jenis Materi Pembelajaran PAI	37
6. Materi Melaksanakan Pengurusan Jenazah	38
7. Materi Masa Kejayaan Islam	40
8. Materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam	42

9. Materi Toleransi sebagai Alat Pemersatu Bangsa	44
10. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android	47
C. Kerangka Berfikir	50

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 51

A. Model Penelitian dan Pengembangan	51
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	53
2. <i>Design</i> (Desain)	56
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	57
4. <i>Implementatiton</i> (Implementasi)	60
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	60
C. Uji Coba Produk	60
1. Desain Uji Coba	61
2. Subjek Uji Coba	61
3. Jenis Data	62
4. Instrumen Pengumpulan Data	62
5. Teknik Analaisis Data	69

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	73
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran	73
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	73
2. <i>Design</i> (Desain)	75
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	80
4. <i>Implementatiton</i> (Implementasi)	86
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	87
B. Penyajian Data Uji Coba	88
1. Data Validasi Ahli Media	88
2. Data Validasi Ahli Materi	89
3. Data Validasi Ahli Pembelajaran/Guru PAI	90
4. Data Uji Coba Lapangan	91
C. Analisa Data	94
1. Analisa Validasi Ahli Media	94
2. Analisa Validasi Ahli Materi	96
3. Analisa Validasi Ahli Pembelajaran/Guru PAI	98
4. Analisa Uji Coba Lapangan	100
D. Revisi Produk	109
1. Revisi Tampilan Awal	110
2. Revisi Pokok Bahasan	111

BAB V PEMBAHASAN	112
A. Kajian Produk yang telah Direvisi	112
1. Kajian Proses Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	112
2. Kajian Kelayakan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android ..	114
3. Kajian Efektivitas Media Pembelajaran PAI Berbasis Android ..	115
B. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	117
1. Kelebihan	117
2. Kekurangan	118
BAB VI PENUTUP	119
A. Kesimpulan	119
B. Saran Pemanfaatan, Deseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	120
1. Saran Pemanfaatan Produk	120
2. Saran Deseminasi Produk	121
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	121
DAFTAR PUSTAKA	122

DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Kisi-kisi angket ahli media	64
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket ahli materi	65
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket ahli pembelajaran	66
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket tanggapan sasaran/siswa	67
Tabel 3.5 Kriteria kelayakan media pembelajaran	70
Tabel 4.1 Bidang Kajian yang Dipadukan	75
Tabel 4.2 KI dan KD Bidang Kajian	76
Tabel 4.3 Indikator	78
Tabel 4.4 Data Validasi Ahli Media	88
Tabel 4.5 Data Validasi Ahli Materi	89
Tabel 4.6 Data Validasi Ahli Pembelajaran/Guru PAI	90
Tabel 4.7 Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	91
Tabel 4.8 Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	92
Tabel 4.9 Data Angket Tanggapan Siswa	93
Tabel 4.10 Data Deskriptif Statistik	100
Tabel 4.11 Data Uji Normalitas	101
Tabel 4.12 Paired Sample Statistik	102
Tabel 4.13 Paired Sample Korelasi	102
Tabel 4.14 Paired Sample t-Test	103
Tabel 4.15 Uji Homogenitas	105
Tabel 4.16 Grup Statistik	105
Tabel 4.17 Independent Sample t-Test	106

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
Gambar 2.1 Kerangka berfikir media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis android	50
Gambar 3.1 Tahapan pengembangan model ADDIE mengadopsi dalam Robert Maribe Branch	53
Gambar 4.1 Pembuka Media Pembelajaran	80
Gambar 4.2 Halaman Judul	81
Gambar 4.3 Halaman Menu	81
Gambar 4.4 Halaman Materi	82
Gambar 4.5 Halaman Peta Konsep	82
Gambar 4.6 Halaman KI & KD	83
Gambar 4.7 Indikator dan Tujuan Pembelajaran	83
Gambar 4.8 Materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam	83
Gambar 4.9 Video	84
Gambar 4.10 Kuis	84
Gambar 4.11 Halaman Petunjuk	84
Gambar 4.12 Halaman Daftar Rujukan	85
Gambar 4.13 Halaman Profil	85
Gambar 4.14 Tampilan Awal Sebelum Revisi	110
Gambar 4.15 Tampilan Awal Sesudah Revisi	110
Gambar 4.16 Melaksanakan Pengurusan Jenazah Sebelum Revisi	111
Gambar 4.17 Melaksanakan Pengurusan Jenazah Sesudah Revisi	111

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	HALAMAN
Lampiran I Surat Izin Penelitian	125
Lampiran II Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Jatim	126
Lampiran III Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	127
Lampiran IV Instrumen Validasi Ahli Media	128
Lampiran V Curriculum Vitae Ahli Media	131
Lampiran VI Instrumen Validasi Ahli Materi	132
Lampiran VII Curriculum Vitae Ahli Materi	135
Lampiran VIII Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran/Guru PAI	139
Lampiran IX Instrumen Validasi Kemenarikan Media untuk Siswa	142
Lampiran X Soal Pretest dan Posttest	145
Lampiran XI Instrumen Wawancara	160
Lampiran XII Dokumentasi	164
Lampiran XIII Produk Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	165
Lampiran XIV Riwayat Hidup	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang semakin maju, mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dan guru juga dituntut untuk bisa membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.² Artinya guru harus mampu menyediakan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman, dan salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis android. Android merupakan sistem operasi yang terdapat pada *smartphone*. Pilihan media pembelajaran yang berbasis android bukan tidak mendasar, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis android efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Annas Ribab Sibilana dalam penelitiannya mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar.³ Dan juga fenomena yang terjadi pada manusia umumnya dan pelajar khususnya sudah tidak bisa lepas dari *smartphone*, bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok. Hal senada juga disampaikan A. Maulana Habibi dan Sigit Sanyata bahwa pelajar ingin selalu

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), 2.

³ Annas Ribab Syibilana, *Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMAN 2 Malang*, Tesis MA, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), 120.

bersama dengan smartphone, memikirkannya dan akan merasa kehilangan jika smartphone tidak berada di tangannya.⁴

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang semakin maju, yang mampu mengubah gaya hidup manusia dan tidak luput juga dunia pendidikan terkena dampaknya. Dampak yang paling nyata di dunia pendidikan adalah cara belajar, yang dulu untuk menggali informasi dengan mencari di dalam buku sekarang menggali informasi menggunakan *smartphone* di dunia maya. Ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan iptek.

Melihat hasil penelitian dan fenomena tersebut pemilihan media pembelajaran berbasis android sangat tepat. Smartphone bisa digunakan kapan saja tanpa terhalang tempat. Bisa digunakan di sekolah maupun di luar sekolah. Dan smartphone sangat praktis mudah dibawa kemana-mana.

Media pembelajaran tersebut diharapkan mampu menjawab tantangan dunia pendidikan dalam menghadapi kemajuan iptek. Tantangan ini harus dijawab oleh seorang guru, guru harus dinamis, kreatif, dan inovatif serta mampu menyesuaikan diri dengan arus perubahan zaman.⁵ Guru harus bisa membuat media pembelajaran yang layak, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Proses pembelajaran juga lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

⁴ A. Maulana Habibi, Sigit Sanyata, "An initial study in the development of smartphone addiction scale for student (SAS-S)," *Couns-Edu*, 3 (September, 2018), 97-98.

⁵ Baharuddin, *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2010), 195.

Menggunakan media pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.⁶ Hal ini karena di dalam media pembelajaran materi dikemas semenarik mungkin, dilengkapi dengan teks, gambar, audio dan video. Sehingga materi yang sulit bisa lebih mudah untuk dipahami. Wan Noor Hazlina Wan Jusoh dan Kamaruzaman Jusoff menegaskan bahwa menggunakan media pembelajaran sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran pendidikan Islam, proses pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik dan menghibur.⁷ Reda Ramadhani dan Ali Muhtadi juga mengatakan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, diantaranya aspek kognitif.⁸ Dengan demikian media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran menjadi efektif.

Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa powerpoint, modul dan buku ajar. Adapun hasil belajar juga kurang efektif.⁹ Hal senada juga disampaikan oleh guru pendidikan agama Islam bahwa dalam proses pembelajaran di kelas belum menggunakan media pembelajaran yang kekinian seperti media pembelajaran berbasis android, sedangkan mayoritas peserta didik memiliki *smartphone* berbasis android.

⁶ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 113.

⁷ Wan Noor Hazlina Wan Jusoh, Kamaruzaman Jusoff, "Using Multimedia in Teaching Islamic Studies," *Journal Media and Communication Studies*, 5 (November, 2009), 86.

⁸ Reda Ramadhani, Ali Muhtadi, "Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5 (Desember, 2018), 13.

⁹ SMA Negeri 9 Malang, *observasi*, (Malang, 29 April 2020).

Smartphone yang mereka memiliki hanya digunakan untuk membuka sosial media seperti facebook, instagram, whatsapp dan lain-lain, bahkan ada juga yang bermain game. Sehingga hasil belajar kurang efektif.¹⁰ Sangat disayangkan jika *smartphone* digunakan pada hal yang tidak bermanfaat. Padahal semestinya *smartphone* bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran jika di *smartphone* terdapat media pembelajaran yang berbasis android.

Melihat hasil observasi dan wawancara di atas menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran berbasis android sangat tepat. Hal ini berdasarkan mayoritas peserta didik memiliki *smartphone* berbasis android, belum ada media pembelajaran yang kekinian seperti media pembelajaran berbasis android, dan hasil belajar juga kurang efektif. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat inovasi baru dengan cara membuat media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis android. Penulis berharap media pembelajaran tersebut sebagai alternatif yang mampu memberikan solusi pada permasalahan di atas dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang*”

¹⁰ Iskandar, wawancara, (Malang, 29 April 2020).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka peneliti menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran pendidikan agama Islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran pendidikan agama Islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran pendidikan agama Islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran pendidikan agama Islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran pendidikan agama islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang.
3. Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran pendidikan agama Islam kelas XI SMA Negeri 9 Malang.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis android, adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Produk berupa media pembelajaran berbasis *Android*.
2. Produk yang dikembangkan sesuai kurikulum 2013.
3. Produk berisi jenis materi pembelajaran PAI: prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap.
4. Produk berisi materi kelas XI yang meliputi melaksanakan pengurusan jenazah, masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, dan toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.
5. Produk berisi konten materi dalam bentuk teks, gambar, audio dan video.
6. Produk didesain menggunakan *Powerpoint 2013* dan dikembangkan dengan *software Andaired*, dan dibantu dengan *software* pendukung antara lain: *AirSDK*, *Java 5*, *Java 7*, *Ispring 8*, *Flash Player*, *QuizQreator*, *Adobe Photoshop CC*, *Adobe Premiere Pro CC*, *CorelDraw X7*, *AVS Audio Editor*.
7. Produk dapat digunakan melalui *smartphone* berbasis *Android*.
8. Versi sistem *Android* yang terdapat dalam *smartphone* minimal *OS Android 4.1 (jelly bean)*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian dan pengembangan ini dapat mengembangkan khazanah keilmuan media pembelajaran khususnya media pembelajaran pendidikan agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi
- 2) Siswa dapat belajar mandiri dimana saja, di sekolah maupun di luar sekolah.
- 3) Dengan media pembelajaran berbasis android siswa mampu memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Guru

- 1) Media pembelajaran ini mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Media pembelajaran ini sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Media pembelajaran ini untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai masukan dan evaluasi untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran dan sekolah mampu memanfaatkan media seperti computer, LCD Proyektor, *smartphone* dan lain-lain, sehingga mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai bekal untuk kemajuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan juga sebagai bekal untuk penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asusmsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media pembelajaran berbasis android menjadikan proses pembelajaran pendidikan agama Islam materi melaksanakan pengurusan jenazah, masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, dan toleransi sebagai alat pemersatu bangsa menjadi efektif.

- b. Media pembelajaran berbasis android mempermudah proses pembelajaran pendidikan agama Islam.
- c. Peserta didik dapat belajar secara mandiri ketika diluar sekolah.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media pembelajaran ini terbatas hanya materi kelas XI yang meliputi melaksanakan pengurusan jenazah, masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, dan toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.
- b. Media pembelajaran ini terbatas hanya berisi jenis materi pembelajaran PAI: prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap.
- c. Media ini dibuat berdasarkan kurikulum 2013.
- d. Penilaian uji kelayakan dilakukan oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru PAI kelas XI.
- e. Uji coba produk dilakukan di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 9 Malang.

G. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan, peneliti menemukan penelitian yang secara khusus berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Adapun diantaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Annas Ribab Sibilana dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang.” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan Brog and Gall. Adapun hasil dari

penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android.¹¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Eko Wahyudi dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang.” Adapun hasil dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android.¹²

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hasan Suryawan dengan judul penelitian “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Hamid Rusydi Malang.” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan ADDIE. Adapun hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan mendapat hasil validasi layak dan tidak perlu revisi. Media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar.¹³

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Hidayat Hanafi dengan judul penelitiannya “Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama

¹¹ Annas Ribab Syibilana, *Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMAN 2 Malang*, Tesis MA, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016).

¹² Eko Wahyudi, *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang*, Tesis MA, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016).

¹³ Muhammad Hasan Suryawan, *Pengembangan E-Modul Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Hamid Rusydi Malang*. Tesis MA, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017).

Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan.” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan ADDIE. Adapun hasil dari penelitiannya adalah media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran PAI.¹⁴

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Reda Ramadhani dan Ali Muhtadi dengan judul penelitiannya “Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education.” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan Alessi & Trolip. Adapun hasil penelitiannya adalah berupa produk Compact Disk (CD) dengan kategori layak.¹⁵

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah dengan judul penelitiannya “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI.” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan metode prosedural. Adapun hasil penelitiannya adalah produk media pembelajaran berbasis android dengan kategori layak digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa.¹⁶

¹⁴ Rahmat Hidayat Hanafi, “Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan,” *Atthulab*, 1 (2018).

¹⁵ Reda Ramadhani, Ali Muhtadi, “Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education,” *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5 (Desember, 2018).

¹⁶ Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *Jurnal Media Infotama*, 1 (Februari, 2018).

Untuk lebih mudah memahami persamaan dan perbedaannya bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Annas Ribab Syibilana, Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMAN 2 Malang, Tesis, UIN Malang, 2016	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian Research and Development - Media pembelajaran berbasis android 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penelitian yang berbeda - Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dengan jenis materi prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE - Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis android - Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dengan jenis materi prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap - Materi meliputi melaksanakan pengurusan jenazah,
2	Eko Wahyudi, Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang, Tesis, UIN Malang, 2016	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian dan pengembangan - Media pembelajaran berbasis android 	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dengan jenis materi prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap - Media pembelajaran untuk efektivitas pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE - Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis android - Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dengan jenis materi prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap - Materi meliputi melaksanakan pengurusan jenazah,

3	<p>Muhammad Hasan Suryawan, Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Hamid Rusydi Malang. Tesis, UIN Malang, 2017</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE - Media pembelajaran berbasis android - Media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dengan jenis materi prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap - Tempat penelitian dilakukan di SMA 	<p>masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, dan toleransi sebagai alat pemersatu bangsa kelas XI</p>
4	<p>Rahmat Hidayat Hanafi, Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE - Media pembelajaran berbasis android 	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dengan jenis materi prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap - Tempat penelitian dilakukan di SMA 	

5	Reda Ramadhani dan Ali Muhtadi, Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian Research and Development - Media pembelajaran untuk PAI 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE - Produk berupa media pembelajaran berbasis android 	
6	Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian Research and Development - Media pembelajaran berbasis android 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE - Media pembelajaran untuk PAI 	

Dari urain penelitian di atas bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan hasil dengan kategori layak dan media pembelajaran dikatakan efektif. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak dan juga efektif. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam materi melaksanakan pengurusan jenazah, masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, dan toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.

H. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah proses mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang digunakan sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar.
2. Media pembelajaran berbasis android adalah produk media yang dijalankan pada smartphone sebagai sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar.
3. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami, menghayati dan menerapkan sesuai dengan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
4. Melaksanakan pengurusan jenazah, masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam dan toleransi sebagai alat pemersatu bangsa merupakan jenis materi PAI yaitu prosedural, informatif, konseptual dan nilai yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah mengembangkan produk media pembelajaran berbasis android berdasarkan jenis materi pembelajaran PAI prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa latin yang artinya tengah atau pengantar, dalam bahasa Arab media adalah (وَسَائِل) yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁷ Sedangkan belajar didefinisikan sebagai proses perubahan yang terjadi pada manusia ke arah yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.¹⁸ Lebih jelasnya media adalah sebuah alat atau perantara yang digunakan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Dan belajar adalah proses manusia menjadi lebih baik, sehingga akan bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain, bangsa dan alam semesta.

Pengertian media pembelajaran adalah sarana perantara dalam proses pembelajaran.¹⁹ Media pembelajaran dapat diartikan juga sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan sempurna.²⁰ Sanaky mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3.

¹⁸ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 18.

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), 4.

²⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 8.

berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.²¹ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang digunakan sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar. Untuk mengembangkan suatu media pembelajaran maka harus mengetahui proses pengembangan media pembelajaran. Adapun proses pengembangan media pembelajaran diantaranya adalah analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, pengembangan materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, dan penulisan naskah.²²

a. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Kebutuhan yang dimaksud adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu dimanfaatkan oleh siswa dengan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran.

b. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan sangat penting sebelum mengembangkan media pembelajarn. Dengan perumusan tujuan maka dapat diketahui ke arah

²¹ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 4.

²² Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputra Press, 2002), 137-140.

mana media itu dikembangkan. Adapun untuk merumuskan tujuannya diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kepentingan siswa, bukan pada guru.
- 2) Dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

c. Pengembangan Materi

Materi yang dikembangkan disusun secara baik, rapi, dan berurutan. Sehingga mudah dipahami dan tidak membingungkan.

d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Perumusan alat ukur keberhasilan untuk mengetahui hasil media pembelajaran, sehingga bisa mengetahui perbedaan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Alat ukur keberhasilan media berupa angket, tes, dan sebagainya.

Selanjutnya mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran, hal ini dikarenakan mempunyai dua alasan yaitu keterbatasan media dan aktualisasi kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dan media.²³

a. Keterbatasan Media

Media pembelajaran masih belum merata di seluruh Indonesia. Kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan pun kebanyakan media cetak

²³ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 122-123.

berbentuk buku pelajaran. Sedangkan media pembelajaran berbasis android masih jarang digunakan.

b. **Aktualisasi Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi dan Media**

Pengembangan media pembelajaran sebagai aktualisasi dari kemampuan yang dimiliki oleh guru. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi belum ada, maka guru harus bisa membuat media pembelajaran tersebut.

3. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan media pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dirancang oleh ahli untuk mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan produk yang layak, valid dan efektif. Ada berbagai macam model pengembangan media pembelajaran dan yang umum digunakan diantaranya adalah model pengembangan Borg and Gall, Walter Dick and Lou Carey, ASSURE, dan ADDIE.

a. Borg and Gall

Model pengembangan Borg and Gall mempunyai sepuluh tahapan, yaitu *research and information* (penelitian dan pengumpulan data), *planning* (perencanaan), *develop preliminary form of product* (pengembangan draft produk), *preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), *main product revision* (merevisi hasil uji coba), *main field testing* (uji coba lapangan), *operasional product revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan), *operasional field testing* (uji pelaksanaan lapangan), *final product revision* (penyempurnaan produk akhir), *dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi).²⁴

Kelebihan dan kekurangan model pengembangan Borg and Gall, kelebihan: tahapan dalam pengembangan urut dan rinci, menghasilkan produk yang bagus. Kekurangan: memerlukan waktu yang lama dan membutuhkan dana yang besar.

b. Dick and Carey

Model pengembangan Dick and Carey mempunyai 10 tahapan, adapun model pengembangannya yaitu *identify instructional goal*, *conduct instructional analysis*, *analyze learners and contexts*, *write performance objectives*, *develop assessment instruments*, *develop instructional strategy*, *develop and select materials*, *design and*

²⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 169-170.

*conduct formative evaluation of instruction, revise instruction, design and conduct summative evaluation.*²⁵

Kelebihan dan kekurangan model pengembangan Dick and Carey, kelebihan: tahapan dalam pengembangan sistematis dan rinci. Kelemahan: memerlukan waktu yang lama dan juga dana yang besar, evaluasi berulang dan membutuhkan waktu yang lama.

c. ASSURE

Model pengembangan ASSURE mempunyai 6 tahapan, adapun tahapannya yaitu *Analyze Learner* (menganalisis peserta belajar), *State Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi), *Select Methods, media, and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilize Media and Materials* (menggunakan media dan bahan ajar), *Require Learner Participation* (mengembangkan peran peserta belajar), *Evaluate and Revise* (menilai dan memperbaiki)²⁶

Kelebihan dan kekurangan model pengembangan ASSURE, kelebihan: praktis dan mudah diimplementasikan, memudahkan untuk memilih media yang digunakan. Kekurangannya: kurang mencakup suatu mata pelajaran tertentu, tidak semua komponen pembelajaran masuk dalam model ini.

²⁵ Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design Of Instruction*, (New York: PEARSON, 2015), 6-8.

²⁶ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 176.

d. ADDIE

Model pengembangan ADDIE mempunyai 5 tahapan, adapun tahapannya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).²⁷

Kelebihan dan kekurangan model pengembangan ADDIE, kelebihan: Model pengembangan ADDIE sistematis, simpel dan mudah diterapkan, fokus pengembangan ke media pembelajaran. Kekurangan: pada tahap analisis memerlukan waktu lama.

Dari uraian model pengembangan media pembelajaran di atas setiap model pengembangan mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Akan tetapi peneliti lebih memilih pada model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE mengacu pada beberapa alasan, yaitu diantaranya model pengembangan ADDIE lebih simpel, sistematis dan fokus pengembangan ke media pembelajaran. Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis android.

4. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tidak asal menggunakan, akan tetapi juga mempunyai landasan. Adapun landasan penggunaan media pembelajaran diantaranya adalah landasan empiris, landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan teoritis.²⁸ Lebih jelasnya sebagai berikut:

²⁷ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), 2.

²⁸ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 19-32.

a. Landasan Empiris

Media pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar siswa yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Sehingga pemilihan penggunaan media pembelajaran tidak berdasarkan pada kesenangan guru, namun pada kecocokan gaya belajar siswa.

b. Landasan Psikologis

Media pembelajaran disesuaikan dengan psikologis siswa, karena persepsi siswa terhadap suatu materi dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor yang mempunyai pengaruh terhadap persepsi harus dijelaskan secara optimal agar proses pembelajaran berjalan efektif. Sehingga siswa tidak kesulitan memaknai pesan yang terdapat dalam media pembelajaran.

c. Landasan Teknologis

Media pembelajaran disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Artinya media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi mampu menjembatani proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Sehingga produktivitas pembelajaran menjadi lebih efisien.

d. Landasan Teoritis

Media pembelajaran sesuai dengan teori yang ada. Secara teori media pembelajaran alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yaitu materi pelajaran. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah siswa untuk menyerap materi yang disampaikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa landasan penggunaan media pembelajaran harus berdasarkan karakter atau gaya belajar siswa bukan kesenangan guru semata, mempermudah memahami makna yang sulit, menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan materi pembelajaran mampu diserap oleh siswa dengan baik. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan.

5. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai pembawa informasi dari guru kepada peserta didik.²⁹ Dengan demikian fungsi media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari guru yang kemudian disampaikan menuju peserta didik. Adapun fungsi media pembelajaran menurut ahli adalah fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.³⁰ Penjelasannya sebagai berikut:

a. Fungsi Semantik

Media pembelajaran mempermudah memahami makna yang sulit. Seperti simbol atau istilah yang sulit dimengerti.

b. Fungsi Manipulatif

Media pembelajaran mampu menghadirkan benda atau peristiwa yang mustahil untuk dihadirkan dalam proses pembelajaran.

²⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), 8.

³⁰ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 10-12.

c. Fungsi Fiksatif

Media pembelajaran mampu menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali kejadian yang lama terjadi.

d. Fungsi Distributif

Media pembelajaran mampu mengatasi batasan ruang dan waktu.

e. Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran mampu mengatasi perbedaan sosiokultural peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran menanamkan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan.

f. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran mempunyai fungsi terhadap psikologis peserta didik, diantaranya fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif dan motivasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah mempermudah memaknai istilah yang sulit, menghadirkan benda yang mustahil untuk dibawa saat proses pembelajaran, menampilkan kembali kejadian sejarah, tidak terhalang dengan ruang dan waktu, menambah keharmonisan peserta didik dan psikologis peserta didik. Sehingga media pembelajaran sesuai dengan fungsinya yaitu berhasil menyampaikan materi dari seorang guru kepada peserta didik.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran harus bermanfaat terhadap proses pembelajaran.

Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:³¹

- a. Menarik dan memotivasi siswa
- b. Arah dan tujuan pengajaran yang sistematis
- c. Membantu dalam penyajian materi pembelajaran menjadi teliti dan cermat
- d. Membantu ,enjadikan materi lebih konkret
- e. Pembelajaran tidak membosankan
- f. Suasana pemebelajaran menyenangkan
- g. Efisiensi waktu
- h. Menjadikan pengajar menjadi percaya diri

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan dan menjadikan pembelajaran efektif dan efisien.

7. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:³²

- a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia yaitu guru, tutuor dan lain sebagainya

- b. Media berbasis cetak

Media berbasis cetak yaitu buku pelajaran, modul dan lain sebagainya

³¹ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 14-15.

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo, 2011). 36.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual yaitu peta, gambar dan lain sebagainya

d. Media berbasis audio-visual

Media berbasis audio-visual yaitu film, video, televisi dan lain-lain

e. Media berbasis computer

Media berbasis computer yaitu pelajaran dengan bantuan computer, video interaktif dan lain-lain

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran mengikuti perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran berbasis android adalah salah satu contoh jenis media yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

8. Media Pembelajaran Berbasis Android

Media pembelajaran tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Saat ini media pembelajaran yang banyak diperbincangkan adalah media pembelajaran berbasis android. Android adalah sistem operasi untuk smartphone berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi.³³ Android sudah tidak asing lagi bagi pengguna smartphone, dikarenakan smartphone sudah menjadi gaya hidup manusia milenial.

Dalam proses pengembangan android banyak sekali software yang menyediakan diantaranya adalah Android Studio, HTML5, Intel XDK, Appseyser, AppyPie, dan Andaired. Penitili dalam proses pengembangan

³³ Joko Kuswanto, Ferri Radiansyah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *Jurnal Media Infotama*, 14 (Februari, 2018), 16.

media berbasis android menggunakan Andiaired. Pemilihan menggunakan Andaired cukup beralasan dikarenakan dalam prosesnya cukup menggunakan Power Point, kemudian diolah menggunakan Andaired.

Disamping itu Android juga memiliki kelebihan dan kelemahan, adapun sebagai berikut:³⁴

- a. Kelebihan Android
 - 1) Open Source
 - 2) Multitasking
 - 3) Notifikasi
 - 4) Sinkronisasi Kontak
 - 5) Bukan Milik Pribadi
 - 6) Widget
 - 7) Google Play
- b. Kelemahan Android
 - 1) Koneksi Internet
 - 2) Iklan

Kekurangan android diatas untuk saat ini sudah bisa dikatakan tidak ada. Hal ini dikarenakan koneksi internet tidak lagi menjadi halangan, banyak operator jaringan yang menawarkan paket internet murah dan ditambah lagi terdapat area wifi gratis. Untuk permasalahan iklan dapat diatasi menggunakan aplikasi tertentu untuk menyembunyikan iklan yang mengganggu.

³⁴ Teguh Arie Sandy, *Powerpoint for Android: Cara Mudah Membuat Aplikasi Android dengan Menggunakan Microsoft Power Point*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), 3-4.

9. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran adalah penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sehingga media pembelajaran tersebut dapat diketahui apakah sudah layak atau belum layak. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran perlu diadakan validasi ahli terhadap media pembelajaran. Validasi ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli dibidang lainnya menyesuaikan media yang dikembangkan. Media yang sudah divalidasi oleh ahli dengan kriteria atau pedoman penilain, maka media pembelajaran akan memperoleh nilai layak dan bisa digunakan atau tidak layak dan revisi total.

Adapun kriteria atau pedoman penilaian kelayakan suatu media pembelajaran yang diterjemahkan ke dalam simbol angka adalah sebagai berikut:³⁵

Sangat baik	= 5 (81-100%)
Baik	= 4 (61-80%)
Cukup baik	= 3 (41-60%)
Kurang baik	= 2 (21-40%)
Sangat tidak baik	= 1 (1-20%)

Dari uraian kriteria atau pedoman penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan nilai 5 mendapatkan kriteria sangat layak. Nilai 4 mendapatkan kriteria layak. Media pembelajaran dengan nilai 5 dan 4

³⁵ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 215.

bisa lanjut untuk digunakan. Apabila mendapatkan nilai 3, media pembelajaran dikatakan layak dan revisi sebagian. Sedangkan media pembelajaran yang mendapatkan nilai 2 dan 1, maka media pembelajaran dikatakan tidak layak dan sangat tidak layak sehingga harus revisi total.

10. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas secara definisi dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasaran. Efektivitas bukan hanya dilihat dari produktifitas tetapi juga dari segi persepsi seseorang dan juga dilihat dari segi kepuasan yang dicapai seseorang.³⁶ Dengan demikian efektivitas media pembelajaran dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan hasil belajar. Artinya media pembelajaran tersebut mempunyai kelayakan, dan juga meningkatkan hasil belajar.

Adapun aspek-aspek efektivitas belajar adalah sebagai berikut:³⁷

- a. Peningkatan pengetahuan
- b. Peningkatan keterampilan
- c. Perubahan sikap
- d. Perubahan perilaku
- e. Kemampuan adaptasi
- f. Peningkatan integrasi
- g. Peningkatan partisipasi
- h. Peningkatan interaksi kultural

³⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), 58.

³⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), 59.

Selain tersebut di atas juga terdapat aspek-aspek efektivitas pembelajaran yang lain, diantaranya sebagai berikut:³⁸

- a. Bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan dari pembelajaran.
- b. Bukti-bukti yang menunjukkan kontribusi media pembelajaran terhadap keberhasilan dan keefektifan.

Berdasarkan uraian di atas jika media pembelajaran sesuai dengan aspek-aspek tersebut maka media pembelajaran dikatakan efektif. Untuk membuktikannya bisa menggunakan persepsi yaitu uji kelayakan media kepada ahli media, materi dan guru PAI. Dan juga menggunakan tes sebelum menggunakan media, dan tes sesudah menggunakan media kepada peserta didik.

B. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Berbicara tentang pendidikan agama Islam kurang lengkap rasanya tanpa mengetahui definisi pendidikan itu sendiri. Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia.³⁹ Lebih jelasnya pendidikan mampu mengembangkan kualitas hidup dan kualitas rasa. Kualitas hidup dalam hal ini yaitu manusia yang mempunyai manfaat untuk dirinya, orang lain dan bangsanya. Kualitas rasa yaitu manusia yang

³⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 141.

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2012). 96-97.

mempunyai toleransi terhadap manusia dan alam semesta. Toleransi terhadap manusia yang dimaksud adalah yang mampu menghargai perbedaan manusia lainnya tanpa memaksakan persamaan. Toleransi terhadap alam semesta yang dimaksud adalah manusia yang menyayangi alam semesta, membuang sampah pada tempatnya misalnya.

Zakiyah Dradjat mengatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar dapat memahami kandungan ajaran agama Islam secara menyeluruh, menghayati dan mengamalkan sehingga menjadi pandangan hidup.⁴⁰ Muhaimin mengatakan pendidikan agama Islam yaitu upaya mendidihkan ajaran dan nilai Islam agar menjadi pandangan hidup.⁴¹ Jadi pendidikan agama Islam yaitu usaha sadar yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami, menghayati dan menerapkan sesuai dengan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

Dasar pendidikan agama Islam adalah landasan yang digunakan untuk melaksanakan pendidikan agama Islam. Adapun dasar pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut:

a. Dasar Yuridis atau Hukum

Dasar yuridis atau hukum adalah dasar pelaksanaan pendidikan agama Islam yang berasal dari perundang-undangan yang menjadi pegangan

⁴⁰ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 12.

⁴¹ Muhaimin, *Pemikiran dan Aktualisasi Pengembangan Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2012), 164.

untuk pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah, adapun dasar tersebut adalah dasar ideal, dasar konstitusional, dan dasar operasional.⁴²

1) Dasar ideal

Dasar ideal yaitu Pancasila sila pertama yang berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa.

2) Dasar konstitusional

Dasar konstitusional yaitu UUD 45 dalam Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi: 1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa, 2) Negara menjamin kemerdekaan penduduk untuk menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.

3) Dasar operasional

Dasar operasional yaitu terdapat dalam Undang-undang RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Tap. MPR No. II/MPR 1993 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara yang pada intinya menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimaksudkan dalam kurikulum sekolah-sekolah formal, mualau dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

⁴² Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bnadung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 13-14.

b. Dasar Religius

Dasar religius yaitu landasan pelaksanaan pendidikan agama Islam yang berasal dari al-Qur'an dan Hadis. Adapun dasar religius pelaksanaan pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut.⁴³

1) Dasar al-Qur'an

a) Surat an-Nahl ayat 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ
وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ
عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

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

b) Surat Ali imran ayat 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ
بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

﴿١٠٤﴾

⁴³ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bnadung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 14.

Artinya: 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

2) Dasar Hadis

Dasar hadis yaitu “Sampaikanlah ajaran kepada orang lain walaupun hanya sedikit.”

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam adalah mengajarkan nilai-nilai Islam yang terdapat dalam al-Qur'an dan Hadis. Nilai-nilai ajaran Islam tersebut bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

Dengan ajaran Islam itulah manusia mempunyai moralitas. Manusia yang mempunyai moralitas akan memiliki etika dan budi pekerti yang luhur. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴⁴

⁴⁴ Lampiran Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 6.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah sebagai berikut: Al-Qur'an dan Hadits, aqidah, akhlak dan budi pekerti, fiqih, dan sejarah peradaban Islam.⁴⁵

a. Al-Quran Hadits

Menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan serta menampilkan dan mengamalkan isi kandungan Al-Quran dan Al-Hadits dengan baik dan benar;

b. Akidah

Menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, menghayati, serta meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari;

c. Akhlak dan Budi Pekerti

Menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.

d. Fiqih

Menekankan pada kemampuan untuk memahami, meneladani dan mengamalkan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar; dan

e. Sejarah Peradaban Islam

Menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (*ibrah*) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh

⁴⁵ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, 21-23.

muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

5. Jenis Materi Pembelajaran PAI

Materi pembelajaran di dalamnya harus memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur.⁴⁶ Menurut Andi Prastowo jenis materi pembelajaran meliputi fakta, konsep, prinsip dan prosedur.⁴⁷ Muhaimin menjelaskan bahwa jenis materi pembelajaran PAI yaitu informatif, konseptual, prosedural, keterampilan dan nilai/sikap.⁴⁸

Dari urain jenis materi pembelajaran di atas, maka materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis android meliputi jenis materi prosedural, informatif, konseptual dan nilai/sikap. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

a. Prosedural

Materi melaksanakan pengurusan jenazah.

b. Informatif

Materi masa kejayaan Islam.

c. Konseptual

Materi prinsip dan praktik ekonomi Islam.

d. Nilai/sikap

Materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.

⁴⁶ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 6.

⁴⁷ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta: Diva Press, 2015), 44-45.

⁴⁸ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*, (Jakarta, RajaGrafindo Persada, 2005), 172.

6. Materi Melaksanakan Pengurusan Jenazah

Materi melaksanakan pengurusan jenazah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.⁴⁹ Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Kompetensi Inti

KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuanfaktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dangan bakat dan minatnya.

⁴⁹ Mustahdi dan Mustakim, *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 62-63.

KI 4 Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

b. Kompetensi dasar

1.7 Menerapkan mengurus jenazah sesuai dengan ketentuan syariat Islam.

2.7 Menunjukkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam mengurus jenazah di masyarakat.

3.7 Menganalisis pelaksanaan mengurus jenazah.

4.7 Menyajikan prosedur penyelenggaraan jenazah.

Materi yang terdapat dalam melaksanakan pengurusan jenazah adalah sebagai berikut.

a. Kewajiban Umat Islam Terhadap Jenazah

b. Perawatan Jenazah

1) Memandikan jenazah

2) Mengafani jenazah

3) Menyalati jenazah

4) Mengubur jenazah

c. Ta'ziyyah (Melayat)

d. Ziarah Kubur

7. Materi Masa Kejayaan Islam

Materi masa kejayaan Islam sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar,⁵⁰ adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Kompetensi Inti

KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya.

⁵⁰ Mustahdi dan Mustakim, *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 89-90.

KI 4 Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

b. Kompetensi dasar

1.10 Mengakui bahwa nilai-nilai islam dapat mendorong kemajuan

kejayaan Islam yang dinantikan kembali.

2.10 Bersikap rukun dan kompetitif dalam kebaikan sebagai implementasi dari nilai-nilai kejayaan Islam yang dinantikan kembali.

3.10 Menelaah kejayaan Islam yang dinantikan kembali.

4.10 Menyajikan kaitan antara perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan dengan prinsip-prinsip yang mempengaruhinya.

Materi yang terdapat dalam masa kejayaan Islam adalah sebagai berikut.

a. Periodisasi sejarah Islam

1) Periode klasik (650-1250)

2) Periode pertengahan (1250-1800)

3) Periode modern (1800-dan seterusnya)

b. Masa kejayaan Islam

1) Dinasti Umayyah

- 2) Dinasti Abbasiyah
- c. Tokoh-tokoh pada masa kejayaan Islam
 - 1) Ibnu Rusyd
 - 2) Al-Ghazali
 - 3) Al-Kindi
 - 4) Al-Farabi
 - 5) Ibnu Sina

8. Materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam

Materi prinsip dan praktik ekonomi Islam sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar,⁵¹ adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Kompetensi Inti

KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuanfaktual, konseptual, prosedural, dan

⁵¹ Mustahdi dan Mustakim, *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 140-141.

metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya.

KI 4 Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

b. Kompetensi Dasar

- 1.9 Menerapkan prinsip ekonomi dan muamalah sesuai dengan ketentuan syariat Islam.
- 2.9 Bekerjasama dalam menegakkan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat Islam.
- 3.9 Menelaah prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam.
- 4.9 Mempresentasikan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam.

Materi yang terdapat dalam masa kejayaan Islam adalah sebagai berikut.

- a. Pengertian Mu'amalah
- b. Macam-macam mu'amalah
 - 1) Jual beli
 - 2) Utang piutang
 - 3) Sewa menyewa
- c. Syirkah
- d. Perbankan
- e. Asuransi Syari'ah

9. Materi Toleransi sebagai Alat Pemersatu Bangsa

Materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar,⁵² adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Kompetensi Inti
 - KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 - KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam

⁵² Mustahdi dan Mustakim, *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 163-164.

menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya.

KI 4 Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

b. Kompetensi Dasar

1.2 Meyakini bahwa agama mengajarkan toleransi, kerukunan, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan.

2.2 Bersikap toleran, rukun dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Yunus /10:40-41 dan Q.S. al-Maidah/5 : 32, serta hadis terkait.

- 3.2 Menganalisis makna Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah/5:32, serta hadis tentang toleransi, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan.
- 4.2.1 Membaca Q.S. Yunus/10: 40-41 dan Q.S. Al-Maidah/5: 32 sesuai dengan kaidah tajwid dan makharijul huruf.
- 4.2.2 Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Yunus/10: 40-41 dan Q.S. AlMaidah/5: 32 dengan fasih dan lancar.
- 4.2.3 Menyajikan keterkaitan antara kerukunan dan toleransi sesuai pesan Q.S. Yunus/10: 40-41 dengan menghindari tindak kekerasan sesuai pesan Q.S. al-Maidah/5: 32.

Dari kompetensi inti dan kompetensi dasar di atas materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa akan dijelaskan secara umum. Adapun isinya adalah perilaku toleransi secara umum yang harus ditegakkan oleh orang Islam dan perilaku menghindari dari tindak kekerasan secara umum yang harus dilakukan oleh orang Islam.⁵³

- a. Perilaku toleransi secara umum yang harus ditegakkan oleh orang Islam

- 1) Urusan Muamalah

Berbuat baik dan tolong menolong antar sesama umat beragama.

Hal ini untuk menjalin hubungan baik dan juga menguntungkan.

⁵³ Saidi dan M. Nasikin, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Kelas XI*, (Jakarta, Penerbit Erlangga, 2017), 42-46.

2) Urusan aqidah dan ibadah

Dalam urusan aqidah dan ibadah tidak ada kata toleransi. Hal ini dikarenakan agama Islam dengan agama lainnya berbeda dalam masalah aqidah dan ibadah.

b. Perilaku menghindari dari tindak kekerasan secara umum yang harus dilakukan oleh orang Islam

1) Membiasakan diri selalu berdoa

Berdoa memohon agar terhindar dari tindak kekerasan yang hanya menuruti hawa nafsu semata.

2) Menjauhkan diri dari perilaku zalim

Menjauhkan diri dari perbuatan yang tidak pada tempatnya kepada orang lain, agar tidak melanggar hak-hak terhadap sesama makhluk ciptaan-Nya.

3) Bersikap rendah hati

Selalu bersikap rendah hati untuk menjauhi dari sikap sombong. Karena sikap sombong akan menimbulkan perilaku buruk yang berujung pada baku hantam.

10. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Berbasis Android

Media pembelajaran akan berkembang mengikuti alur perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Sebelum membahas lebih jauh tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam, alangkah baiknya mengetahui media pembelajaran yang digunakan oleh Rasulullah

SAW dalam menyampaikan pendidikan agama Islam. Media pembelajaran yang digunakan oleh Rasulullah SAW dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan gambar, jari tangan dan kerikil.⁵⁴ Melihat media pembelajaran yang digunakan oleh Rasulullah SAW, memberikan contoh bahwa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempermudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Perkembangan zaman dan teknologi semakin maju menghadirkan inovasi-inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam. Yang dulu menggunakan media sederhana, sekarang sudah berkembang berbasis teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi inilah merubah media yang sederhana menjadi modern.

Dewasa ini sistem android berada di puncak perkembangan teknologi. Bahkan bisa dikatakan sebagai raja dikelasnya. Sistem android merupakan sistem yang berada dalam *smartphone*. *Smartphone* yang memiliki sistem android sudah tidak asing lagi di Indonesia. Semua kalangan memiliki *smartphone*, mulai dari pelajar sampai orang dewasa. *Smartphone* bukan lagi kebutuhan sekunder, tapi sudah menjadi kebutuhan pokok. Kemanapun manusia berjalan, *smartphone* tidak akan terlupakan.

⁵⁴ Unang Wahidin dan Ahmad Syaefuddin, Media Pendidikan dalam Perspektif Islam Pendidikan Islam,” *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 07, (April, 2018), 55-56.

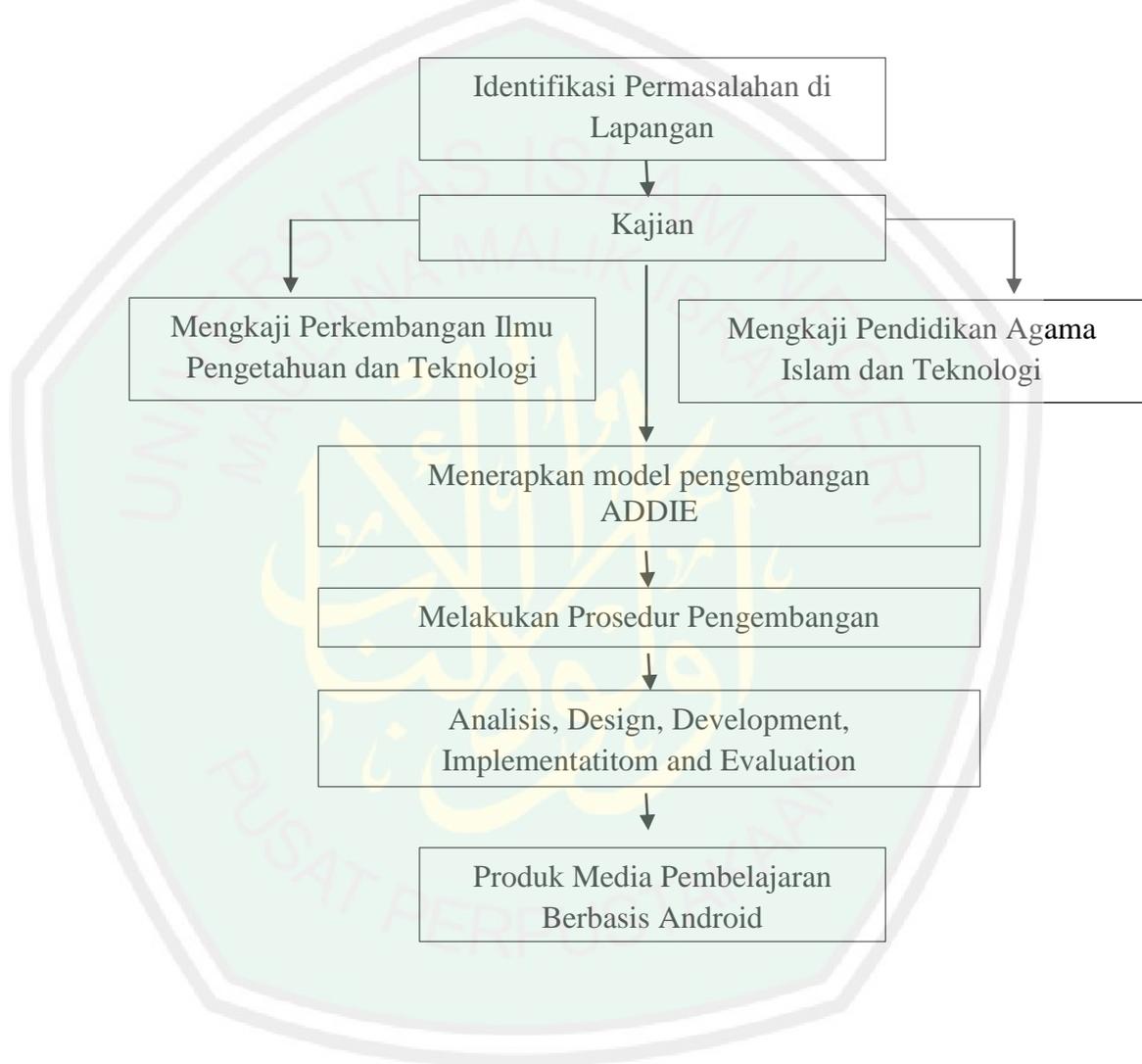
Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis android sangat tepat. Hal ini sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi, yang mana *smartphone* sudah menjadi kebutuhan pokok. Adapun manfaat media pembelajaran berbasis android adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan media pembelajaran menarik dan asik
- b. Mempermudah siswa untuk belajar pendidikan agama Islam
- c. Belajar bisa dimana saja, di sekolah maupun di luar sekolah
- d. Media pembelajaran berbasis android mudah dibawa kemana saja



C. Kerangka Berfikir Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android

Adapun kerangka berfikir pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berfikir media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis android

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan dapat didefinisikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dikembangkan.⁵⁵ Pendapat lain mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk.⁵⁶ Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode untuk meneliti dan mengembangkan produk yang bertujuan untuk menguji keefektifan produk atau validitas produk yang dihasilkan.

Metode penelitian dan pengembangan sangat erat kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan akan diuji kelayakannya dan juga keefektifannya. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis android.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 30.

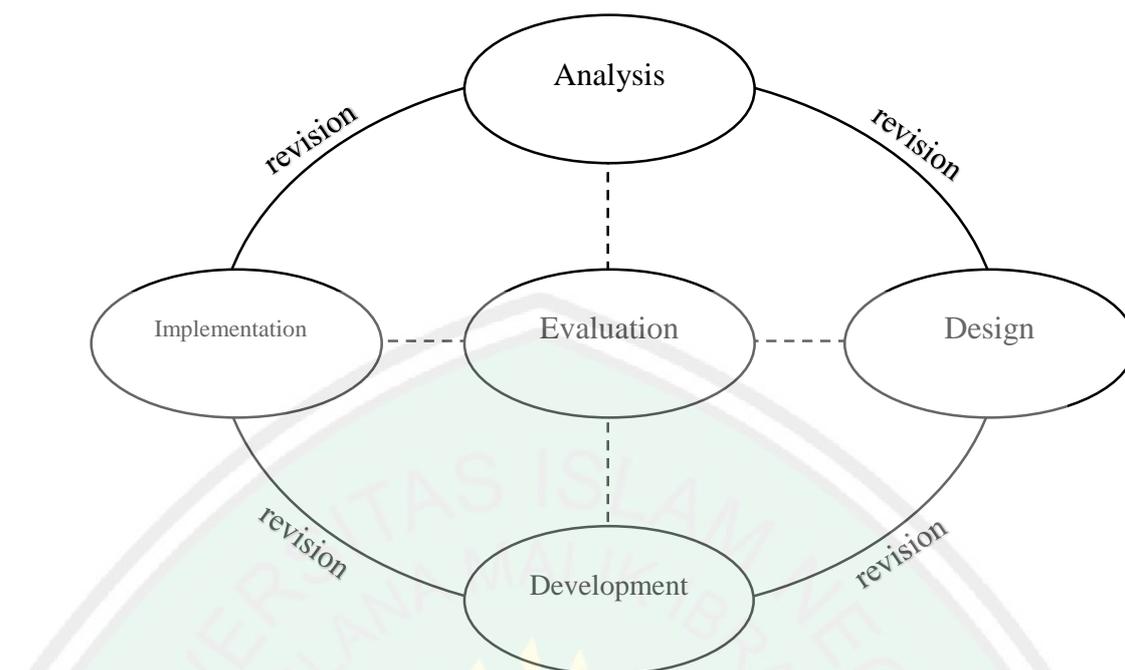
⁵⁶ Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), 67.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang umum digunakan diantaranya adalah Borg and Gall, Walter Dick and Lou Carey, ASSURE, dan ADDIE. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengadopsi dalam Robert Maribe Branch.⁵⁷ Pemilihan model ADDIE mengacu pada beberapa alasan, yaitu diantaranya model pengembangan ADDIE lebih simpel, sistematis dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Adapun lebih jelasnya tentang tahapan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

⁵⁷ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), 2.



Gambar 3.1 Tahapan pengembangan model ADDIE mengadopsi dalam Robert Maribe Branch.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis terdiri dari tiga langkah, yaitu studi pendahuluan, analisis studi lapangan dan analisis kebutuhan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam analisis adalah sebagai berikut.

a. Studi Pendahuluan

1) Kajian Iptek dan Media Pembelajaran

Kajian iptek dan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan iptek. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis android merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan iptek. Alasan media pembelajaran berbasis android sesuai dengan perkembangan iptek ialah mayoritas

pelajar mempunyai smartphone android yang sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan.

2) Kajian Pembelajaran

Kajian pembelajaran dilakukan untuk menemukan kecocokan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Sehingga produk media pembelajaran yang dihasilkan akan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3) Pemilihan Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melaksanakan pengurusan jenazah, masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, dan toleransi sebagai alat pemersatu bangsa. Pemilihan materi tersebut berdasarkan beberapa alasan, yaitu sebagai berikut:

- a) Pemilihan materi melaksanakan pengurusan jenazah terdapat jenis materi prosedural.
- b) Pemilihan materi masa kejayaan Islam terdapat jenis materi informatif.
- c) Pemilihan materi prinsip dan praktik ekonomi Islam terdapat jenis materi konseptual.
- d) Pemilihan materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa terdapat jenis materi nilai/sikap.

b. Analisis Studi Lapangan

Studi lapangan bertujuan untuk mengumpulkan data berkenaan dengan perencanaan dan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran. Studi lapangan dilakukan di SMAN 9 Malang. Alasan pemilihan studi lapangan di SMAN 9 Malang adalah sebagai berikut.

- 1) SMAN 9 Malang merupakan sekolah yang banyak prestasi baik di bidang akademis seperti Olimpiade Sains, Event antar siswa dan sekolah maupun prestasi non akademik seperti bidang olahraga, seni, budaya dan lain-lain..
- 2) Peneliti yang melakukan penelitian tentang pendidikan agama islam terkait media pembelajaran masih jarang.
- 3) Menjadi sekolah favorit di daerahnya dan tempat sekolah setrategis.

Hasil analisis studi lapangan dipergunakan untuk pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

c. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan yaitu melakukan observasi ke sekolah dan wawancara terhadap guru pendidikan agama islam yang ada di sekolah tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan apa yang terdapat di sekolah.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain yaitu tahap merancang media pembelajaran. Pada tahap ini menyiapkan konten dan materi yang akan dipadukan dalam media pembelajaran. Adapun tahapan desain media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Menetapkan Bidang Kajian yang akan Dipadukan.

Menetapkan bidang kajian ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari materi tersebut. Menetapkan bidang kajian yang akan dipadukan harus dipikirkan dengan mempertimbangkan KI dan KD yang sesuai dengan karakteristik dari produk yang akan dikembangkan.

b. Mempelajari KI dan KD Bidang Kajian

Kegiatan ini untuk memetakan semua KI dan KD bidang kajian. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dan utuh dari KI dan KD yang akan dipelajari.

c. Mengembangkan Indikator Dari KD Materi Kajian

Tahapan berikutnya ialah mengembangkan indikator dari KD. Setelah memadukan KI dan KD pada materi yang meliputi melaksanakan pengurusan jenazah, maza kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, dan teloransi sebagai alat pemersatu bangsa, maka dikembangkan indikatornya tersebut.

d. Menyiapkan Komponen-komponen Media Pembelajaran

Setelah mengembangkan indikator maka selanjutnya menyiapkan komponen-komponen media pembelajaran. Komponen-komponen media pembelajaran yang dimaksud adalah gambar pendukung, video pendukung, dan audio pendukung.

3. *Development* (Pengembangan)

Berdasarkan dua tahapan sebelumnya yang tersebut di atas, maka peneliti melakukan tahap pengembangan media pembelajaran. Adapun tahap pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Menyusun Draft Media Pembelajaran

Adapun penyusunan draft media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pembuka Media Pembelajaran

Sebagai pembuka media pembelajaran berbasis android ini menampilkan motion grafik logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

2) Halaman Judul

Halaman judul berisi judul media pembelajaran PAI kelas XI SMA.

3) Halaman Menu

Halaman menu menampilkan menu utama yang berisi materi melaksanakan pengurusan jenazah, masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, toleransi sebagai alat pemersatu bangsa, dan evaluasi.

4) Halaman Materi

Halaman materi ditampilkan dalam bentuk urain yang menarik yang berisi peta konsep, KI dan KD, indikator dan tujuan pembelajaran, materi, video dan kuis. Tampilan materi dilengkapi dengan audio pendukung, video, dan gambar.

5) Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berisi tentang petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran.

6) Halaman Daftar Rujukan

Halaman daftar rujukan berisi tentang daftar rujukan isi media pembelajaran.

7) Halaman Profil

Halaman profil berisi tentang profil pengembang media pembelajaran.

Setelah draft tersusun maka selanjutnya mendesain media pembelajaran menggunakan *Powerpoint 2013* dan dikembangkan dengan *software Andaired* (*Software* untuk menjadikan program android), dan dibantu dengan *software* pendukung antara lain: *AirSDK, Java 5, Java 7, Ispring 8, Flash Player, QuizQreator, Adobe Photoshop CC, Adobe Premiere Pro CC, CorelDraw X7, AVS Audio Editor.*

b. Validasi Ahli

Produk media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya oleh ahli. Validasi ahli meliputi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

- 1) Ahli media untuk menguji kelayakan desain media pembelajaran.
- 2) Ahli materi untuk menguji kelayakan materi media pembelajaran.
- 3) Ahli pembelajaran yaitu guru Pendidikan Agama Islam untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran diuji kelayakannya oleh ahli, diharapkan media tersebut mendapat predikat layak dan bisa lanjut uji coba lapangan. Apabila masih belum layak maka perlu direvisi berdasarkan masukan dari validasi ahli.

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran, dilakukan revisi pada bagian yang perlu direvisi. Revisi ini dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang telah didapat dari para validator. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi produk media pembelajaran yang baik dan efektif sehingga membantu siswa untuk mempermudah memahami materi-materi PAI, khususnya pada materi melaksanakan pengurusan jenazah, masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, dan toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan setelah merevisi produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji coba lapangan digunakan untuk menilai produk media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil uji coba lapangan ini diperoleh data kuantitatif melalui hasil pretest kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi yaitu untuk menilai produk media pembelajaran berbasis android yang telah di uji cobakan di lapangan. Hasil evaluasi digunakan untuk mendeskripsikan efektivitas dan kelayakan media pembelajaran. Adapun untuk menilai hasil produk media pembelajaran dengan cara memberikan posttest dan angket tanggapan kemenarikan media kepada siswa. Setelah produk media pembelajaran di evaluasi, maka produk tersebut apakah perlu direvisi atau sudah layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran. Sehingga produk yang dihasilkan adalah produk yang layak dan efektif, dan produk siap diproduksi untuk digunakan dalam pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Sehingga produk berupa media pembelajaran memiliki kualitas. Dalam uji coba produk perlu dikemukakan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan desain yang digunakan untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran. Uji kelayakan produk media pembelajaran dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Berdasarkan data dari hasil pengujian para ahli, media pembelajaran akan dievaluasi dan direvisi. Rencana uji coba produk dalam penelitian ini sampai uji perorangan atau kelompok terbatas. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu dan tenaga peneliti.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri dari subjek untuk penilaian produk media pembelajaran dan sasaran produk media pembelajaran. Subjek untuk penilaian produk media pembelajaran yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Sedangkan untuk sasaran produk media pembelajaran yaitu siswa kelas XI SMAN 9 Malang.

a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang media pembelajaran, dan sebagai dosen di perguruan tinggi yang minimal telah lulus S-2.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang Pendidikan Agama Islam, dan sebagai dosen di perguruan tinggi yang minimal telah lulus S-2 Pendidikan Agama Islam.

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran yang dimaksud adalah guru Pendidikan Agama Islam yang mengajar di SMAN 9 Malang, berpengalaman dan mempunyai kompetensi menjadi guru Pendidikan Agama Islam.

d. Sasaran Produk Media

Sasaran produk media merupakan pengguna yang akan digunakan untuk uji coba lapangan, yaitu siswa kelas XI SMAN 9 Malang.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validator, hasil pretest dan posttest, dan juga angket tanggapan siswa mengenai kemenarikan produk media pembelajaran. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan, komentar dan saran validator mengenai produk media pembelajaran. Data kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran agar menjadi efektif.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media pembelajaran. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas media pembelajaran, tes berupa pretest dan posttest. Selain angket dan tes, instrumen pengumpulan data dibantu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan tertulis kepada responden.⁵⁸ Angket digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Adapun angket yang dimaksud adalah angket untuk menguji kelayakan media oleh ahli media, angket untuk menguji kelayakan media oleh ahli materi, angket untuk menguji kelayakan media oleh ahli pembelajaran, dan angket tanggapan siswa untuk menilai kemenarikan media. Jawaban angket menggunakan skala Likert yang diadopsi dari Sugiyono⁵⁹ dengan kategori pilihan sebagai berikut:

- 1) Angka 5 berarti sangat baik / sangat valid/ sangat menarik /sangat mudah /sangat jelas /sangat tepat.
- 2) Angka 4 berarti baik / valid/ menarik / mudah / jelas / tepat.
- 3) Angka 3 berarti cukup baik / cukup valid/ cukup menarik / cukup mudah / cukup jelas / cukup tepat.
- 4) Angka 2 berarti kurang baik / kurang valid/ kurang menarik / kurang mudah / kurang jelas / kurang tepat.
- 5) Angka 1 berarti sangat tidak baik / sangat tidak valid/ sangat tidak menarik /sangat tidak mudah /sangat tidak jelas /sangat tidak tepat.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 216.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 166.

Adapun di bawah ini adalah kisi-kisi angket.

1) Kisi-kisi angket untuk ahli media

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket ahli media

Variabel	Indikator	Item
Aspek Kebahasaan	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	2
	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	3
	Kesantunan penggunaan bahasa	4
	Ketepatan teks dengan materi	5
Aspek Penyajian	Keruntutan penyajian materi	6
	Penyajian tokoh	7
Aspek Tampilan Menyeluruh	Kemenarikan tampilan awal media	8
	Keteraturan desain media	9
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	10
	Kesesuaian video dengan materi	11
	Kemudahan untuk membaca teks	12
	Pemilihan warna	13
	Kesesuaian audio, gambar dan materi	14
	Mudah dioperasikan	15

2) Kisi-kisi angket untuk ahli materi

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket ahli materi

Variabel	Indikator	Item
Aspek Isi / materi	Kesesuaian materi dengan jenis materi	1
	Kesesuaian materi KI dan KD	2
	Kesesuaian materi dengan indikator	3
	Kesesuaian materi dengan pokok bahasan	4
	Kesesuaian materi dengan pokok tema	5
	Kejelasan uraian	6
Aspek Pembelajaran	Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi	7
	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	8
	Urutan penyajian	9
Aspek Media	Daya tarik	10
	Kesesuaian gambar dengan materi	11
	Keterbacaan, tulisan, ukuran huruf dan warna huruf	12
	Audio sesuai dengan materi	13
	Video sesuai dengan materi	14
	Mudah dioperasikan	15

3) Kisi-kisi angket untuk ahli pembelajaran

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket ahli pembelajaran

Variabel	Indikator	Item
Aspek Media	Media pembelajaran efektif dan efisien	1
	Media pembelajaran memberikan pemahaman materi	2
	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	3
	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian gambar dan materi	5
	Kesesuaian video dan materi	6
	Kesesuaian audio dan materi	7
	Penyajian materi runtut	8
	Penyajian materi mudah dipahami	9
	Media mudah dioperasikan	10
Aspek Materi Pembelajaran	Media pembelajaran membantu proses pembelajaran	11
	Media memudahkan siswa memahami materi	12
	Media memberi fokus siswa untuk belajar	13
	Materi sesuai KI dan KD	14
	Materi sesuai Indikator	15

4) Kisi-kisi angket untuk tanggapan kemenarikan media

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket tanggapan kemenarikan media

Variabel	Indikator	Item
Aspek Media	Apakah tampilan media menarik dan membuat nyaman untuk belajar	1
	Apakah warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat	2
	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini mudah untuk dipahami	3
	Apakah gambar yang ditampilkan mempermudah memahami materi	4
	Apakah audio yang ditampilkan mempermudah memahami materi	5
	Apakah video yang ditampilkan menambah motivasi untuk belajar	6
	Apakah petunjuk dari penggunaan media telah disampaikan dengan jelas	7
Aspek Materi	Apakah materi dalam media ini sudah disajikan secara urut	8
	Apakah isi materi dalam media membuat senang belajar	9
	Apakah dengan menggunakan media ini mempermudah memahami materi dan membuat senang untuk belajar	10

b. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi observasi adalah suatu proses yang kompleks, tersusun dari proses biologis dan psikologis, dan proses-proses itu berupa pengamatan dan ingatan.⁶⁰ Dengan observasi peneliti bisa mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di lapangan. Untuk mendukung observasi perlu digunakan alat bantu berupa kamera untuk merekam fenomena yang ada.

c. Wawancara

Definisi wawancara menurut Esterberg adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi, gagasan, dan ide melalui tanya jawab, sehingga mengetahui makna dari pembahasan tersebut.⁶¹ Secara garis besar wawancara mempunyai dua pedoman, yaitu pedoman wawancara tidak terstruktur dan wawancara terstruktur.⁶²

1) Pedoman wawancara tidak terstruktur

Pedoman wawancara yang pertanyaannya hanya memuat garis besar.

2) Pedoman wawancara terstruktur

Pedoman wawancara yang menyerupai check-list yang disusun secara terperinci.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 145.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 231.

⁶² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 270.

d. Tes

Menurut Cronbach tes merupakan prosedur yang sistematis untuk mengobservasi dan mendeskripsi dengan bantuan skala numerik.⁶³

Tes yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan berupa pretest dan posttest. Pretest berupa sejumlah soal yang diberikan sebelum uji coba produk media pembelajaran. Sedangkan posttest berupa sejumlah soal yang diberikan sesudah uji coba produk media pembelajaran.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah semua data terkumpul semua. Analisis data yang dilakukan berupa analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data hasil uji kelayakan produk media pembelajaran dan analisis uji t-test. Analisis kualitatif merupakan teknik untuk menganalisis data kualitatif yang berupa komentar dan saran dari masing-masing validator ahli yang digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan.

a. Analisis Uji Kelayakan Produk Media Pembelajaran

Teknis analisis yang digunakan untuk menganalisis data hasil uji kelayakan produk media pembelajaran adalah dengan menggunakan perhitungan rerata, kemudian dari hasil rerata dibandingkan dengan

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 208.

kriteria penilaian dan skala-skala tertentu yang sudah ditentukan. Analisis yang digunakan sesuai rumus yang diadopsi dari Suharsimi Arikunto.⁶⁴

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100$$

Dengan keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban penilaian

$\sum n$ = Jumlah total nilai

Hasil dari perhitungan tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian untuk menentukan revisi atau tidaknya media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Lebih jelasnya bisa dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria kelayakan media pembelajaran

Nilai rata-rata (%)	Kriteria kelayakan
81 - 100	Sangat layak/ tidak revisi
61 - 80	Layak/ tidak revisi
41 - 60	Cukup layak/ revisi sebagian
21 - 40	Kurang layak/ revisi total
1 - 20	Sangat kurang layak/ revisi total

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 315.

b. Analisis Uji t-Test

Analisis uji t-test untuk menganalisis hasil pretest dan posttest yaitu menggunakan paired sample t-test. Paired sample t-test digunakan untuk menguji dua sampel berpasangan (paired) yang mengalami perlakuan berbeda.⁶⁵ Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 26.0 dengan kriteria jika taraf signifikansi < 0,05 maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansi > 0,05 maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan. Jadi diharapkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android. Adapun rumus uji t-test yang diadopsi dari Suharsimi Arikunto⁶⁶ adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Dengan keterangan:

M = nilai rata-rata hasil per kelompok

N = banyaknya subjek

x = deviasi setiap nilai X_2 dan X_1

y = deviasi setiap nilai Y_2 dan Y_1

⁶⁵ Singgih Santoso, *SPSS 22 from Essential to Expert Skills*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), 261.

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 349-340.

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

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android.

H_i : ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini terdiri dari studi pendahuluan, analisis studi lapangan dan analisis kebutuhan.

a. Studi Pendahuluan

1) Kajian Iptek dan Media Pembelajaran

Kajian iptek dan media pembelajaran yaitu mengkaji literatur yang berkaitan dengan iptek dan media pembelajaran. Hasil dari kajian ini adalah mayoritas pelajar mempunyai *smartphone* android yang sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan. Sehingga media pembelajaran PAI berbasis android sangat tepat untuk digunakan.

2) Kajian Pembelajaran

Hasil dari kajian pembelajaran yaitu produk media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, artinya

media pembelajaran mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran.

3) Pemilihan Materi

Materi yang dipilih memuat jenis materi PAI, yaitu prosedural (materi melaksanakan pengurusan jenazah), informatif (materi masa kejayaan Islam), konseptual (materi prinsip dan praktik ekonomi Islam) dan nilai (materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa).

b. Analisis Studi Lapangan

Adapun hasil dari analisis studi lapangan di SMA Negeri 9 Malang adalah sebagai berikut:

- 1) Posisi sekolah SMA Negeri 9 Malang sangat strategis yaitu Jl. Puncak Borobudur No. 01 Malang
- 2) Sekolah memiliki fasilitas yang sangat mendukung seperti laboratorium, komputer dan jaringan WiFi Hotspot yang memudahkan untuk mengakses internet.
- 3) Siswa-siswi diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah.

c. Analisis Kebutuhan

- 1) Proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional.
- 2) Siswa-siswi cenderung lebih senang membuka *smartphone* daripada membuka buku.

- 3) Kebanyakan siswa-siswi menggunakan smartphone hanya untuk bermain game online.
- 4) Belum ada media pembelajaran PAI yang berbasis android.
- 5) Media pembelajaran PAI berbasis android sangat dibutuhkan terutama saat pemerintah mewajibkan pembelajaran secara daring akibat pandemi virus corona covid-19.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain yaitu tahap merancang media pembelajaran. Pada tahap ini menyiapkan konten dan materi yang akan dipadukan dalam media pembelajaran.

- a. Menetapkan Bidang Kajian yang akan Dipadukan.

Adapun bidang kajian yang dipadukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Bidang Kajian yang Dipadukan

Bidang Kajian yang Dipadukan	
1. Melaksanakan Pengurusan Jenazah	<ol style="list-style-type: none"> a. Kewajiban Umat Islam Terhadap Jenazah b. Perawatan Jenazah <ol style="list-style-type: none"> 1) Memandikan jenazah 2) Mengafani jenazah 3) Menyalati jenazah 4) Mengubur jenazah c. Ta'ziyyah (Melayat) d. Ziarah Kubur
2. Masa Kejayaan Islam	<ol style="list-style-type: none"> a. Periodisasi sejarah Islam <ol style="list-style-type: none"> 1) Periode klasik (650-1250) 2) Periode pertengahan (1250-1800) 3) Periode modern (1800-dan seterusnya) b. Masa kejayaan Islam <ol style="list-style-type: none"> 1) Dinasti Umayyah

- 2) Dinasti Abbasiyah
- c. Tokoh-tokoh pada masa kejayaan Islam
 - 1) Ibnu Rusyd
 - 2) Al-Ghazali
 - 3) Al-Kindi
 - 4) Al-Farabi
 - 5) Ibnu Sina

3. Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam

- a. Pengertian Mu'amalah
- b. Macam-macam mu'amalah
 - 1) Jual beli
 - 2) Utang piutang
 - 3) Sewa menyewa
- c. Syirkah
- d. Perbankan
- e. Asuransi Syari'ah

4. Toleransi sebagai Alat Pemersatu Bangsa

- a. Perilaku Toleransi
- b. Menghindari Diri dari Tindak Kekerasan

- b. Mempelajari KI dan KD Bidang Kajian

Adapun KI dan KD bidang kajian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 KI dan KD Bidang Kajian

Kompetensi Inti

- KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuanfaktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada

bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya.

KI 4 Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar

1. Melaksanakan Pengurusan Jenazah

- 1.7 Menerapkan mengurus jenazah sesuai dengan ketentuan syariat Islam.
- 2.7 Menunjukkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam mengurus jenazah di masyarakat.
- 3.7 Menganalisis pelaksanaan mengurus jenazah.
- 4.7 Menyajikan prosedur penyelenggaraan jenazah.

2. Masa Kejayaan Islam

- 1.10 Mengakui bahwa nilai-nilai islam dapat mendorong kemajuan kejayaan Islam yang dinantikan kembali.
- 2.10 Bersikap rukun dan kompetitif dalam kebaikan sebagai implementasi dari nilai-nilai kejayaan Islam yang dinantikan kembali.
- 3.10 Menelaah kejayaan Islam yang dinantikan kembali.
- 4.10 Menyajikan kaitan antara perkembangan peradaban Islam pada masa kejayaan dengan prinsip-prinsip yang memengaruhinya.

3. Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam

- 1.9 Menerapkan prinsip ekonomi dan muamalah sesuai dengan ketentuan syariat Islam.
- 2.9 Bekerjasama dalam menegakkan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat Islam.
- 3.9 Menelaah prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam.
- 4.9 Mempresentasikan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam.

4. Toleransi sebagai Alat Pemersatu Bangsa

- 1.2 Meyakini bahwa agama mengajarkan toleransi, kerukunan, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan.
- 2.2 Bersikap toleran, rukun dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Yunus /10:40-41 dan Q.S. al-Maidah/5 : 32, serta hadis terkait.

- 3.2 Menganalisis makna Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah/5:32, serta hadis tentang toleransi, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan.
- 4.2.1 Membaca Q.S. Yunus/10: 40-41 dan Q.S. Al-Maidah/5: 32 sesuai dengan kaidah tajwid dan makharijul huruf.
- 4.2.2 Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Yunus/10: 40-41 dan Q.S. AlMaidah/5: 32 dengan fasih dan lancar.
- 4.2.3 Menyajikan keterkaitan antara kerukunan dan toleransi sesuai pesan Q.S. Yunus/10: 40-41 dengan menghindari tindak kekerasan sesuai pesan Q.S. al-Maidah/5: 32.

c. Mengembangkan Indikator dari KD Materi Kajian

Adapun Indikator dari KD materi kajian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Indikator

Indikator	
1.	<p>Melaksanakan Pengurusan Jenazah</p> <p>a. Menjelaskan kandungan dalil naqli tentang ketentuan syariat Islam dalam mengurus jenazah.</p> <p>b. Menjelaskan tata cara mengurus jenazah menurut hukum Islam.</p> <p>c. Menjelaskan tata cara bertakziah sesuai ajaran Islam.</p> <p>d. Menjelaskan tata cara berziarah sesuai ajaran Islam.</p> <p>e. Mempraktikkan mengurus jenazah, takziah dan ziarah sesuai dengan ajaran Islam.</p>
2.	<p>Masa Kejayaan Islam</p> <p>a. Mendeskripsikan perkembangan peradaban Islam pada abad pertengahan.</p> <p>b. Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kejayaan umat Islam pada abad pertengahan.</p> <p>c. Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kemunduran umat Islam pada abad pertengahan.</p> <p>d. Menjelaskan hikmah dari perkembangan Islam pada abad pertengahan.</p> <p>e. Menampilkan sikap semangat menumbuh- kembangkan ilmu pengetahuan dan kerja keras sebagai implementasi dari kejayaan umat Islam pada abad pertengahan.</p>

3. Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam

- a. Menunjukkan contoh perilaku berekonomi berdasarkan syari'at Islam.
- b. Menampilkan perilaku berekonomi berdasarkan prinsip-prinsip ajaran Islam.
- c. Menjelaskan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi Islam prinsip-prinsip dan praktik ekonomi Islam.
- d. Menjelaskan dalil-dalil nash tentang prinsip-prinsip dan praktik ekonomi Islam.

4. Toleransi sebagai Alat Pemersatu Bangsa

- a. Menunjukkan contoh perilaku toleran dan menghindari tindak kekerasan sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah /5 : 32 serta hadis yang terkait
- b. Menampilkan perilaku sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah /5 : 32 serta hadis yang terkait.
- c. Membaca Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah /5 : 32 dengan benar.
- d. Mengidentifikasi hukum bacaan Tajwid Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah /5 : 32.
- e. Menyebutkan arti Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah /5 : 32 serta hadis yang terkait tentang perilaku toleran, rukun dan menghindari tindak kekerasan.
- f. Menjelaskan isi kandungan Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah /5 : 32 serta hadis yang terkait tentang perilaku toleran, rukun dan menghindari tindak kekerasan.
- g. Mendemonstrasikan bacaan Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah /5 : 32.
- h. Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. Al-Maidah /5 : 32.

d. Menyiapkan Komponen-komponen Media Pembelajaran

Komponen-komponen media pembelajaran yang dimaksud adalah gambar pendukung, video pendukung, dan audio pendukung.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- d. Menyusun Draft Media Pembelajaran
 - 1) Pembuka Media Pembelajaran
 - 2) Halaman Judul
 - 3) Halaman Menu
 - 4) Halaman Materi
 - 5) Halaman Petunjuk
 - 6) Halaman Daftar Rujukan
 - 7) Halaman Profil
- e. Produk Media Pembelajaran PAI Berbasis Android
 - 1) Pembuka Media Pembelajaran

Sebagai pembuka media pembelajaran berbasis android ini menampilkan *motion grafik* logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.



Gambar 4.1 Pembuka Media Pembelajaran

2) Halaman Judul

Halaman judul berisi judul media pembelajaran PAI kelas XI SMA.



Gambar 4.2 Halaman Judul

3) Halaman Menu

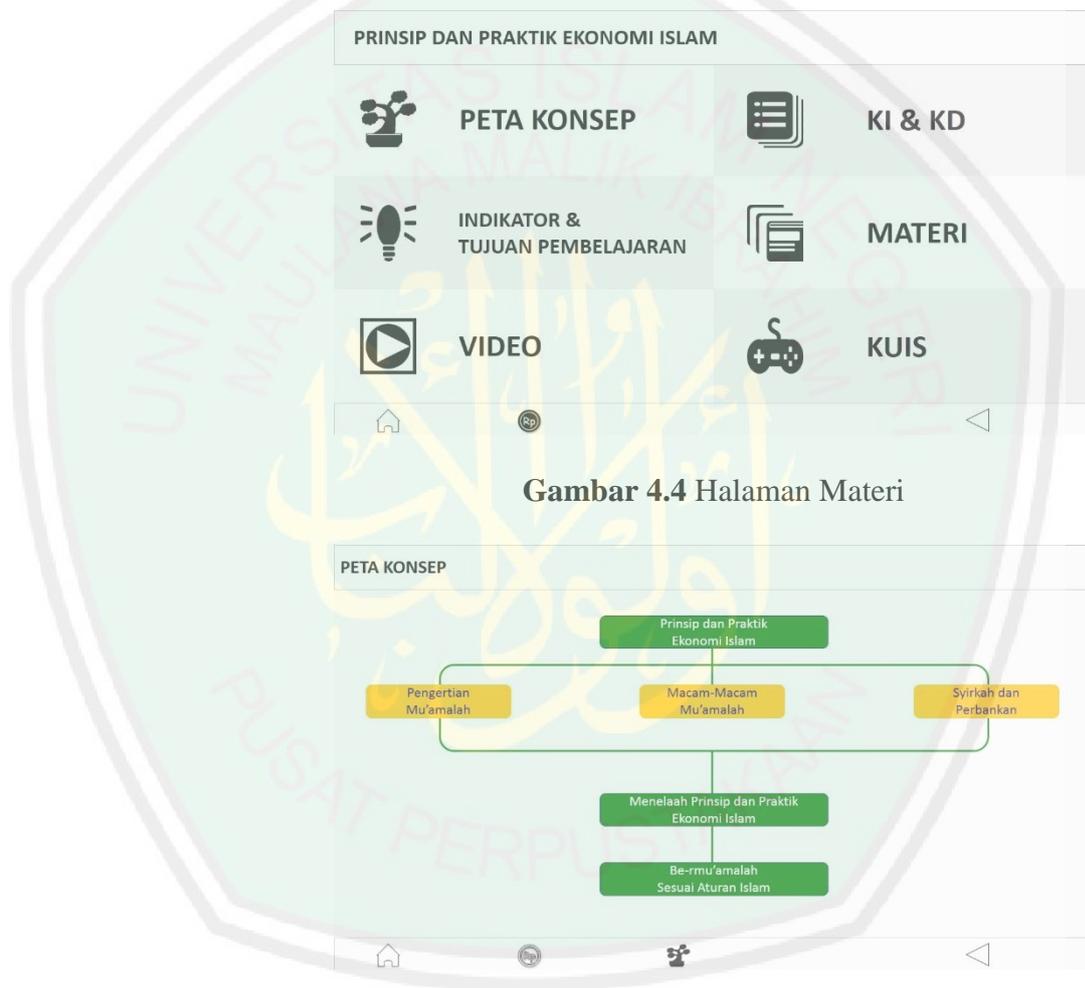
Halaman menu menampilkan menu utama yang berisi materi melaksanakan pengurusan jenazah, masa kejayaan Islam, prinsip dan praktik ekonomi Islam, toleransi sebagai alat pemersatu bangsa, dan evaluasi



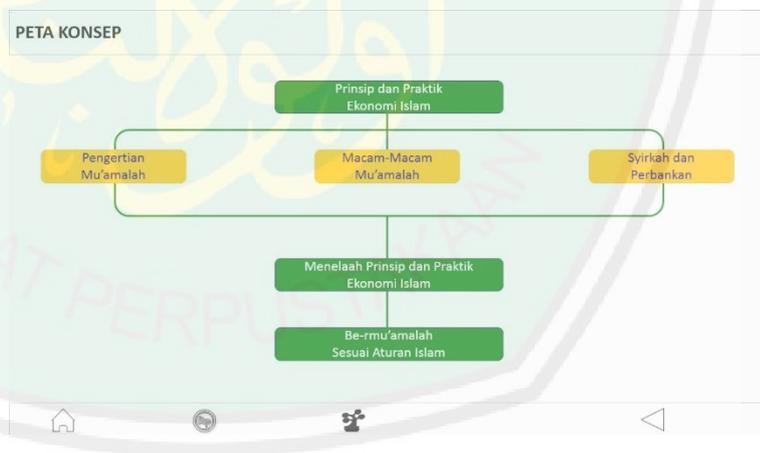
Gambar 4.3 Halaman Menu

4) Halaman Materi

Halaman materi ditampilkan dalam bentuk uraian yang menarik yang berisi peta konsep, KI dan KD, indikator dan tujuan pembelajaran, materi, video dan kuis. Tampilan materi dilengkapi dengan audio pendukung, video, dan gambar.



Gambar 4.4 Halaman Materi



Gambar 4.5 Peta Konsep

KI & KD	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	
KI 2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	
KI 3	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuanfaktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya.	
KI 4	Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	

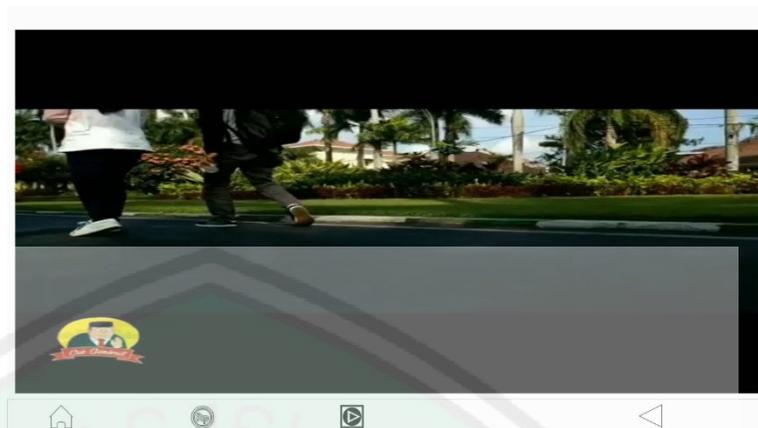
Gambar 4.6 KI dan KD

INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
1.	Menunjukkan contoh perilaku berekonomi berdasarkan syari'at Islam.	
2.	Menampilkan perilaku berekonomi berdasarkan prinsip-prinsip ajaran Islam.	
3.	Menjelaskan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi Islam prinsipprinsip dan praktik ekonomi Islam.	
4.	Menjelaskan dalil-dalil nash tentang prinsip-prinsip dan praktik ekonomi Islam.	

Gambar 4.7 Indikator dan Tujuan Pembelajaran

MATERI PRINSIP DAN PRAKTIK EKONOMI ISLAM	
 MU'AMALAH	 SYIRKAH
 PERBANKAN	 ASURANSI SYARI'AH
 MENERAPKAN PERILAKU MULIA	 RANGKUMAN

Gambar 4.8 Materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam



Gambar 4.9 Video



Gambar 4.10 Kuis

5) Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berisi tentang petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran.

PETUNJUK	
	Tombol halaman menu
	Tombol halaman petunjuk
	Tombol halaman daftar rujukan
	Tombol halaman profil
	Tombol halaman menuju sosial media
	Tombol halaman keterangan atau perintah
	Tombol untuk melanjutkan
	Tombol untuk kembali

Gambar 4.11 Halaman Petunjuk

6) Halaman Daftar Rujukan

Halaman daftar rujukan berisi tentang daftar rujukan dari isi media pembelajaran.



Gambar 4.12 Halaman Daftar Rujukan

7) Halaman Profil

Halaman profil berisi informasi tentang profil pengembang media pembelajaran.



Gambar 4.13 Halaman Profil

f. Validasi Ahli

Produk media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya oleh ahli. Validasi ahli meliputi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran/guru PAI.

1) Sebagai ahli media yaitu Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai 85,3%

2) Sebagai ahli materi yaitu Dr. Muhammad Fahmi Hidayatullah,

M.Pd.I. Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan nilai 94,6%

3) Sebagai ahli pembelajaran/guru PAI yaitu Iskandar, S.Ag, S.E.

Hasil dari validasi ahli pembelajaran/guru PAI mendapatkan nilai 85,3%

g. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran PAI berbasis android mendapatkan nilai dengan kriteria sangat layak, sehingga tidak perlu melakukan revisi produk. Akan tetapi menimbang dari saran dan komentar dari validator, maka produk media pembelajaran PAI berbasis android direvisi sebagian.

4. *Implementatition (Implementasi)*

Implementasi merupakan tahap uji coba lapangan setelah melakukan revisi produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan menggunakan kelas eksperiman dan kelas kontrol. Kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperiman diperlakukan secara khusus dengan diberi produk media pembelajaran PAI berbasis android,

sedangkan kelas kontrol diperlakukan biasa tanpa menggunakan produk media pembelajaran PAI berbasis android. Sebelum produk di uji coba lapangan, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal pretest. Hasil pretest kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 59,33 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 61,00. Dari hasil pretest digunakan sebagai tolak ukur sebelum menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi yaitu menilai produk media pembelajaran PAI berbasis android yang telah di uji cobakan di lapangan. Adapun untuk menilai hasil produk media pembelajaran dengan cara memberikan posttest dan angket tanggapan kemenarikan media kepada siswa. Soal posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk angket tanggapan kemenarikan media hanya diberikan kepada kelas eksperimen. Hasil posttest kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 88,80 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 74,67. Sedangkan angket tanggapan kemenarikan media mendapatkan nilai 90,2%. Dari hasil posttest dapat diketahui adanya perubahan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android. Hasil evaluasi digunakan untuk mendeskripsikan efektivitas dan kelayakan media pembelajaran. Akan tetapi dengan menimbang saran dan komentar dari validator ahli, maka produk tersebut perlu dilakukan revisi sebagian. Setelah produk media pembelajaran direvisi, produk yang dihasilkan adalah produk yang layak dan efektif, dan produk siap diproduksi untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Data Validasi Ahli Media

Berikut merupakan paparan data dari hasil penilaian ahli media terhadap produk media pembelajaran PAI berbasis android yaitu oleh Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd. Adapun data validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabael 4.4 Data Validasi Ahli Media

No	Komponen	Skor Penilaian
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4
3	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4
4	Kesantunan penggunaan bahasa	5
5	Ketepatan teks dengan materi	4
6	Keruntutan penyajian materi	5
7	Penyajian tokoh	4
8	Kemenarikan tampilan awal media	3
9	Keteraturan desain media	4
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	5
11	Kesesuaian video dengan materi	5
12	Kemudahan untuk membaca teks	5
13	Pemilihan warna	3
14	Kesesuaian audio, gambar dan materi	5
15	Mudah dioperasikan	4
Jumlah		64

Saran dan Komentar:

- 1) Tampilan awal terkesan sederhana dan kurang menimbulkan rasa penasaran/ingin tahu siswa, oleh karena perlu ditingkatkan artistik tampilannya dengan menambah variasi warna, bentuk, dan hurufnya supaya tampak lebih inovatif.
- 2) Warna background tulisan/penjelasan cenderung monoton hitam. Sebaiknya diganti dg warna lain yang lebih menyenangkan bagi siswa bukan justru menakutkan karena yang dibahas juga bab jenazah.

Keterangan: Valid perlu revisi

2. Data Validasi Ahli Materi

Berikut merupakan paparan data dari hasil penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran PAI berbasis android yaitu oleh Dr. Muhammad Fahmi Hidayatullah, M.Pd.I. Adapun data validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Data Validasi Ahli Materi

No	Komponen	Skor Penilaian
1	Kesesuain isi dengan jenis materi	4
2	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5
3	Kesesuaian materi dengan indikator	5
4	Kesesuaian materi dengan pokok bahasan	4
5	Kesesuaian materi dengan tema	5
6	Kejelasan Uraian	5
7	Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi	5
8	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	5
9	Urutan penyajian	5
10	Daya tarik	4
11	Kesesuaian gambar dengan materi	5
12	Keterbacaan, tulisan, ukuran huruf dan warna huruf	5

13	Audio sesuai dengan materi	5
14	Video sesuai dengan materi	5
15	Mudah dioperasikan	4
Jumlah		71
Saran dan Komentar: Pada pokok bahasan kewajiban umat Islam terhadap jenazah, isi tidak sesuai dengan pokok bahasan. seharusnya pokok bahasannya hukum umat Islam merawat jenazah, karena kewajiban umat Islam terhadap jenazah dibagi menjadi empat (memandikan, mengkafani, mengsholati, dan mengubur)		
Keterangan: Valid perlu revisi		

3. Data Validasi Ahli Pembelajaran/Guru PAI

Berikut merupakan paparan data dari hasil penilaian ahli pembelajaran/guru PAI terhadap produk media pembelajaran PAI berbasis android yaitu oleh Iskandar, S.Ag, S.E. Adapun data validasi ahli pembelajaran/ guru PAI dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Data Validasi Ahli Pembelajaran/Guru PAI

No	Komponen	Skor Penilaian
1	Media pembelajaran efektif dan efisien	4
2	Media pembelajaran memberikan pemahaman materi	4
3	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	5
4	Kejelasan tujuan pembelajaran	5
5	Kesesuaian gambar dan materi	4
6	Kesesuaian video dan materi	4
7	Kesesuaian audio dan materi	4
8	Penyajian materi runtut	4
9	Penyajian materi mudah dipahami	4
10	Media mudah dioperasikan	4

11	Media pembelajaran membantu proses pembelajaran	4
12	Media memudahkan siswa memahami materi	4
13	Media memberi fokus siswa untuk belajar	4
14	Materi sesuai KI dan KD	5
15	Materi sesuai Indikator	5
Jumlah		64
Saran dan Komentar: Media seperti ini dibutuhkan oleh siswa yang saat ini trendnya kearah android, untuk itu perlu pembelajaran berbasis android seperti ini baik kelas x, xi , dan xii		
Keterangan: Valid		

4. Data Uji Coba Lapangan

Berikut merupakan paparan data dari hasil uji coba lapangan. Adapun data uji coba lapangan meliputi pretest, posttest dan angket tanggapan kemenarikan media kepada siswa. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut.

a. Pretest dan Posttest

Tabel 4.7 Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Aisyah Salsabil	70	98
2	Aizhura Allifia Shafitri	62	90
3	Akbar Fausta Oktova	60	88
4	Amanda Tri Wardhani	64	92
5	Anggita Hugantara	60	90
6	Ardhika Yoga Pratama	50	82
7	Aryasatya Pratama Yudha	58	86
8	Deriansyaf Devonza Ardjaka	60	92
9	Devina Rizky Ayu Maharani	70	94
10	Ema Umiatul Chusna	56	88
11	Feni Handayani	50	88
12	Ferdiana Tiara Diva	66	90
13	Halisa Khanza Labibah	50	86

14	Hawwa Anantya Maharani	46	80
15	Ilham Octavia Pratama	52	88
16	Kumara Sahasika Laksmana	60	90
17	M. Iben Najahan Musaffiq	48	82
18	M.Nandana Aruna Apta Baswara	56	84
19	Marshanda Athiyyah Rury Irsaputri	64	92
20	Mochammad Purinda Yudistira Samudra	62	90
21	Mohammad Arfan Nur Rahman	70	92
22	Mohammad Ilham Yudistira	64	90
23	Muhammad Daffa Pramuditya Saputra	58	88
24	Muhammad Fadhil Arfinza Fawwazi	70	94
25	Muhammad Zulfan Abiyyi Anwar	70	96
26	Rafina Bimantari	54	82
27	Saka Alfita Maharani	62	90
28	Sofi Isnaini	50	86
29	Sylva Oktavirana Audy Putri	62	90
30	Tatia Mahendra	56	86
Jumlah		1780	2664
Rata-rata		59,33	88,80

Tabel 4.8 Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Adinda Putri Sakinah	72	86
2	Ahmad Yudhistira Fachreza Hidayat	66	70
3	Alfarizhi Daffa Istanto	60	76
4	Ananda Fitria Jasmine	64	78
5	Ananda Handewi Pramesti	60	72
6	Arif Fadjar Wahyudin	58	70
7	Aurega Puspa Anugrailah	60	74
8	Avantika Nur Fauziah	60	78
9	Chevin Affily Gisaka	56	76
10	Daffa Putri Dzakiyyah Rachma	70	84
11	Devina Putri Antari	50	70
12	Dewangga Bhagaskara Eka Arhadea	68	74
13	Dinda Ulfi Febrianti	50	70

14	Evan Kautsar Musyaffa`	48	66
15	Farikha Nur Laila	54	78
16	Firlana Shafa Bayuwangsa	60	78
17	Firman Akbar Bagaswara	56	74
18	Hany Naziha Hermawan	68	76
19	Hendra Andi Wijaya	64	80
20	Ibnu Faza Febrian	62	70
21	Maisah	70	80
22	Mohammad Falah Akbar Putra Sophian	66	78
23	Mortaza Valadi	58	70
24	Muhammad Yudha Fachri Hauzan	72	82
25	Mutiara Syaikha Abiwardani	68	72
26	Navissa Aurelia Ramadha Chandra	56	70
27	Nazilatun Nisa`Aini Nurifa Agustin	62	72
28	Nazwa Shiva Setya Putri	56	74
29	Putri Renata Dewanggana	58	72
30	Shinta Tsalasati	58	70
Jumlah		1830	2240
Rata-rata		61,00	74,67

b. Angket Tanggapan Kemenarikan Media

Tabel 4.9 Data Angket Tanggapan Kemenarikan Media

No	Nama	Penilaian Komponen										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aisyah	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	45
2	Aizhura	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	45
3	Akbar	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	46
4	Amanda	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	45
5	Anggita	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	47
6	Ardhika	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	46
7	Aryasatya	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	43
8	Deriansyaf	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46
9	Devina	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	44
10	Ema	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	44

11	Feni	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	46
12	Ferdiana	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	44
13	Halisa	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	44
14	Hawwa a.	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	44
15	Ilham	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46
16	Kumara s.	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	45
17	M. Iben	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	46
18	M.nandana	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	46
19	Marshanda	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	44
20	M. Purinda	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	45
21	M. Arfan	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	45
22	M. Ilham	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43
23	M. Daffa	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	45
24	M. Fadhil	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	45
25	M. Zulfan	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	44
26	Rafina	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	47
27	Saka	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	44
28	Sofi	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	46
29	Sylva o.	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	46
30	Tatia	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	47
Rata-rata		4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,6	4,8	
Jumlah												1353

C. Analisa Data

1. Analisa Validasi Ahli Media

Analisa validasi ahli media yaitu menganalisa hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran PAI berbasis android. Hasil penilaian ahli media sejumlah 64. Adapun hasil penilaian secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian isi dengan jenis materi mendapatkan nilai 4
- 2) Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa mendapatkan nilai 4
- 3) Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa mendapatkan nilai 4
- 4) Kesantunan penggunaan bahasa mendapatkan nilai 5

- 5) Ketepatan teks dengan materi mendapatkan nilai 4
- 6) Keruntutan penyajian materi mendapatkan nilai 5
- 7) Penyajian tokoh mendapatkan nilai 4
- 8) Kemenarikan tampilan awal media mendapatkan nilai 3
- 9) Keteraturan desain media mendapatkan nilai 4
- 10) Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendapatkan nilai 5
- 11) Kesesuaian video dengan materi mendapatkan nilai 5
- 12) Kemudahan untuk membaca teks mendapatkan nilai 5
- 13) Pemilihan warna mendapatkan nilai 3
- 14) Kesesuaian audio, gambar dan materi mendapatkan nilai 5
- 15) Mudah dioperasikan mendapatkan nilai 4

Berdasarkan angket validasi yang diisi oleh ahli media, maka hasil tersebut kemudian dianalisa menggunakan rumus rerata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100$$

$$\bar{X} = \frac{64}{75} \times 100$$

$$\bar{X} = 0,853 \times 100$$

$$\bar{X} = 85,3$$

Hasil analisa validasi ahli media menggunakan rumus rerata mendapatkan nilai 85,3%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, maka tingkat pencapaian 85,3% berada pada kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran PAI berbasis android tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android sudah layak untuk digunakan. Akan tetapi, menimbang dari saran dan komentar ahli media

yang mengatakan bahwa media pembelajaran tersebut perlu dilakukan revisi.

Adapun saran dan komentar dari ahli media adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan awal terkesan sederhana dan kurang menimbulkan rasa penasaran/ingin tahu siswa, oleh karena perlu ditingkatkan artistik tampilannya dengan menambah variasi warna, bentuk, dan hurufnya supaya tampak lebih inovatif.
- b. Warna *background* tulisan/penjelasan cenderung monoton hitam. Sebaiknya diganti dengan warna lain yang lebih menyenangkan bagi siswa bukan justru menakutkan karena yang dibahas juga bab jenazah.

Oleh karena itu, tampilan awal media pembelajaran PAI berbasis android akan direvisi dengan tingkat artistik yang lebih baik lagi. Untuk warna *background* akan dilakukan revisi dengan dua pilihan warna, yaitu *light mode* dan *dark mode*.

2. Analisa Validasi Ahli Materi

Analisa validasi ahli materi yaitu menganalisa hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran PAI berbasis android. Hasil penilaian ahli materi sejumlah 71. Adapun hasil penilaian secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian isi dengan jenis materi mendapatkan nilai 4
- 2) Kesesuaian materi dengan KI dan KD mendapatkan nilai 5
- 3) Kesesuaian materi dengan indikator mendapatkan nilai 5
- 4) Kesesuaian materi dengan pokok bahasan mendapatkan nilai 4
- 5) Kesesuaian materi dengan tema mendapatkan nilai 5
- 6) Kejelasan Uraian mendapatkan nilai 5

- 7) Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi mendapatkan nilai 5
- 8) Kesesuaian dengan karakteristik siswa mendapatkan nilai 5
- 9) Urutan penyajian mendapatkan nilai 5
- 10) Daya tarik mendapatkan nilai 4
- 11) Kesesuaian gambar dengan materi mendapatkan nilai 5
- 12) Keterbacaan, tulisan, ukuran huruf dan warna huruf mendapatkan nilai 5
- 13) Audio sesuai dengan materi mendapatkan nilai 5
- 14) Video sesuai dengan materi mendapatkan nilai 5
- 15) Mudah dioperasikan mendapatkan nilai 4

Berdasarkan angket validasi yang diisi oleh ahli materi, maka hasil tersebut kemudian dianalisa menggunakan rumus rerata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100$$

$$\bar{X} = \frac{71}{75} \times 100$$

$$\bar{X} = 0,946 \times 100$$

$$\bar{X} = 94,6$$

Hasil analisa validasi ahli materi menggunakan rumus rerata mendapatkan nilai 94,6%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, maka tingkat pencapaian 96,4% berada pada kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran PAI berbasis android tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android sudah layak untuk digunakan. Akan tetapi, menimbang dari saran dan komentar ahli materi yang mengatakan bahwa media pembelajaran tersebut perlu dilakukan revisi.

Adapun saran dan komentar dari ahli materi yaitu pada pokok bahasan kewajiban umat Islam terhadap jenazah, isi tidak sesuai dengan pokok bahasan. seharusnya pokok bahasannya hukum umat Islam merawat jenazah, karena kewajiban umat Islam terhadap jenazah dibagi menjadi empat (memandikan, mengkafani, mengsholati, dan mengubur). Oleh karena itu, pada pokok bahasan kewajiban umat Islam terhadap jenazah direvisi menjadi perihal umat Islam terhadap jenazah.

3. Analisa Validasi Ahli Pembelajaran/Guru PAI

Analisa validasi ahli pembelajaran/guru PAI yaitu menganalisa hasil penilaian ahli pembelajaran/guru PAI terhadap media pembelajaran PAI berbasis android. Hasil penilaian ahli pembelajaran/guru PAI sejumlah 64. Adapun hasil penilaian secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran efektif dan efisien mendapatkan nilai 4
- 2) Media pembelajaran memberikan pemahaman materi mendapatkan nilai 4
- 3) Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca mendapatkan nilai 5
- 4) Kejelasan tujuan pembelajaran mendapatkan nilai 5
- 5) Kesesuaian gambar dan materi mendapatkan nilai 4
- 6) Kesesuaian video dan materi mendapatkan nilai 4
- 7) Kesesuaian audio dan materi mendapatkan nilai 4
- 8) Penyajian materi runtut mendapatkan nilai 4
- 9) Penyajian materi mudah dipahami mendapatkan nilai 4
- 10) Media mudah dioperasikan mendapatkan nilai 4

- 11) Media pembelajaran membantu proses pembelajaran mendapatkan nilai 4
- 12) Media memudahkan siswa memahami materi mendapatkan nilai 4
- 13) Media memberi fokus siswa untuk belajar mendapatkan nilai 4
- 14) Materi sesuai KI dan KD mendapatkan nilai 5
- 15) Materi sesuai Indikator mendapatkan nilai 5

Berdasarkan angket validasi yang diisi oleh ahli pembelajaran/guru PAI, maka hasil tersebut kemudian dianalisa menggunakan rumus rerata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100$$

$$\bar{X} = \frac{64}{75} \times 100$$

$$\bar{X} = 0,853 \times 100$$

$$\bar{X} = 85,3$$

Hasil analisa validasi ahli pembelajaran/guru PAI menggunakan rumus rerata mendapatkan nilai 85,3%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, maka tingkat pencapaian 85,3% berada pada kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran PAI berbasis android tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android sudah layak untuk digunakan. Saran dan komentar dari ahli pembelajaran/guru PAI juga tidak menunjukkan perlu adanya revisi, tetapi lebih condong ke arah pengembangan media lebih lanjut. Adapun saran dan komentar dari ahli pembelajaran/guru PAI yaitu media seperti ini dibutuhkan

oleh siswa yang saat ini *trendnya* kearah android, untuk itu perlu pembelajaran berbasis android seperti ini baik kelas x, xi, dan xii.

4. Analisa Uji Coba Lapangan

Analisa uji coba lapangan yaitu menganalisa hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran PAI berbasis android. Penjelasan mengenai analisa hasil uji lapangan adalah sebagai berikut:

a. Analisa Uji t-Test

Analisa uji t-test untuk mengetahui adanya perbedaan antara pretest dan posttest sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android, dan perbedaan antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rincian analisa uji t-test sebagai berikut.

1) Data Deskriptif

Tabel 4.10 Data Deskriptif Statistik

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	30	46	70	59,33	7,150
Posttest Kelas Eksperimen	30	80	98	88,80	4,221
Pretest Kelas Kontrol	30	48	72	61,00	6,491
Posttest Kelas Kontrol	30	66	86	74,67	4,795
Valid N (listwise)	30				

Data output deskriptif diatas mencakup jumlah data masing-masing kelas adalah 30. Nilai minimal 46 dan maksimal 70 untuk pretest kelas eksperimen. Nilai minimal 80 dan maksimal 98 untuk posttest kelas eksperimen. Nilai minimal 48 dan maksimal

72 untuk pretest kelas kontrol. Nilai minimal 66 dan maksimal 86 untuk posttest kelas kontrol.

2) Uji Normalitas

Tabel 4.11 Data Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Hasil Penilaian	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest Kelas Eksperimen	0,104	30	,200*	0,946	30	0,129
	Posttest Kelas Eksperimen	0,145	30	0,107	0,968	30	0,477
	Pretest Kelas Kontrol	0,128	30	,200*	0,965	30	0,407
	Posttest Kelas Kontrol	0,144	30	0,112	0,941	30	0,097

Uji normalitas digunakan sebagai syarat untuk uji paired sample t-test. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai signifikansi (Sig.) semua data $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan bisa lanjut untuk uji paired sample t-test.

3) Uji Paired Sample t-Test

Tabel 4.12 Paired Sample Statistik

		Paired Samples Statistics			Std. Error
		Mean	N	Std. Deviation	Mean
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen	59,33	30	7,150	1,305
	Posttest Kelas Eksperimen	88,80	30	4,221	,771
Pair 2	Pretest Kelas Kontrol	61,00	30	6,491	1,185
	Posttest Kelas Kontrol	74,67	30	4,795	,875

Tabel output diatas adalah ringkasan statistik dari kedua sampel.

Rata-rata nilai pretest 59,33 dan posttest 88,80 untuk kelas eksperimen. Sedangkan rata-rata nilai pretest 61,00 dan posttest 74,67 untuk kelas kontrol.

Tabel 4.13 Paired Sample Korelasi

		Paired Samples Correlations		
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen & Posttest Kelas Eksperimen	30	,882	,000
Pair 2	Pretest Kelas Kontrol & Posttest Kelas Kontrol	30	,660	,000

Tabel output korelasi di atas untuk kelas eksperimen menghasilkan nilai 0,882 dan nilai probabilitas (Sig.) 0,000. Berdasarkan nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android adalah sangat erat dan berhubungan secara nyata.

Tabel 4.14 Paired Sample t-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen – Posttest Kelas Eksperimen	-29,467	3,963	,724	-30,946	-27,987	-40,725	29	,000
Pair 2	Pretest Kelas Kontrol – Posttest Kelas Kontrol	-13,667	4,901	,895	-15,497	-11,836	-15,272	29	,000

Hipotesis:

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android.

H_i : ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android.

Adapun untuk pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a) Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel

Jika Statistik Hitung (angka t output) > Statistik Tabel (tabel t), maka H_0 ditolak. Dan jika Statistik Hitung (angka t output) < Statistik Tabel (tabel t), maka H_0 diterima. Untuk t hitung dari output adalah 40,725. Sedangkan untuk t tabel dapat dicari dengan cara: *pertama*, tingkat signifikansi (α) adalah

10% untuk uji dua sisi, sehingga untuk masing-masing sisi menjadi 5%.

Kedua, df (degree of freedom) atau derajat kebebasan dicari dengan menggunakan rumus: jumlah data – 1 atau $30 - 1 = 29$. Berdasarkan tabel t, angka 29 adalah 2,045.

Sehingga diperoleh hasil statistik hitung (angka t output) > statistik tabel (tabel t), karena $40,725 > 2,045$ maka H_0 ditolak. Dari perolehan hasil tersebut ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Berdasarkan nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed)

Jika probabilitas > 0,05, maka H_0 diterima. Dan jika probabilitas < 0,05, maka H_0 ditolak. Untuk uji dua sisi, setiap sisi dibagi 2, menjadi: angka probabilitas/2 > 0,025, maka H_0 diterima. Dan angka probabilitas/2 < 0,025, maka H_0 ditolak. Dari tabel output paired sample di atas bahwa t hitung adalah 40,725 dengan probabilitas 0,000. Sehingga untuk uji dua sisi nilai probabilitas menjadi $0,000 / 2 = 0,000$. Dikarenakan nilai $0,000 < 0,025$, maka H_0 ditolak. Dari perolehan hasil tersebut ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI

berbasis android. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Uji Homogenitas

Tabel 4.15 Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1,015	1	58	,318
Penilaian	Based on Median	,798	1	58	,375
	Based on Median and with adjusted df	,798	1	57,888	,375
	Based on trimmed mean	,922	1	58	,341

Berdasarkan tabel output di atas dapat diketahui bahwa nilai *signifikansi (Sig.) based on mean* adalah $0,318 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Sehingga bisa lanjut untuk uji independent sample t-test karena salah satu syaratnya sudah terpenuhi.

5) Uji Independent Sample t-Test

Tabel 4.16 Grup Statistik

		Group Statistics			
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Penilaian	Posttest Kelas Eksperimen	30	88,80	4,221	0,771
	Posttest Kelas Kontrol	30	74,67	4,795	0,875

Tabel output di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 88,80. Sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol adalah 74,67. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen jauh diatas rata-rata nilai posttest kelas kontrol.

Tabel 4.17 Independent Sample t-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Penilaian	Equal variances assumed	1,015	0,318	12,118	58	0,000	14,133	1,166	11,799	16,468
	Equal variances not assumed			12,118	57,085	0,000	14,133	1,166	11,798	16,469

Dari tabel output di atas bahwa t hitung untuk posttest adalah 12,118 dengan probabilitas 0,000. Untuk uji dua sisi probabilitas menjadi $0,000/2 = 0,000$. Dikarenakan $0,000 < 0,025$, maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika dilihat dari rata-rata nilai posttest keduanya, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari posttest kelas kontrol.

Dari serangkaian uji t-test di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android pada proses pembelajaran lebih efektif daripada pembelajaran yang masih konvensional. Hal ini berdasarkan pada data uji paired sample t-test bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android. Dan dari data uji independent sample t-test bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android pada proses pembelajaran lebih efektif daripada pembelajaran yang masih konvensional.

b. Analisa Tanggapan Kemenarikan Media

Analisa tanggapan kemenarikan media yaitu analisa hasil penilaian tanggapan siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran PAI berbasis android. Hasil penilaian dari tanggapan siswa sejumlah 1353. Adapun rinciannya sebagai berikut:

- 1) Tampilan media menarik dan membuat nyaman untuk belajar mendapatkan nilai rata-rata 4,5
- 2) Warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat mendapatkan nilai rata-rata 4,5
- 3) Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah untuk dipahami mendapatkan nilai rata-rata 4,5

- 4) Gambar yang ditampilkan mempermudah memahami materi mendapatkan nilai rata-rata 4,5
- 5) Audio yang ditampilkan mempermudah memahami materi mendapatkan nilai rata-rata 4,5
- 6) Video yang ditampilkan menambah motivasi untuk belajar mendapatkan nilai rata-rata 4,5
- 7) Petunjuk dari penggunaan media telah disampaikan dengan jelas mendapatkan nilai rata-rata 4,5
- 8) Materi dalam media ini sudah disajikan secara urut mendapatkan nilai rata-rata 4,5
- 9) Isi materi dalam media membuat senang belajar mendapatkan nilai rata-rata 4,6
- 10) Menggunakan media ini mempermudah memahami materi dan membuat senang untuk belajar mendapatkan nilai rata-rata 4,8

Berdasarkan angket tanggapan kemenarikan media yang diisi oleh siswa, maka hasil tersebut kemudian dianalisa menggunakan rumus rerata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100$$

$$\bar{X} = \frac{1353}{1500} \times 100$$

$$\bar{X} = 0,902 \times 100$$

$$\bar{X} = 90,2$$

Hasil analisa tanggapan siswa menggunakan rumus rerata mendapatkan nilai 90,2%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, maka tingkat pencapaian 90,2% berada pada kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran PAI berbasis android tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android sudah layak untuk digunakan.

D. Revisi Produk

Berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli, maka produk media pembelajaran PAI berbasis android perlu dilakukan revisi sebagian. Setelah produk media pembelajaran direvisi, produk yang dihasilkan adalah produk yang layak dan efektif, dan produk siap diproduksi untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun komponen yang direvisi dari saran dan komentar validator ahli adalah sebagai berikut.

1. Revisi Tampilan Awal

Tampilan awal terkesan sederhana direvisi dengan warna yang artistik dengan tambahan *motion grafik*.



Gambar 4.14 Tampilan Awal Sebelum Revisi



Gambar 4.15 Tampilan Awal Sesudah Revisi

2. Revisi Pokok Bahasan

Pokok bahasan kewajiban umat Islam terhadap jenazah direvisi menjadi perihal umat Islam terhadap jenazah.



Gambar 4.16 Melaksanakan Pengurusan Jenazah Sebelum Revisi



Gambar 4.17 Melaksanakan Pengurusan Jenazah Sesudah Revisi

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang telah Direvisi

1. Kajian Proses Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis

Android

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju membuat dunia pendidikan juga ikut berkembang mengikuti alur perkembangan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, jika belum tersedia, maka harus mengembangkan media pembelajaran tersebut. Pengembangan media pembelajaran berdasarkan pada pentingnya pengembangan media pembelajaran yaitu keterbatasan media dan aktualisasi guru dalam pemanfaatan media dan teknologi.⁶⁷ Disamping itu kebutuhan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran.⁶⁸ Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android ini sudah sesuai dengan apa yang menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan hasil wawancara kepada guru PAI di SMA Negeri 9 Malang,⁶⁹ adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

⁶⁷ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 122-123.

⁶⁸ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputra Press, 2002), 137.

⁶⁹ Iskandar, *wawancara*, (Malang, 29 April 2020).

- 6) Proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional.
- 7) Siswa-siswi cenderung lebih senang membuka *smartphone* daripada membuka buku.
- 8) Kebanyakan siswa-siswi menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain game online.
- 9) Belum ada media pembelajaran PAI yang kekinian seperti media pembelajaran berbasis android dan hasil belajar kurang efektif.
- 10) Media pembelajaran PAI berbasis android sangat dibutuhkan terutama saat pemerintah mewajibkan pembelajaran secara daring akibat pandemi virus corona covid-19.

Melihat hasil dari wawancara di atas, pengembangan media pembelajaran ini sudah sesuai dengan dasar pengembangan media pembelajaran dan tidak asal mengembangkan. Sehingga proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android bisa lanjut untuk dikembangkan.

Proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengadopsi dalam Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE mempunyai 5 tahapan, adapun tahapannya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).⁷⁰

Pemilihan model ADDIE mengacu pada beberapa alasan, yaitu diantaranya

⁷⁰ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), 2.

model pengembangan ADDIE lebih simpel, sistematis dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android. Hasil dari pengembangan berupa produk media pembelajaran PAI berbasis android yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.

2. Kajian Kelayakan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android

Kajian kelayakan media pembelajaran PAI berbasis android meliputi hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli pembelajaran, dan angket tanggapan kemenarikan media kepada siswa. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

- a. Hasil validasi ahli media mendapatkan nilai 85,3%.
- b. Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai 94,6%
- c. Hasil validasi ahli pembelajaran/guru PAI mendapatkan nilai 85,3%
- d. Hasil angket tanggapan kemenarikan media untuk siswa mendapatkan nilai 90,2%

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android dari hasil validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 85,3%. Hasil validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 94,6%. Hasil validasi ahli pembelajaran/guru PAI mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 85,3%. Hasil angket tanggapan kemenarikan media untuk siswa mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 90,2%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android mendapatkan kriteria sangat layak. Hal ini berdasarkan pada pedoman kelayakan media pembelajaran bahwa nilai 81-100%

mendapatkan kriteria sangat layak.⁷¹ Sehingga media pembelajaran PAI berbasis android sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kajian Efektivitas Media Pembelajaran PAI Berbasis Android

Media pembelajaran yang efektif yaitu media pembelajaran yang mampu mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Atau dengan kata lain ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran PAI berbasis android ini bisa dikatakan efektif dengan melampirkan bukti empiris berupa hasil belajar siswa. Selain bukti empiris hasil belajar siswa, pendapat tentang penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android juga bisa menjadi acuan bahwa media pembelajaran tersebut efektif.

Hasil pretest sebelum menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android mendapatkan nilai rata-rata 59,33. Hasil posttest sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android mendapatkan nilai rata-rata 88,80. Dari hasil tersebut kemudian diuji dengan menggunakan paired sample t-test, adapun hasilnya sebagai berikut:

- c) Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel

Hasil statistik hitung (angka t output) > statistik tabel (tabel t)

$$= 40,725 > 2,045$$

- d) Berdasarkan nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed)

$$\text{Probabilitas} < 0,05 = 0,000 < 0,025$$

⁷¹ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 215.

Dari perolehan hasil tersebut ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android. Dan dari uji independent t-test mendapatkan hasil probabilitas $< 0,025 = 0,000 < 0,025$, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain dari hasil uji paired sample t-test dan independent t-test, hasil wawancara dengan guru PAI SMA Negeri 9 Malang yaitu dengan menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android proses pembelajaran menjadi lebih efektif.⁷² Dari hasil uji paired sample t-test, uji independent t-test dan juga persepsi dari pengguna media pembelajaran, maka media pembelajaran PAI berbasis android bisa dikatakan efektif dan lebih efektif dari proses pembelajaran konvensional.

Uraian tentang media pembelajaran yang efektif di atas senada dengan aspek-aspek efektivitas pembelajaran. Adapun aspek-aspek efektivitas pembelajaran adalah sebagai berikut:⁷³

- c. Bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan dari pembelajaran.
- d. Bukti-bukti yang menunjukkan kontribusi media pembelajaran terhadap keberhasilan dan keefektifan.

Selain dari bukti-bukti empiris hasil belajar, efektivitas bukan hanya dilihat dari produktifitas tetapi juga dari segi persepsi seseorang dan juga dilihat dari segi kepuasan yang dicapai seseorang.⁷⁴

⁷² Iskandar, *wawancara*, (Malang, 29 April 2020).

⁷³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 141.

⁷⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), 58.

Dari pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada bukti-bukti empiris hasil belajar dan persepsi pengguna media pembelajaran. Bukti empiris hasil belajar menunjukkan ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android. Ada perbedaan-perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan persepsi pengguna media pembelajaran mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

B. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran PAI berbasis android adalah sebagai berikut.

1. Kelebihan

- a. Media pembelajaran PAI berbasis android terdapat jenis materi PAI, yaitu prosedural, informatif, konseptual dan nilai.
- b. Media pembelajaran PAI berbasis android bisa digunakan dimana saja, baik di sekolah maupun di rumah.
- c. Media pembelajaran PAI berbasis android mudah dioperasikan.
- d. Tampilan media pembelajaran PAI berbasis android menarik dan kekinian.

- e. Media pembelajaran PAI berbasis android menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

2. Kekurangan

- a. Media pembelajaran PAI berbasis android hanya bisa digunakan di *smartphone* berbasis android.
- b. Media pembelajaran PAI berbasis android membutuhkan aplikasi *AdobeAir* untuk bisa dijalankan di *smartphone*.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengadopsi dalam Robert Maribe Branch dengan 5 tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).
2. Berdasarkan pada pedoman kelayakan media pembelajaran bahwa media pembelajaran PAI berbasis android mendapatkan kriteria sangat layak, dengan rincian hasil validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 85,3%. Hasil validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 94,6%. Hasil validasi ahli pembelajaran/guru PAI mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 85,3%. Hasil angket tanggapan kemenarikan media untuk siswa mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 90,2%.
3. Media pembelajaran PAI berbasis android efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada bukti-bukti empiris hasil belajar dan persepsi pengguna media pembelajaran. bukti-bukti empiris yaitu hasil pretest sebelum menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android mendapatkan nilai rata-rata 59,33. Hasil posttest sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android mendapatkan nilai rata-rata

88,80. Dari hasil tersebut kemudian diuji dengan menggunakan paired sample t-test dan independent t-test. Uji paired sample t-test mendapatkan hasil statistik hitung (angka t output) > statistik tabel (tabel t) = 40,725 > 2,045 dan Probabilitas < 0,05 = 0,000 < 0,025. Sehingga ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android. Dari uji independent t-test mendapatkan hasil probabilitas < 0,025 = 0,000 < 0,025, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan dari persepsi pengguna media pembelajaran PAI berbasis android yaitu dengan menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran PAI berbasis android adalah sebagai berikut.

- a. Siswa disarankan membaca dan mengikuti petunjuk yang terdapat di dalam media pembelajaran PAI berbasis android agar bisa mengoperasikannya dengan mudah.
- b. Selain menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android, siswa disarankan membaca sumber belajar yang lain untuk menambah wawasan.

- c. Guru PAI disarankan untuk menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

2. Saran Deseminasi Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran PAI berbasis android, maka disarankan agar media pembelajaran tersebut disebarluaskan untuk kepentingan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini boleh untuk *dicopy* atau *didownload* dan digunakan sebagaimana mestinya.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi pihak yang ingin mengembangkan produk media pembelajaran PAI berbasis android ini, disarankan untuk menambah materi kelas X, XI dan XII.
- b. Bagi pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran seperti media pembelajaran PAI berbasis android ini, disarankan saat validasi media untuk menambahkan ahli teknologi dan informasi (*IT*) dan ahli bahasa.
- c. Produk media pembelajaran PAI berbasis android hanya bisa digunakan pada *smartphone* android. Oleh karena itu agar dikembangkan dan bisa digunakan pada *iPhone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputra Press, 2002.
- Baharuddin. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2012.
- Dick, Walter and Lou Carey. *The Systematic Design Of Instruction*. New York: PEARSON, 2015.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional, 2012.
- Habibi, A. Maulana dan Sigit Sanyata. "An initial study in the development of smartphone addiction scale for student (SAS-S)." *Couns-Edu*. 3. September. 2018.
- Hanafi, Rahmat Hidayat. "Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan." *Atthulab*. 1. 2018.
- Jusoh, Wan Noor Hazlina Wan dan Kamaruzaman Jusoff. "Using Multimedia in Teaching Islamic Studies." *Journal Media and Communication Studies*. 5. November. 2009.
- Kuswanto, Joko dan Ferri Radiansyah. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama*. 14. Februari. 2018.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Lampiran Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Muhaimin. *Pemikiran dan Aktualisasi Pengembangan Pendidikan Agama Islam*. Jakarta. Rajawali Pers, 2012.
- Muhaimin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta. RajaGrafindo Persada, 2005
- Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Mustahdi dan Mustakim. *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press, 2015.
- Putra, Nusa. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012.
- Ramadhani, Reda dan Ali Muhtadi. "Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education." *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. 5. Desember. 2018.
- Saidi dan M. Nasikin. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Kelas XI*. Jakarta. Penerbit Erlangga, 2017.
- Sandy, Teguh Arie. *Powerpoint for Android: Cara Mudah Membuat Aplikasi Android dengan Menggunakan Microsoft Power Point*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Santoso, Singgih. *SPSS 22 from Essential to Expert Skills*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- Syibilana, Annas Ribab. *Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMAN 2 Malang*. Tesis MA. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suryani, Nunuk (dkk.). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda, 2018.

- Suryawan, Muhammad Hasan. *Pengembangan E-Modul Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Hamid Rusydi Malang. Tesis MA*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017.
- Wahidin, Unang dan Ahmad Syaefuddin. “Media Pendidikan dalam Perspektif Islam Pendidikan Islam.” *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*. 7. April. 2018.
- Wahyudi, Eko. *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang, Tesis MA*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.



Lampiran I

SURAT IJIN PENELITIAN



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

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

Nomor : B-083/Ps/HM.01/4/2020

23 April 2020

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada
 Yth. Kepala SMA Negeri 9 Malang

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Muhammad Fatchul Aziz
 NIM : 15771041
 Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
 Pembimbing : 1. Dr. H.Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

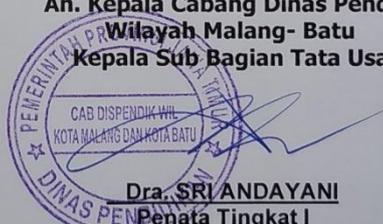


Direktur,

Umi Sumbulah

Lampiran II

**SURAT REKOMENDASI PENELITIAN DARI DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI JATIM**

	PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR DINAS PENDIDIKAN CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH MALANG-BATU (KOTA MALANG DAN KOTA BATU) JL. Anjasmoro No. 40 Telp/Fax.0341-353155 Kode Pos : 65112 MALANG								
	Malang, 13 Mei 2020								
Nomor : 042.5/3063/101.6.10/2020 Sifat : Biasa Lampiran : - Perihal : <u>Rekomendasi Penelitian</u>	Kepada Yth. Sdr.Kepala SMA Negeri 9 Malang di <u>Malang</u>								
Memperhatikan surat dari Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor : B-089/Ps/HM.01/5/2020 tanggal 4 Mei 2020 tentang Permohonan Ijin Penelitian di SMA Negeri 9 Malang atas nama:									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>NAMA</th> <th>NIM</th> <th>Judul</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td align="center">1</td> <td>Muhammad Fatchul Aziz</td> <td align="center">15771041</td> <td>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAN 9 Malang</td> </tr> </tbody> </table>	NO	NAMA	NIM	Judul	1	Muhammad Fatchul Aziz	15771041	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAN 9 Malang	
NO	NAMA	NIM	Judul						
1	Muhammad Fatchul Aziz	15771041	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAN 9 Malang						
Dengan ini Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Malang dan Kota Batu memberikan ijin Penelitian secara On Line pada Tanggal 20 Mei s/d 20 Juni 2020 di Sekolah Bapak/Ibu sepanjang tidak mengganggu proses Kegiatan Belajar Mengajar.									
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya di sampaikan terima kasih.									
<p align="right"> An. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Malang- Batu Kepala Sub Bagian Tata Usaha </p>  <p align="right"> Dra. SRI ANDAYANI Penata Tingkat I NIP. 19640708 198504 2 002 </p>									

Lampiran III

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 9 MALANG

Jalan Puncak Borobudur No. 1 Telp (0341) 471855 Malang 65142
Website: <http://sman9-mlg.sch.id> email: info@sman9-mlg.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/272/101.6.10.9/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dr. TEGUH PRAMONO, M.Pd**
NIP : 19650209 199601 1 001
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk.I/ IV-b
Jabatan : Kepala SMA Negeri 9 Malang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : **MUHAMMAD FATCHUL AZIZ**
NIM : 15771041
Jenjang : S2
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tempat : SMA Negeri 9 Malang
Waktu/Lamanya : 8 Mei s.d 8 Juni 2020
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian berbasis online di SMA Negeri 9 Malang dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI SMA NEGERI 9 MALANG". Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 18 Mei 2020

Kepala Sekolah,

Dr. TEGUH PRAMONO, M.Pd
19650209 199601 1 001



Lampiran IV

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID KELAS XI SMA

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis pada Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam, program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami selaku mahasiswa telah mengembangkan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran PAI berbasis android kelas XI SMA, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media.

Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran PAI berbasis android kelas XI SMA. Hasil dari penilain ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran agar bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peniliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

B. Identitas

Nama :

Pendidikan :

Jabatan :

Instansi :

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
5	Sangat baik / sangat valid/ sangat menarik /sangat mudah /sangat jelas /sangat tepat.
4	Baik / valid/ menarik / mudah / jelas / tepat.
3	Berarti cukup baik / cukup valid/ cukup menarik / cukup mudah / cukup jelas / cukup tepat.
2	Kurang baik / kurang valid/ kurang menarik / kurang mudah / kurang jelas / kurang tepat.
1	Sangat tidak baik / sangat tidak valid/ sangat tidak menarik /sangat tidak mudah /sangat tidak jelas /sangat tidak tepat.

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran atau komentar pada lembar yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa					
3	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa					
4	Kesantunan penggunaan bahasa					
5	Ketepatan teks dengan materi					
6	Keruntutan penyajian materi					
7	Penyajian tokoh					
8	Kemenarikan tampilan awal media					
9	Keteraturan desain media					
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					
11	Kesesuaian video dengan materi					
12	Kemudahan untuk membaca teks					
13	Pemilihan warna					
14	Kesesuaian audio, gambar dan materi					
15	Mudah dioperasikan					

E. Saran atau Komentar

.....

.....

.....

- () Valid
- () Valid Perlu Revisi
- () Tidak Valid Perlu Revisi

Malang,.....2020

Validator Ahli Media

(.....)

NIP:

Lampiran V**CURRICULUM VITAE AHLI MEDIA**

Nama : INDAH AMINATUZ ZUHRIYAH, DR., M.PD
TTL : LUMAJANG, 02-02-1979
Jenis Kelmin : PEREMPUAN
Unit/Prodi : PGMI - FITK
Sub Unit : S1 PGMI
Alamat kantor : Jl.Gajayana No.50 Malang
Telp.Kantor : 0341-552398
Almt Rumah : Perum.Greenland Blok M-03, Jl. Candi VI - Karang Besuki - Sukun - Malang
Telp. : 081252738092
Email : indah.az@gmail.com
Bidang Keahlian : Manajemen Pendidikan Islam (MPI)
Jenjang Pendidikan :
 1997-2002
 S1 PENDIDIKAN ISLAM - STAIN MALANG
 2003-2005
 S2 Manajemen Pendidikan - UNIVERSITAS NEGERI MALANG (UM)
 2009-2017
 S3 Manajemen Pendidikan Islam (MPI) - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pengalaman Kerja:
 2006-2007 CPNS
 2007 TENAGA PENGAJAR MK. EVALUASI PEMBELAJARAN
 2008-2010 Asisten Ahli (III/b) - MK.Evaluasi Pembelajaran
 2010-2012 Lektor (III/c) - MK.Evaluasi Pembelajaran
 2012-Sekarang
 Lektor (III/d) - MK.Evaluasi Pembelajaran.
 2019-Sekarang = Sekretaris Prodi MMPI
 2019-Sekarang = MK. Pengembangan Media Pembelajaran (S-2 PAI)

Lampiran VI

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID KELAS XI SMA

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis pada Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam, program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami selaku mahasiswa telah mengembangkan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran PAI berbasis android kelas XI SMA, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi.

Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran PAI berbasis android kelas XI SMA. Hasil dari penilain ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran agar bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peniliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

B. Identitas

Nama :

Pendidikan :

Jabatan :

Instansi :

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
5	Sangat baik / sangat valid/ sangat menarik /sangat mudah /sangat jelas /sangat tepat.
4	Baik / valid/ menarik / mudah / jelas / tepat.
3	Berarti cukup baik / cukup valid/ cukup menarik / cukup mudah / cukup jelas / cukup tepat.
2	Kurang baik / kurang valid/ kurang menarik / kurang mudah / kurang jelas / kurang tepat.
1	Sangat tidak baik / sangat tidak valid/ sangat tidak menarik /sangat tidak mudah /sangat tidak jelas /sangat tidak tepat.

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran atau komentar pada lembar yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi dengan jenis materi					
2	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					
3	Kesesuaian materi dengan indikator					
4	Kesesuaian materi dengan pokok bahasan					
5	Kesesuaian materi dengan tema					
6	Kejelasan Uraian					
7	Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi					
8	Kesesuaian dengan karakteristik siswa					
9	Urutan penyajian					
10	Daya tarik					
11	Kesesuaian gambar dengan materi					
12	Keterbacaan, tulisan, ukuran huruf dan warna huruf					
13	Audio sesuai dengan materi					
14	Video sesuai dengan materi					
15	Mudah dioperasikan					

E. Saran atau Komentar

.....

.....

.....

- () Valid
- () Valid Perlu Revisi
- () Tidak Valid Perlu Revisi

Malang,.....2020

Validator Ahli Materi

(.....)

NIP:

Lampiran VII

CURRICULUM VITAE AHLI MATERI

A. Data Pribadi

Nama dan Gelar : Dr. Muhammad Fahmi Hidayatullah, M.Pd.I
 Tempat dan tanggal lahir : Lumajang, 13 November 1992
 Jenis kelamin : laki-laki
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Dosen
 Instansi : Universitas Islam Malang
 NIDN : 0713119201
 Alamat Asal : Dusun Tulus Rejo 2, RT. 10/RW.03, Tempeh Lor-
 Tempeh Luamajang
 No HP : 085791740262

B. Graduasi Pendidikan Formal

No	Jenjang pendidikan	Nama sekolah/ perguruan tinggi	Tahun lulus/Lama Pendidikan
1	SD/MI	MI Nurul Islam Tempeh Lumajang	2004
2	SMP/MTs	SMP Zainul Hasan Genggong Probolinggo	2007
3	SMA/MA	MA Model Zainul Hasan Genggong	2010
4	PerguruanTinggi	S1 UIN Maulana Malik Ibarahim Malang	2014
5	Pascasarjana	Magister Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	2016-2017
6	Pascasarjana	Doktor Pendidikan Agama Islam Berbasis Studi Interdisipliner UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	2016-2017

Non-formal

No	Jenjang pendidikan	Lama pendidikan
1	PP. Zainul Hasan Genggong	2004-2010
2	PP. Anwarul Huda Malang	2011-2014

C. Pengalaman Organisasi

No	Jabatan	Organisasi	Tahun
1	Anggota PMII	PMII Rayon Kawah Chondrodinuko Komisariat Sunan Ampel	2013
2	Anggota Bidang Pendidikan	Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Malang	2011
3	Cordinator Bidang Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa	Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Malang	2012
4	Cordinator Pemberdayaan	Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Malang	2010-2011
5	Ketua Umum	Himpunan Mahasiswa Lumajang Malang (HIMALAYA)	2011- 2012
6	Ketua Umum	Organisasi Alumni Pesantren Zainul Hasan Genggong Cabang Malang	2012-2014
7	Bendahara Umum	KOAPSI (Komite Anti Plagiasi)	2016-2020

D. Pengalaman Struktural Lembaga/Instansi

No	Keududukan	Lembaga/Instansi	Tahun
1	Ketua Unit Pusat Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran	Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Relevansi Pendidikan (LP2RP)	2019-2022
2	Ketua Unit Penjaminan Mutu	Fakultas Agama Islam UNISMA	2019-2022

E. Pengalaman Praktisi Pendidikan

No	Status	Lembaga	Tahun
1	Guru PAI (GTT)	SDN Ketawanggede Malang	2014-2015
2	Guru PAI (GTT)	SMAN 2 Malang	2016-2017
4	Dosen Tetap UNISMA	UNISMA	2017-Sekarang

F. Prestasi

No	Kategori	Tingkat	Tahun
1.	10 Besar Nominator Terbaik LKTI Santri (Sebagai Presentator)	Nasional Puslitbank Kemenag RI	2015
2.	Penerima Hibah Penelitian LPPM UNISMA kategori Pemula (Ketua)	UNISMA	2018
3.	Penerima Hibah Penelitian LPPM UNISMA kategori Madya (Anggota)	UNISMA	2019
4.	Nominator 10 terbaik Essay Tokoh Muda Pahlawan Nasional Kemenpora	Nasional	2019
5.	Pendamping Penulis Buku Ajar Siswa Mts Kelas 7, 8, dan 9	Kemenag RI	2019

G. Karya Tulis

No	Judul	Kategori	Tahun
1	Hidden Movement KH. Hasyim Asy'ari Dalam Kajian Fiqih Siyasa	Jurnal OJS IAIBAFABA Jombang	Desember 2017
2	Paradigma Pendidikan Keluarga: Supervisi dan Motiv Keterlibatan Orang Tua dalam Pelaksanaan Ibadah	Jurnal OJS IAI Ibrahimy Banyuwangi	Februari 2018
3.	Penulis Aktif Opini Times Indonesia (15 judul opini)	www.timesindonesia.co.id/kanal/opini	2017—sekarang
4.	<u>Pemikiran Ulama'NU Jawa Timur tentang Ontologi dan Epistemologi Islam Liberal</u>	Jurnal Qolamuna Sinta IV	Februari 2019
5	Liberalisme, Inklusivisme, dan Era Transkultural	Buku ISBN978-623-7125-18-1	Februari 2019

H. Forum Seminar/Diskusi

No	Kegiatan/Tema	Kedudukan	Penyelenggara	Tahun
1	“The Overse Academic Exchange Program, Malaysia: Seminar, Discussion, Academic Field Studies, Campus, Scholl and Education Institution Visits”	Speaker	Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Antarbangsa Kementerian Pendidikan Malaysia	2018
2	PMII adalah Jawaban di Era Millenial Sebagai Pembela Bangsa dan Penegak Agama	Pemateri	Rayon Sunan Bonang Komisariat UNISMA	2018
3	Bergerak Menjadi Sejarah Atau Diam Menjadi Sampah	Pemateri	Himaprodi PAI UNISMA	2018
4.	Merajut Tali Kasih Dengan Berbagi Sebagai Wujud Implemantasi Rahmatan Lil Alamin	Motivator	Fakultas Agama Islam UNISMA	2019
5.	Seminar Nasional “Reintegrasi Pendidikan, Agama, dan Budaya Dalam Memperkuat Identitas Kebhinekaan”	Pemateri	IAI Ibrahimy Banyuwangi	2019
6.	Workshop Pemberdayaan Pembina Rohis “Pengembangan Budaya Literasi Pada Rohis SMA”	Pemateri	MGMP PAI Kota Malang	2019

Lampiran VIII

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN/GURU PAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID KELAS XI SMA

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis pada Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam, program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami selaku mahasiswa telah mengembangkan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran PAI berbasis android kelas XI SMA, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli pembelajaran/guru PAI.

Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran PAI berbasis android kelas XI SMA. Hasil dari penilain ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran agar bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peniliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

B. Identitas

Nama :

Pendidikan :

Jabatan :

Instansi :

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
5	Sangat baik / sangat valid/ sangat menarik /sangat mudah /sangat jelas /sangat tepat.
4	Baik / valid/ menarik / mudah / jelas / tepat.
3	Berarti cukup baik / cukup valid/ cukup menarik / cukup mudah / cukup jelas / cukup tepat.
2	Kurang baik / kurang valid/ kurang menarik / kurang mudah / kurang jelas / kurang tepat.
1	Sangat tidak baik / sangat tidak valid/ sangat tidak menarik /sangat tidak mudah /sangat tidak jelas /sangat tidak tepat.

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran atau komentar pada lembar yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran efektif dan efisien					
2	Media pembelajaran memberikan pemahaman materi					
3	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca					
4	Kejelasan tujuan pembelajaran					
5	Kesesuaian gambar dan materi					
6	Kesesuaian video dan materi					
7	Kesesuaian audio dan materi					
8	Penyajian materi runtut					
9	Penyajian materi mudah dipahami					
10	Media mudah dioperasikan					
11	Media pembelajaran membantu proses pembelajaran					
12	Media memudahkan siswa memahami materi					
13	Media memberi fokus siswa untuk belajar					
14	Materi sesuai KI dan KD					
15	Materi sesuai Indikator					

E. Saran atau Komentar

.....

.....

.....

- () Valid
- () Valid Perlu Revisi
- () Tidak Valid Perlu Revisi

Malang,.....2020

Validator Ahli Pembelajaran/Guru PAI

(.....)

NIP:

Lampiran IX

INSTRUMEN VALIDASI KEMENARIKAN MEDIA UNTUK SISWA MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID KELAS XI SMA

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis pada Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam, program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami selaku mahasiswa telah mengembangkan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran PAI berbasis android kelas XI SMA, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan adik-adik agar mengisi angket di bawah ini untuk memberi tanggapan.

Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran PAI berbasis android kelas XI SMA. Hasil dari penilain ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran agar bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan adik-adik.

B. Identitas

Nama :

Kelas :

Sekolah :

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian adik-adik.
2. Pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
5	Sangat jelas / sangat nyaman / sangat sesuai / sangat mudah / sangat senang / sangaturut.
4	Jelas / nyaman / sesuai / mudah / senang / urut
3	Cukup jelas / cukup nyaman / cukup sesuai / cukup mudah / cukup senang / cukup urut.
2	Kurang jelas / kurang nyaman / kurang sesuai / kurang mudah / kurang urut.
1	Sangat tidak jelas / sangat tidak nyaman / sangat tidak sesuai / sangat tidak mudah / sangat tidak urut.

D. Penilaian

No	Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah tampilan media menarik dan membuat nyaman untuk belajar					
2	Apakah warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat					
3	Apakah warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat					
4	Apakah gambar yang ditampilkan mempermudah memahami materi					
5	Apakah audio yang ditampilkan mempermudah memahami materi					
6	Apakah video yang ditampilkan menambah motivasi untuk belajar					
7	Apakah petunjuk dari penggunaan media telah disampaikan dengan jelas					
8	Apakah materi dalam media ini sudah disajikan secara urut					
9	Apakah isi materi dalam media membuat senang belajar					
10	Apakah dengan menggunakan media ini mempermudah memahami materi dan membuat senang untuk belajar					

Lampiran X**SOAL PRETEST DAN POSTTEST****SOAL PRETEST**

NAMA : _____

KELAS : _____

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d atau e yang dianggap sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Hukum bagi kaum muslim untuk mengurus jenazah muslim adalah
 - a. Fardu 'ain
 - b. Fardu kifayah**
 - c. Sunnah muakkad
 - d. Sunnah gairu muakkad
 - e. Mubah
2. Apabila orang yang meninggal dunia perempuan dan beragama Islam, maka posisi imam yang menyalatkan
 - a. Berdiri searah punggung
 - b. Berdiri di dekat perut**
 - c. Berdiri searah atas pinggul
 - d. Berdiri searah kepala
 - e. Berdiri searah paha
3. Di bawah ini yang tidak termasuk yang harus segera dilakukan terhadap jenazah yaitu
 - a. Memandikan jenazah
 - b. Mengafani jenazah
 - c. Menyalatkan jenazah
 - d. Membacakan riwayat jenazah**
 - e. Menguburkan jenazah
4. Posisi jenazah saat dimasukkan ke liang lahat adalah
 - a. Terlentang
 - b. Berbaring
 - c. Miring dan menghadap kiblat**
 - d. Miring dan menghadap barat
 - e. Miring dan menghadap utara
5. Diantara hikmah ziarah kubur adalah
 - a. Mengingat posisi makam
 - b. Mengingat kematian**
 - c. Melihat kondisi makam
 - d. Mengetahui alam barzah
 - e. Menjaga kuburan dari binatang buas
6. Tiap-tiap yang bernyawa itu akan merasakan mati, adalah firman Allah dalam surah
 - a. Ali Imran ayat 185**
 - b. Ali Imran ayat 158
 - c. Al-Baqarah ayat 185
 - d. Al-Baqarah ayat 158

- e. Ali Imran ayat 188
7. بِسْمِ اللَّهِ وَعَلَىٰ مِلَّةِ رَسُولِ اللَّهِ
Lafadz bacaan tersebut diucapkan ketika
- Mendengar orang meninggal
 - Memandikan jenazah
 - Menyalatkan jenazah
 - Menguburkan jenazah**
 - Mengafani jenazah
8. Salah satu ucapan doa dalam salat jenazah berbunyi:
اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ
- Artinya
- Gantikanlah rumahnya, dengan yang lebih baik dari rumahnya ketika di dunia.
 - Gantikanlah kaum keluarganya dari kaum keluarganya dahulu.
 - Ampunilah segala dosanya yang telah lalu.
 - Ya Allah, ampunilah ia, kasihanilah ia, sejahterakanlah ia, maafkanlah kesalahannya.**
 - Peliharalah dia dari siksa kubur dan azab neraka.
9. اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهُ وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهُ
- Lanjutannya adalah
- وَعَفِرْ لَنَا وَ لَهُ
 - وَاعْفِرْ لَنَا وَ لَهُ**
 - وَعَفِرْ لَنَا وَ لَهُ
 - وَاعْفِرْ لَنَا وَ لَهُ
 - وَاعْفِرْ لَنَا وَ لَهُ
10. كُلُّ نَفْسٍ الْمَوْتِ
- Lengkapi ayat tersebut
- يَوْمٍ
 - مَّتَّعٍ
 - وَأَدْخِلَ
 - ذَائِقَةً**
 - وَإِنَّمَا
11. Do'a ketika melemparkan tanah galian ke arah makam pada lemparan ke dua
- وَفِيهَا نَعِيدُكُمْ**

- b. مِنْهَا خَلَقْنَاكُمْ
- c. وَمِنْهَا أَخْرَجُكُمْ تَارَةً أُخْرَى
- d. وَفِيهَا خَلَقْنَاكُمْ
- e. مِنْهَا نُعِيدُكُمْ
12. Do'a ketika melemparkan tanah galian ke arah makam pada lemparan pertama
- a. وَفِيهَا نُعِيدُكُمْ
- b. مِنْهَا خَلَقْنَاكُمْ
- c. وَمِنْهَا أَخْرَجُكُمْ تَارَةً أُخْرَى
- d. وَفِيهَا خَلَقْنَاكُمْ
- e. مِنْهَا نُعِيدُكُمْ
13. Yang bukan termasuk adab ta'ziyyah
- a. Menyampaikan doa untuk kebaikan dan ampunan terhadap orang yang meninggal
- b. Membuatkan makanan bagi keluarga yang ditimpa musibah
- c. Menghindari canda tawa
- d. **Menghibur dengan canda tawa**
- e. Menghindari pembicaraan yang menambah sedih keluarga yang ditimpa musibah
14. Yang menyebabkan Islam mengalami perkembangan sangat pesat adalah sebagai berikut, kecuali ...
- a. menerjemahkan buku-buku asing yang sarat akan pengetahuan
- b. **pentingnya taqlid agar kita disebut orang-orang yang setia.**
- c. meyakini bahwa *al-Qur'an* itu pedoman hidup yang sangat dinamis.
- d. mencari ilmu tidak cukup di negeri Arab saja, bisa ke negeri Cina.
- e. semangat mengembangkan ilmu pengetahuan untuk kepentingan umat manusia.
15. Karyanya yang terkenal berjudul *Al-Qanun fi at-tibb* dan *Al-Syifa*. Buku tersebut ditulis oleh ...
- a. Hamzah Fansuri.
- b. **Ibnu Sina.**
- c. Nuruddin Ar-Raniri.
- d. Al-Farabi.
- e. Al-Ghozali.
16. Khalifah pertama Dinasti Abbasiyah adalah
- a. Muawiyah bin Abi Sofyan
- b. Yazid bin Muawiyah
- c. Walid bin Abdul Malik
- d. **Abul Abbas as-Saffah**
- e. Hisyam bin Hakam
17. Pendiri Dinasti Umayyah adalah
- a. **Muawiyah bin Abi Sofyan**
- b. Yazid bin Muawiyah
- c. Walid bin Abdul Malik
- d. Abul Abbas as-Saffah

- e. Hisyam bin Hakam
18. Astronom pertama umat Islam adalah
- Ali Ibnu Ribban al-Tabari
 - Muhammad Ibnu Muslih al-Farazi**
 - Al-Razi
 - Al-Farabi
 - Ibnu Sina
19. Buku yang berjudul al-Mukhtasar fi al-Hisab al-Jabr wa al-Muqabalah adalah sebuah kitab terkenal di bidang ilmu matematika merupakan karya
- Al-Khawarizmi**
 - Al-Farabi
 - Al-Biruni
 - Jabir Ib Hayyan
 - Ibnu Khaldun
20. Yang harus dilakukan oleh umat Islam untuk mengembalikan zaman kejayaan Islam yang sekarang telah berpindah di negara Barat adalah
- Menghidupkan kembali semangat dakwah Islam
 - Menghidupkan kembali semangat melakukan ijtihad
 - Menghidupkan kembali semangat mencintai ilmu**
 - Menghidupkan kembali semangat berjihad
 - Menghidupkan kembali semangat menulis buku
21. Seorang tokoh tasawuf yang menulis buku yang sangat terkenal dengan judul Ihya' Ulum ad-Din adalah
- Ibnu Rusyd
 - Al-Ghazai**
 - Al-Kindi
 - Al-Farabi
 - Ibnu Sina
22. Di bawah ini yang bukan merupakan faktor-faktor yang mendorong umat Islam dapat mencapai zaman kejayaan di berbagai bidang adalah
- Dorongan semangat membaca
 - Dorongan membangun keilmuan yang berasaskan tauhid
 - Dorongan menjadikan al-Qur'an dan sunnah sebagai panduan
 - Dorongan gerakan penerjemah
 - Dorongan untuk meraih kekayaan yang melimpah**
23. Sastrawan dan budayawan yang terkenal pada Dinasti Abbasiyah adalah
- Ibn Jarir ath Tabary
 - Abu Nawas**
 - Abu Bakar Asam
 - Ibn Jaru al-Asady
 - Abu Ja'far
24. Nilai-nilai luhur pada masa kejayaan Islam diantaranya adalah
- Menjadikan perbedaan sebagai rahmat, bukan sebagai jurang pemisah**
 - Belajar apa adanya yang penting belajar
 - Bekerja semampunya urusan hasil terserah nanti
 - Mementingkan ilmu pengetahuan, mengenyampingkan al-Qur'an dan Sunnah
 - Kekayaan tujuan utama
25. Kontribusi peradaban Islam diantaranya adalah
- Dengan akal mempermudah menjadi kaya
 - Ilmuwan muslim pelit terhadap ilmu pengetahuan
 - Belajar ilmu agama tanpa belajar ilmu umum

- d. Karya ilmuwan islam tidak boleh diterjemahkan ke dalam bahasa asing
 e. **Memberi sumbangan eksperimental mengenai metode dan teori sains**
26. Umat Islam di dalam melakukan kegiatan ekonomi dapat memperoleh hasil yang halal dan berkah apabila
 a. Melakukannya sesuai tradisi
 b. Melakukannya sesuai kebiasaan
 c. **Melakukannya sesuai prinsip dan norma Islam**
 d. Melakukannya sesuai naluri
 e. Melakukannya sesuai keinginan
27. Di bawah ini adalah prinsip dan praktik kegiatan ekonomi Islam, kecuali
 a. Dilakukan secara suka rela
 b. **Dilakukan untuk memperkaya diri**
 c. Dilakukan dengan penuh tanggung jawab
 d. Dilakukan secara jujur
 e. Dilakukan secara amanah
28. Di bawah ini yang bukan merupakan rukun dalam jual beli adalah
 a. Adanya penjual
 b. Adanya pembeli
 c. Adanya barang
 d. **Adanya modal**
 e. Adanya ijab dab qabul
29. Jual beli dengan menggunakan barang najis seperti: darah, bangkai, khamr, dan sejenisnya adalah jual beli yang haram karena
 a. Cara yang dilakukan
 b. Proses yang dilakukan
 c. **Barang yang dijual belikan**
 d. Harga yang diterapkan
 e. Pelanggan yang setia
30. Contoh jual-beli yang batil ialah ...
 a. penjual dan pembeli tidak berada dalam satu tempat.
 b. penjual dan pembeli tidak mengucapkan ijab kabul.
 c. nilai tukar barang yang dijual menggunakan kartu kredit.
 d. nilai tukar bukan berupa uang, tetapi berupa barang.
 e. **jual-beli minuman keras (khamr).**
31. Ulama fiqh sepakat bahwa asuransi dibolehkan asal cara kerjanya Islami, kecuali ...
 a. ditegakkannya prinsip keadilan
 b. dihilangkannya unsur untung-untungan/maisir
 c. tidak ada perampasan hak dan kezaliman
 d. bersih dari unsur riba
 e. **para karyawan perusahaan asuransi harus orang Islam**
32. Tujuan dari ekonomi Islam adalah
 a. Agar agama Islam semakin banyak pemeluknya
 b. Agar umat Islam rajin melakukan ibadah haji
 c. Mengembalikan kejayaan Islam
 d. **Tercapainya kebaikan, keutamaan, dan kesejahteraan masyarakat**
 e. Agar umat Islam menjadi kaya
33. Pinjam-meminjam barang dengan syarat harus memberi kelebihan pada saat mengembalikan disebut
 a. Hadiah
 b. Hibah
 c. **Riba**
 d. Sedekah
 e. Zakat
34. Dalam Islam tawar menawar barang yang akan dibeli itu diperbolehkan, mengapa demikian

- a. **Jual-beli haruslah berdasarkan suka sama suka**
 b. Untuk mengasah keahlian berdagang
 c. Agar mendapat laba yang besar
 d. Permainan pedagang agar pembeli tertarik
 e. Karena untuk meyakinkan pembeli agar membeli
35. Kerjasama yang dilakukan antara pemilik lahan dan petani yang benihnya berasal dari petani adalah definisi dari
 a. Musyarakah
 b. **Muzara'ah**
 c. Mudarabah
 d. Musaqah
 e. Mukhabarah
36. وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا
 Ayat di atas menjelaskan bahwa jual beli adalah
 a. Mubah
 b. **Halal**
 c. Haram
 d. Sunnah
 e. Subhat
37. Sebagai pelajar apa yang harus dilakukan untuk menghadapi era ekonomi modern....
 a. **Belajar dengan tekun dan bersungguh-sungguh**
 b. Bekerja keras tanpa mengenal lelah
 c. Berburu senja di pinggir pantai
 d. Menikmati secangkir kopi sambil membaca novel
 e. Mengasah kemampuan bermain game online
38. Q.S. Yunus ayat: 41 mengajarkan pada kita, dalam menyikapi orang-orang yang mendustakan al-Qur'an, dengan cara mengatakan...
 a. bagiku agamaku dan bagimu agamamu
 b. **bagiku pekerjaanku dan bagimu pekerjaanmu.**
 c. kamu bukan penyembah Tuhan yang aku sembah.
 d. Tuhanku tidak sama dengan Tuhanmu.
 e. aku tidak bertanggung jawab atas pekerjaanmu.
39. Dibawah ini yang termasuk isi kandungan surat Yunus ayat 40 adalah
 a. Manusia diciptakan Allah dari segumpal darah
 b. Allah mengetahui yang akan terjadi pada hambanya
 c. Nabi Muhammad mempunyai pengikut yang terbanyak
 d. Siksaan Allah amatlah pedih bagi orang-orang yang kafir
 e. **Allah mengetahui orang yang yag berbuat kerusakan**
40. Yang termasuk kandungan surat al-Maidah ayat 32 adalah
 a. **Orang yang membunuh tanpa hak, bagaikan membunuh seluruh umat manusia**
 b. Perintah untuk amar ma'ruf nahi mungkar
 c. Perintah untuk memedulikan anak yatim
 d. Larangan berbuat keji
 e. Larangan memakan makanan yang haram
41. Di bawah ini yang termasuk perbuatan yang menunjukkan tindak kekerasan adalah
 a. Menolong orang yang hendak menyebrang jalan
 b. Mengantre sesuai dengan urutan
 c. **Merusak fasilitas umum**
 d. Melakukan protes terhadap pemimpin yang zalim
 e. Meminta keadilan dengan berdemostrasi
42. Dalam rapat OSIS pendapat kamu tidak diterima oleh peserta lain, sikap kamu adalah
 a. Berusaha keras agar diterima
 b. Menerima dengan jengkel

- c. Berusaha menghargai pendapat peserta lain
 d. Mengajak baku hantam pada peserta yang menolak
 e. **Berlapang dada menerima perbedaan pendapat**
43. Kamu sangat pintar pelajaran matematika. Teman kelas kamu terlihat kesulitan saat disuruh guru mengerjakan soal di papan tulis. Sebagai teman, apa yang kamu lakukan
 a. Membantu mengerjakan
 b. Berdiskusi dengan teman yang lain untuk membantunya
 c. Menertawakan bersama teman yang lain
 d. **Membantu mengerjakan apabila ada perintah dari guru**
 e. Pura-pura tidak bisa
44. Sikap pada saat menagih hutang pada teman adalah
 a. Menyindir secara halus
 b. Menagih sambil memarahi
 c. **Menagih secara santun**
 d. Menagih sambil berkata kasar
 e. Memberi pukulan peringatan
45. مِنْهُمْ Artinya adalah
 a. **Di antara mereka**
 b. Di antaranya
 c. Dan diantara mereka
 d. Dan diantaranya
 e. Dari mereka semuanya
46. Hukum tajwid dari bacaan **بَنِي إِسْرَائِيلَ** adalah
 a. Ikhfa'
 b. **Mad wajib muttasil**
 c. Mad jaiz
 d. Hunnah
 e. Iqlab
47. Hukum tajwid dari bacaan **مَنْ يُؤْمِنُ** adalah
 a. Ikhfa'
 b. Idgham bilaghunnah
 c. Izhar halqi
 d. Iqlab
 e. **Idgham bighunnah**
48. **وَإِنْ كَذَّبُوكَ فَقُلْ لِي عَمَلٍ وَلَكُمْ**
 Lengkapi ayat tersebut
 a. **يَوْمَ**
 b. **عَمَلِكُمْ**
 c. **وَأُدْخِلُ**
 d. **أَعْمَلُ**
 e. **وَإِنَّمَا**

49. **وَرَبُّكَ أَعْلَمُ بِالْمُفْسِدِينَ**
Artinya
- Dan di antara mereka ada orang-orang yang beriman kepadanya
 - Sedangkan Tuhanmu lebih mengetahui tentang orang-orang yang berbuat kerusakan**
 - Bagiku pekerjaanku dan bagimu pekerjaanmu
 - Kamu tidak bertanggung jawab terhadap apa yang aku kerjakan
 - dan di antaranya ada (pula) orang-orang yang tidak beriman kepadanya
50. **مَنْ قَتَلَ نَفْسًا بِغَيْرِ نَفْسٍ أَوْ فَسَادٍ فِي الْأَرْضِ**
Lafadz di atas terdapat hukum bacaan iqlab, alasannya adalah
- Fathahtain bertemu huruf ba**
 - Nun sukun bertemu huruf qof
 - Tanwin bertemu huruf hamzah
 - Kasrohtain bertemu huruf fa'
 - Huruf alif lam berhadapan dengan huruf alif

SOAL POSTTEST

NAMA : _____
KELAS : _____

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d atau e yang dianggap sebagai jawaban yang paling tepat!

- Tiap-tiap yang bernyawa itu akan merasakan mati, adalah firman Allah dalam surah
 - Ali Imran ayat 185**
 - Ali Imran ayat 158
 - Al-Baqarah ayat 185
 - Al-Baqarah ayat 158
 - Ali Imran ayat 188
- بِسْمِ اللَّهِ وَعَلَىٰ مِلَّةِ رَسُولِ اللَّهِ**
Lafadz bacaan tersebut diucapkan ketika
 - Mendengar orang meninggal
 - Memandikan jenazah
 - Menyalatkan jenazah
 - Menguburkan jenazah**
 - Mengafani jenazah
- Salah satu ucapan doa dalam salat jenazah berbunyi:
اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ
Artinya
 - Gantikanlah rumahnya, dengan yang lebih baik dari rumahnya ketika di dunia.
 - Gantikanlah kaum keluarganya dari kaum keluarganya dahulu.
 - Ampunilah segala dosanya yang telah lalu.

- d. **Ya Allah, ampunilah ia, kasihanilah ia, sejahterakanlah ia, maafkanlah kesalahannya.**
- e. Peliharalah dia dari siksa kubur dan azab neraka.
4. اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهُ وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهُ
- Lanjutannya adalah
- a. وَغْفِرْ لَنَا وَ لَهُ
- b. **وَاعْفِرْ لَنَا وَ لَهُ**
- c. وَغْفِرْ لَنَا وَ لَهُ
- d. وَاعْفِرْ لَنَا وَ لَهُ
- e. وَاعْفِرْ لَنَا وَ لَهُ
5. كُلُّ نَفْسٍ أَلْمُوتِ
- Lengkapi ayat tersebut
- a. يَوْمٍ
- b. مَتَّعٍ
- c. وَأَدْخِلِ
- d. **ذَائِقَهُ**
- e. وَإِنَّمَا
6. Khalifah pertama Dinasti Abbasiyah adalah
- a. Muawiyah bin Abi Sofyan
- b. Yazid bin Muawiyah
- c. Walid bin Abdul Malik
- d. **Abul Abbas as-Saffah**
- e. Hisyam bin Hakam
7. Pendiri Dinasti Umayyah adalah
- a. **Muawiyah bin Abi Sofyan**
- b. Yazid bin Muawiyah
- c. Walid bin Abdul Malik
- d. Abul Abbas as-Saffah
- e. Hisyam bin Hakam
8. Astronom pertama umat Islam adalah
- a. Ali Ibnu Ribban al-Tabari
- b. **Muhammad Ibnu Muslih al-Farazi**
- c. Al-Razi
- d. Al-Farabi
- e. Ibnu Sina
9. Buku yang berjudul al-Mukhtasar fi al-Hisab al-Jabr wa al-Muqabalah adalah sebuah kitab terkenal di bidang ilmu matematika merupakan karya

- a. **Al-Khawarizmi**
 - b. Al-Farabi
 - c. Al-Biruni
 - d. Jabir Ib Hayyan
 - e. Ibnu Khaldun
10. Yang harus dilakukan oleh umat Islam untuk mengembalikan zaman kejayaan Islam yang sekarang telah berpindah di negara Barat adalah
 - a. Menghidupkan kembali semangat dakwah Islam
 - b. Menghidupkan kembali semangat melakukan ijtihad
 - c. **Menghidupkan kembali semangat mencintai ilmu**
 - d. Menghidupkan kembali semangat berjihad
 - e. Menghidupkan kembali semangat menulis buku
 11. Umat Islam di dalam melakukan kegiatan ekonomi dapat memperoleh hasil yang halal dan berkah apabila
 - a. Melakukannya sesuai tradisi
 - b. Melakukannya sesuai kebiasaan
 - c. **Melakukannya sesuai prinsip dan norma Islam**
 - d. Melakukannya sesuai naluri
 - e. Melakukannya sesuai keinginan
 12. Di bawah ini adalah prinsip dan praktik kegiatan ekonomi Islam, kecuali
 - a. Dilakukan secara suka rela
 - b. **Dilakukan untuk memperkaya diri**
 - c. Dilakukan dengan penuh tanggung jawab
 - d. Dilakukan secara jujur
 - e. Dilakukan secara amanah
 13. Di bawah ini yang bukan merupakan rukun dalam jual beli adalah
 - a. Adanya penjual
 - b. Adanya pembeli
 - c. Adanya barang
 - d. **Adanya modal**
 - e. Adanya ijab dan qabul
 14. Jual beli dengan menggunakan barang najis seperti: darah, bangkai, khamr, dan sejenisnya adalah jual beli yang haram karena
 - a. Cara yang dilakukan
 - b. Proses yang dilakukan
 - c. **Barang yang dijual belikan**
 - d. Harga yang diterapkan
 - e. Pelanggan yang setia
 15. Contoh jual-beli yang batil ialah ...
 - a. penjual dan pembeli tidak berada dalam satu tempat.
 - b. penjual dan pembeli tidak mengucapkan ijab kabul.
 - c. nilai tukar barang yang dijual menggunakan kartu kredit.
 - d. nilai tukar bukan berupa uang, tetapi berupa barang.
 - e. **jual-beli minuman keras (khamr).**
 16. وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا
 Ayat di atas menjelaskan bahwa jual beli adalah
 - a. Mubah
 - b. **Halal**
 - c. Haram
 - d. Sunnah
 - e. Subhat
 17. Sebagai pelajar apa yang harus dilakukan untuk menghadapi era ekonomi modern....
 - a. **Belajar dengan tekun dan bersungguh-sungguh**

- b. Bekerja keras tanpa mengenal lelah
 c. Berburu senja di pinggir pantai
 d. Menikmati secangkir kopi sambil membaca novel
 e. Mengasah kemampuan bermain game online
18. Q.S. Yunus ayat: 41 mengajarkan pada kita, dalam menyikapi orang-orang yang mendustakan al-Qur'an, dengan cara mengatakan...
- a. bagiku agamaku dan bagimu agamamu
b. bagiku pekerjaanku dan bagimu pekerjaanmu.
 c. kamu bukan penyembah Tuhan yang aku sembah.
 d. Tuhanku tidak sama dengan Tuhanmu.
 e. aku tidak bertanggung jawab atas pekerjaanmu.
19. Dibawah ini yang termasuk isi kandungan surat Yunus ayat 40 adalah
- a. Manusia diciptakan Allah dari segumpal darah
 b. Allah mengetahui yang akan terjadi pada hambanya
 c. Nabi Muhammad mempunyai pengikut yang terbanyak
 d. Siksaan Allah amatlah pedih bagi orang-orang yang kafir
e. Allah mengetahui orang yang yag berbuat kerusakan
20. Yang termasuk kandungan surat al-Maidah ayat 32 adalah
- a. Orang yang membunuh tanpa hak, bagaikan membunuh seluruh umat manusia**
 b. Perintah untuk amar ma'ruf nahi mungkar
 c. Perintah untuk memedulikan anak yatim
 d. Larangan berbuat keji
 e. Larangan memakan makanan yang haram
21. Hukum tajwid dari bacaan **بَنِي إِسْرَائِيلَ** adalah
- a. Ikhfa'
b. Mad wajib muttasil
 c. Mad jaiz
 d. Hunnah
 e. Iqlab
22. Hukum tajwid dari bacaan **مَنْ يُؤْمِنُ** adalah
- a. Ikhfa'
 b. Idgham bilaghunnah
 c. Izhar halqi
 d. Iqlab
e. Idgham bighunnah
23. **وَإِنْ كَذَّبُوكَ فَقُلْ لِي عَمَلٍ وَلكُمْ**
 Lengkapi ayat tersebut
- a. **يَوْمَ**
b. عَمَلِكُمْ
 c. **وَأُدْخِلُ**
 d. **أَعْمَلُ**
 e. **وَأِنَّمَا**

24. **وَرَبُّكَ أَعْلَمُ بِالْمُفْسِدِينَ**
Artinya
- Dan di antara mereka ada orang-orang yang beriman kepadanya
 - Sedangkan Tuhanmu lebih mengetahui tentang orang-orang yang berbuat kerusakan**
 - Bagiku pekerjaanku dan bagimu pekerjaanmu
 - Kamu tidak bertanggung jawab terhadap apa yang aku kerjakan
 - dan di antaranya ada (pula) orang-orang yang tidak beriman kepadanya
25. **مَنْ قَتَلَ نَفْسًا بِغَيْرِ نَفْسٍ أَوْ فَسَادٍ فِي الْأَرْضِ**
Lafadz di atas terdapat hukum bacaan iqlab, alasannya adalah
- Fathahtain bertemu huruf ba**
 - Nun sukun bertemu huruf qof
 - Tanwin bertemu huruf hamzah
 - Kasrohtain bertemu huruf fa'
 - Huruf alif lam berhadapan dengan huruf alif
26. Hukum bagi kaum muslim untuk mengurus jenazah muslim adalah
- Fardu 'ain
 - Fardu kifayah**
 - Sunnah muakkad
 - Sunnah gairu muakkad
 - Mubah
27. Apabila orang yang meninggal dunia perempuan dan beragama Islam, maka posisi imam yang menyalatkan
- Berdiri searah punggung
 - Berdiri di dekat perut**
 - Berdiri searah atas pinggul
 - Berdiri searah kepala
 - Berdiri searah paha
28. Di bawah ini yang tidak termasuk yang harus segera dilakukan terhadap jenazah yaitu
- Memandikan jenazah
 - Mengafani jenazah
 - Menyalatkan jenazah
 - Membacakan riwayat jenazah**
 - Menguburkan jenazah
29. Posisi jenazah saat dimasukkan ke liang lahat adalah
- Terlentang
 - Berbaring
 - Miring dan menghadap kiblat**
 - Miring dan menghadap barat
 - Miring dan menghadap utara
30. Diantara hikmah ziarah kubur adalah
- Mengingat posisi makam
 - Mengingat kematian**
 - Melihat kondisi makam
 - Mengetahui alam barzah
 - Menjaga kuburan dari binatang buas
31. Do'a ketika melemparkan tanah galian ke arah makam pada lemparan ke dua
- وَفِيهَا نُعِيدُكُمْ**

- b. مِنْهَا خَلَقْنَاكُمْ
- c. وَمِنْهَا نَخْرِجُكُمْ تَارَةً أُخْرَى
- d. وَفِيهَا خَلَقْنَاكُمْ
- e. مِنْهَا نُعِيدُكُمْ
32. Do'a ketika melemparkan tanah galian ke arah makam pada lemparan pertama
- a. وَفِيهَا نُعِيدُكُمْ
- b. مِنْهَا خَلَقْنَاكُمْ
- c. وَمِنْهَا نَخْرِجُكُمْ تَارَةً أُخْرَى
- d. وَفِيهَا خَلَقْنَاكُمْ
- e. مِنْهَا نُعِيدُكُمْ
33. Yang bukan termasuk adab ta'ziyyah
- a. Menyampaikan doa untuk kebaikan dan ampunan terhadap orang yang meninggal
- b. Membuatkan makanan bagi keluarga yang ditimpa musibah
- c. Menghindari canda tawa
- d. **Menghibur dengan canda tawa**
- e. Menghindari pembicaraan yang menambah sedih keluarga yang ditimpa musibah
34. Yang menyebabkan Islam mengalami perkembangan sangat pesat adalah sebagai berikut, kecuali ...
- a. menerjemahkan buku-buku asing yang sarat akan pengetahuan
- b. **pentingnya taqlid agar kita disebut orang-orang yang setia.**
- c. meyakini bahwa *al-Qur'an* itu pedoman hidup yang sangat dinamis.
- d. mencari ilmu tidak cukup di negeri Arab saja, bisa ke negeri Cina.
- e. semangat mengembangkan ilmu pengetahuan untuk kepentingan umat manusia.
35. Karyanya yang terkenal berjudul *Al-Qanun fi at-tibb* dan *Al-Syifa*. Buku tersebut ditulis oleh ...
- a. Hamzah Fansuri.
- b. **Ibnu Sina.**
- c. Nuruddin Ar-Raniri.
- d. Al-Farabi.
- e. Al-Ghozali.
36. Seorang tokoh tasawuf yang menulis buku yang sangat terkenal dengan judul *Ihya' Ulum ad-Din* adalah
- a. Ibnu Rusyd
- b. **Al-Ghazai**
- c. Al-Kindi
- d. Al-Farabi
- e. Ibnu Sina
37. Di bawah ini yang bukan merupakan faktor-faktor yang mendorong umat Islam dapat mencapai zaman kejayaan di berbagai bidang adalah
- a. Dorongan semangat membaca
- b. Dorongan membangun keilmuan yang berasaskan tauhid
- c. Dorongan menjadikan al-Qur'an dan sunnah sebagai panduan

- d. Dorongan gerakan penerjemah
e. Dorongan untuk meraih kekayaan yang melimpah
38. Sastrawan dan budayawan yang terkenal pada Dinasti Abbasiyah adalah
 a. Ibn Jarir ath Tabary
b. Abu Nawas
 c. Abu Bakar Asam
 d. Ibn Jaru al-Asady
 e. Abu Ja'far
39. Nilai-nilai luhur pada masa kejayaan Islam diantaranya adalah
a. Menjadikan perbedaan sebagai rahmat, bukan sebagai jurang pemisah
 b. Belajar apa adanya yang penting belajar
 c. Bekerja semampunya urusan hasil terserah nanti
 d. Mementingkan ilmu pengetahuan, mengenyampingkan al-Qur'an dan Sunnah
 e. Kekayaan tujuan utama
40. Kontribusi peradaban Islam diantaranya adalah
 a. Dengan akal mempermudah menjadi kaya
 b. Ilmuwan muslim pelit terhadap ilmu pengetahuan
 c. Belajar ilmu agama tanpa belajar ilmu umum
 d. Karya ilmuwan islam tidak boleh diterjemahkan ke dalam bahasa asing
e. Memberi sumbangan eksperimental mengenai metode dan teori sains
41. Ulama fiqh sepakat bahwa asuransi dibolehkan asal cara kerjanya Islami, kecuali ...
 a. ditegakkannya prinsip keadilan
 b. dihilangkannya unsur untung-untungan/maisir
 c. tidak ada perampasan hak dan kezaliman
 d. bersih dari unsur riba
e. para karyawan perusahaan asuransi harus orang Islam
42. Tujuan dari ekonomi Islam adalah
 a. Agar agama Islam semakin banyak pemeluknya
 b. Agar umat Islam rajin melakukan ibadah haji
 c. Mengembalikan kejayaan Islam
d. Tercapainya kebaikan, keutamaan, dan kesejahteraan masyarakat
 e. Agar umat Islam menjadi kaya
43. Pinjam-meminjam barang dengan syarat harus memberi kelebihan pada saat mengembalikan disebut
 a. Hadiah
 b. Hibah
c. Riba
 d. Sedekah
 e. Zakat
44. Dalam Islam tawar menawar barang yang akan dibeli itu diperbolehkan, mengapa demikian
a. Jual-beli haruslah berdasarkan suka sama suka
 b. Untuk mengasah keahlian berdagang
 c. Agar mendapat laba yang besar
 d. Permainan pedagang agar pembeli tertarik
 e. Karena untuk meyakinkan pembeli agar membeli
45. Kerjasama yang dilakukan antara pemilik lahan dan petani yang benihnya berasal dari petani adalah definisi dari
 a. Musyarakah
b. Muzara'ah
 c. Mudarabah
 d. Musaqah
 e. Mukhabarah

46. Di bawah ini yang termasuk perbuatan yang menunjukkan tindak kekerasan adalah
- Menolong orang yang hendak menyebrang jalan
 - Mengantre sesuai dengan urutan
 - Merusak fasilitas umum**
 - Melakukan protes terhadap pemimpin yang zalim
 - Meminta keadilan dengan berdemostrasi
47. Dalam rapat OSIS pendapat kamu tidak diterima oleh peserta lain, sikap kamu adalah
- Berusaha keras agar diterima
 - Menerima dengan jengkel
 - Berusaha menghargai pendapat peserta lain
 - Mengajak bahu hantam pada peserta yang menolak
 - Berlapang dada menerima perbedaan pendapat**
48. Kamu sangat pintar pelajaran matematika. Teman kelas kamu terlihat kesulitan saat disuruh guru mengerjakan soal di papan tulis. Sebagai teman, apa yang kamu lakukan
- Membantu mengerjakan
 - Berdiskusi dengan teman yang lain untuk membantunya
 - Menertawakan bersama teman yang lain
 - Membantu mengerjakan apabila ada perintah dari guru**
 - Pura-pura tidak bisa
49. Sikap pada saat menagih hutang pada teman adalah
- Menyindir secara halus
 - Menagih sambil memarahi
 - Menagih secara santun**
 - Menagih sambil berkata kasar
 - Memberi pukulan peringatan
50. مِنْهُمْ Artinya adalah
- Di antara mereka**
 - Di antaranya
 - Dan diantara mereka
 - Dan diantaranya
 - Dari mereka semuanya

Lampiran XI

INSTRUMEN WAWANCARA

1. Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar PAI di dalam kelas selama ini?
Kegiatan pembelajaran PAI selama ini masih konvensional artinya penggunaan materi dengan buku menggunakan buku kemudian masih powerpoint kemudian media apa media pembelajaran apa media pembelajaran yang ada yang sudah disiapkan sekolah seperti apa namanya patung mayat untuk pengurusan jenazah artinya belum masuk pada apa yang saat ini siswa siswi sma n 9 malang menggandrungi itu artinya media kekinian belum tersentuh
2. Bagaimana menurut Bapak tentang media pembelajaran PAI berbasis android yang saya buat?
Siswa itu saat ini lebih dekat dengan media hp atau berbasis android itu sehingga apa intensitas penggunaan media android ini sangat tinggi siswa maka bila apa ini kemudian dikenakan artinya proses pembelajaran di dalamnya juga menggunakan hp maka ini sebenarnya yang diharapkan oleh siswa apa yang sudah dibuat dari media apa pembelajaran yang sudah saya buka ini bagi saya sudah bagus artinya menggandung harapan siswa dalam proses pembelajaran karena saat ini itu siswa kalau lupa buku juga buku agma lupa insya Allah siswa gak balik tapi kalau hp lupa insya Allah balik artinya hp itu selalu ditangan maka bagaimana proses pembelajaran didekatkan dengan hp ini sehingga lebih efektif pasti itu
3. Apakah bapak merasa kesulitan dalam menggunakan media tersebut?
Kalau seusia saya penggunaan apa karena memang apa kayak masih relatif mengikuti perkembangan android maka tidak begitu sulit untuk mengoperasikannya artinya media yang dibuat yang dibuat njenengan itu relatif gampang untuk digunakan
4. Apakah media pembelajaran PAI berbasis android ini dapat membantu bapak dalam menyampaikan pembelajaran, terutama saat pemerintah mewajibkan pembelajaran secara daring akibat virus corona covid-19?
Sebenarnya bila apa artinya kalau tidak ada peristiwa covid pun media pembelajaran berbasis android ini sangat dibutuhkan baik guru maupun siswa saat ini sudah dekat dengan dengan android kemana-mana sudah apa sudah ada sudah dibawa beda misalnya ketika menggunakan masih menggunakan media pembelajaran konvensional ketika itu listrik mati misalnya maka penggunaan proyektor akan terbatas itu tetapi atau mislanya di kelas tidak ada apa tidak ada proyektor nah ini akan kesulitan nah dengan bantuan media pembelajaran berbasis android ini tentu ini memudahkan atau kesulitan-kesulitan itu akan apa akan hambatan-hambatan itu tidak akan ada lagi baik guru maupun siswa sudah sudah bawa dengan menginstruksikan buka materi ini kemudian dipelajari di

apa dijelaskan sedikit kemudian dievaluasi apa lagi kemudian media android yang njenengan buat itu ada apa ada movienya ada unsur apa ada yang bisa apa antara materi dengan realitas dalam bantuk movie nah ini akan apa akan memberikan percepatan pemahaman kepada siswa artinya siswa tidak hanya membaca secara teks tetapi juga secara visual siswa disajikan biasanya secara visual itu akan lebih cepat nangkapnya dibandingkan teks nah itu sedangkan apa media ini juga ada unsur teksnya ada unsur visualnya nah ini sudah apa sudah mewakili semua untuk memberikan percepatan pemahaman kepada siswa

5. Apakah dengan media pembelajaran PAI berbasis android ini kegiatan belajar mengajar semakin mudah dan menyenangkan?

Saya melihat siswa itu sekarang lebih tertarik untuk membuka hp bahkan lebih tertarik membuka hp daripada membuka buku lebih tertarik membuka hp dibandingkan mendengarkan guru maka bila ada aplikasi pembelajaran yang menggunakan android ini sebenarnya memberikan tawaran kepada siswa untuk apa apa yang sudah dilakukan disisipkan itu disisipkan hal yang bermanfaat biasanya siswa dengan hp itu membuka game game online misalnya mobile legend dan lain sebagainya itu Easport nah sekarang mencoba memasukkan unsur materi proses pembelajaran di dalam hp tersebut ada kecenderungan siswa kemudian kecenderungan ini dimasuki dengan unsur proses pembelajaran sehingga kemudian mej apa istilahnya asimilasi mungkin sebagaimana dulu metode dakwahnya walisongo masyarakat apa ya seneng untuk melihat wayang akhirnya kemudian kesenangan ini disisipi dengan unsur dakwah akhirnya kemudian tidak mengganggu kesenangan masyarakat sama dengan kok siswa ini senangnya main android kemudian kesenangan ini disisipi dengan pelajaran nah ini ini langkah apa langkah bagus dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak tidak terganggu kesenangannya tetapi ketika melakukan kesenangan itu siswa dikasih unsur materi nah ini artinya materi yang disampaikan tidak akan bosan karena apa karena apa yang dipegang apa yang dilakukan adalah kesengannya seperti itu

6. Bagaimana respon siswa ketika bapak menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android ini dalam pembelajaran?

Ketika kami coba untuk menawarkan ke siswa nah ini apalagi dengan kondisi covid ini semuanya serba online maka ini sangat dibutuhkan artinya media ini sangat dibutuhkan oleh siswa mengapa karena guru tidak berhadapan langsung dengan siswa tetapi walaupun guru dengan siswa tidak berhadapan langsung proses pembelajaran harus masih berjalan salah satu yang harus apa pola pembelajaran yang dirombak adalah menggunakan media android sehingga siswa guru bisa mengontrol siswa dari jauh itu maka apa media pembelajaran ini apalagi jangankan pada masa covid tidak dalam masa covid pun media ini

sangat dibutuhkan oleh siswa nah pertimbangannya memang karena zamannya sudah seperti itu nah yang pertama yang kedua memang kondisi covid ini menuntut untuk proses pembelajaran online sehingga apa memang media ini sangat dibutuhkan pada saat ini itu

7. Apakah menurut bapak kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran PAI berbasis android ini menjadi efektif?

Mengapa saya katakan apa ini kan riwayatnya kan saat ini saat ini siswa sedang apa sedang dilanda kesenangan kegandrungan untuk memegang hp makanya saya katakan kalau buku ketinggalan bisa jadi siswa wes cuman buku nah itu tapi kalau hp ketinggalan siswa akan balik artinya apa trendnya sudah seperti itu nah kalau sudah seperti itu maka artinya apa siswa senang sama kalau misalnya apa ya orang senang orang belajar senang nah itu akan lebih mudah daripada belajar tidak senang sama dengan ini konten sekarang apa ya siswa sedang apa senang main mobile legend misalnya kalau kemudian mobile legend ini disusupi dengan materi maka siswa main sambil belajar nah ini akan lebih mudah masuknya sehingga sebagaimana yang saya katakan trendnya apa saat ini nah ini guru harus memahami karakter trend siswa saat ini misalnya trend siswa saat ini gandrung dengan android maka guru harus apa ada proses apa ada proses akulturasi dengan kegandrungan tersebut sehingga materi yang akan disampaikan lebih cepat masuknya dibandingkan dengan menggunakan apa menggunakan media pembelajaran yang lain contoh misalnya kalau dulu kan di pondok kita kan sorogan terus apa sorogan sama apa itu kalau dipondok bandongan nah itu memang trendnya seperti itu saat itu artinya guru sebagai sentral sehingga apa yang disampaikan guru betul-betul dicatat secara rinci walaupun sambil tidur-tiduran tetapi ilmunya tetap masuk tetapi kalau sekarang dengan metode seperti itu karena perkembangan teknologi sudah pada zamannya ketika itu itu menarik tetapi pada zaman sekarang itu sudah tidak lagi menarik maka apa apa yang digandrungi saat ini siswa android berarti ada proses apa ya ada proses menyusupi materi kedalam hal-hal yang digandrungi oleh siswa itu nah media ini fungsinya seperti itu sekarang siswa apa senang apa berbasis android maka disisipi contoh misalnya apa evaluasi pembelajaran dulu kan pake paper ya paper kemudian discan jawabannya itu dulu masih banyak kertas yang ditulis sekarang kan sudah beda cukup dengan online diunggah ke google drive misalnya sudah langsung misalnya nilai bisa lebih mudah itu pun memudahkan siswa dalam proses evaluasinya tinggal apa klik klik sudah selesai pasti itu

8. Jika saya mengembangkan lagi media pembelajaran berbasis android selain materi yang sekarang, bagaimana menurut tanggapan Bapak?

Karena memang sebagai apa yang bergerak di bidang apa bergerak di bidang keilmuan maka harus tugas njenengan untuk mengembangkan artinya apa

meteri-materi kelas x xi xii berbasis android semua sehingga apa ketika proses pembelajaran itu siswa punya pilihan guru punya pilihan untuk menyampaikan ketika jenuh kasih android apa apa pembelajaran berbasis android ketika jenuh dengan itu kasih yang pembelajaran apa diskusi ketika jenuh sehingga banyak pilihan sehingga kelas itu tidak monoton ketika kondisi jadi memang harus menjadi kewajiban mumpung njenengan masih muda ini kalau sudah apa kalau sudah apa idelaismenya kan masih tinggi dan juga ini semacam apa semacam mengasah untuk kemudian ketika njenengan masuk dalam profesi sudah profesional nah akan beda itu artinya ketika saya ya dulu powerpoint kan itu dulu yang digandrungi inaya Allah ketika ada yang baru gampang nanti beralihnya itu tapi kalau tidak punya dasar ini kemudian langsung lompat kok ketinggian ya artinya level satu sudah level dua sudah nah kalau ada perubahan kan gampang itu artinya harapan kami sebagai guru media ini harus di bukan apa bukan tidak perlu ditanyakan lagi kalau kebaikan itu harus segera dilakukan karena guru apalagi kemudian e apa e konten yang ada di dalam proses pembelajarannya diperbaiki kemudian disesuaikan dengan apa perkembangan materi yang yang ada itu akan lebih bagus ini sudah lumayan bagus karena konten-kontennya ada materi ada visualisasi ada evaluasi nah ini sudah apa ya kemudian ada KDnya yang harus dicapai apa artinya apa apa yang akan dicapai kemudian materi yang dibutuhkan kemudian evaluasi yang sudah cukup mencakup proses pembelajaran nah itu.

Lampiran XII

DOKUMENTASI



Wawancara



Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android lewat daring

Lampiran XIII

PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID

Produk media pembelajaran PAI kelas XI SMA berbasis android dapat diunduh melalui link berikut:

bit.ly/MPPAIXISMA



Lampiran XIV

RIWAYAT HIDUP



Muhammad Fatchul Aziz, di lahirkan di Lumajang pada tanggal 18 Juli 1992. Memulai pendidikan di TK Dharmawanita Pundunggsari, dan melanjutkan ke SD Pundungsari 02, lulus tahun 2005. Kemudian melanjutkan ke MTs an-Nur Tempursari, lulus tahun 2008 dan melanjutkan ke MAN Lumajang, lulus tahun 2011. Setelah lulus, melanjutkan S1 di UIN

Malang mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam, lulus tahun 2015. Dan saat ini masih aktif sebagai mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam di Pascasarjana UIN Malang.



0852-3228-8385



mfatchulaziz



Fatchul Aziz