

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MATERI AKHLAK UNTUK SISWA KELAS 3 MI ISLAMİYAH
SARANGAN KANOR BOJONEGORO

SKRIPSI



Oleh :

Fina Atifatul Husna

NIM. 17140066

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Maret, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MATERI AKHLAK UNTUK SISWA KELAS 3 MI ISLAMIYAH SARANGAN
KANOR BOJONEGORO

Untuk Menyusun Skripsi pada Program Strata Satu (S-1)

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

SKRIPSI



Oleh :

Fina Atifatul Husna

NIM. 17140066

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Maret, 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*

MATERI AKHLAK UNTUK SISWA KELAS 3 MI ISLAMİYAH SARANGAN

KANOR BOJONEGORO

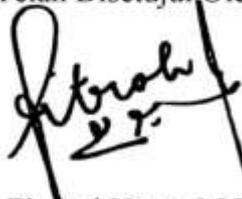
SKRIPSI

Oleh :

Fina Atifatul Husna

NIM. 17140066

Telah Disetujui Oleh :



Fitriatul Uyun, M.Pd

NIP. 19821022201802012132

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 197608032006041001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MATERI AKHLAK UNTUK SISWA KELAS 3 MI ISLAMIYAH SARANGAN
KANOR BOJONEGORO**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Fina Atifatul Husna (17140066)
Telah dipertahankan di depan penguji pada 18 Maret 2021 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang,

Dr. Hj Sulalah, M.Ag

NIP. 196511121994032002

Sekretaris Sidang,

Fitratul Uyun, M.Pd

NIP. 19821022201802012132

Pembimbing,

Fitratul Uyun, M.Pd

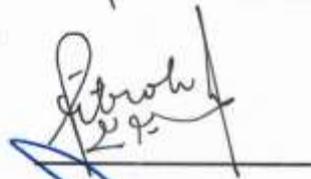
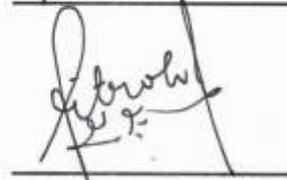
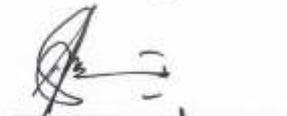
NIP. 19821022201802012132

Penguji Utama,

Dr. Hj. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

Tanda Tangan



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas rahmat Allah yang maha kuasa hasil karya skripsi, saya persembahkan kepada orangtua tercinta yang saya ta'dzimi dan saya sayangi,

Bapak Abdul Amin dan Ibu Wiwin Hasanah

Yang telah menjadi motivator terhebat dalam perjalanan hidup saya, yang senantiasa tak pernah berhenti mendoakan dan menyayangi saya.

Segenap keluarga dan saudara

Yang telah memberikan support dan telah memberikan nasihat kepada saya.

Para Kyai, Ustadz, Maupun Guru

Yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga saya mengetahui mana yang haq dan mana yang bathil.

Serta teman-teman

Yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi kepada saya, yang sudah menerima keluh kesah selama menulis skripsi.

Alhamdulillah atas berkat semangat dan doa orang-orang disekitar, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Sebaik-baik manusia adalah orang yang bermanfaat bagi manusia.

Kata tersebut diambil dari sebuah hadist nabi berikut :

عن جابر قال : قال رسول الله صلى الله عليه وسلم : الْمُؤْمِنُ يَأْلَفُ وَيُؤْلَفُ، وَلَا خَيْرَ فِيمَنْ لَا يَأْلَفُ، وَلَا

يُؤْلَفُ، وَخَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Dari Jabir, ia berkata: Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda, “*Orang beriman itu bersikap ramah dan tidak ada kebaikan bagi seorang yang tidak bersikap ramah. Dan sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia.*” (HR. Thabrani dan Daruquthni).

Fitratul Uyun, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fina Atifatul Husna

Malang, 8 Februari 2021

Lam : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fina Atifatul Husna

NIM : 17140066

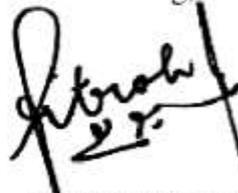
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Untuk Siswa Kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Fitratul Uyun, M.Pd

NIP. 19821022201802012132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fina Atifatul Husna
NIM : 17140066
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi
Akhlaq Untuk Siswa Kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor
Bojonegoro

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 8 Februari 2021

Yang telah menyatakan,



Fina Atifatul Husna

NIM. 17140066

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya panjatkan rasa puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Akhlak Untuk Siswa Kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro” dengan baik dan juga tepat waktu.

Tidak lupa sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kejalan yang terang benerang. Selanjutnya, sebuah kebahagiaan dan kebanggaan dalam perjalanan menempuh studi S1, sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besar kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini, ucapan terimakasih penulis haturkan kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku Ketua dan Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Fitratul Uyun, M.Pd selaku Dosen pembimbing yang telah mencurahkan semua pikiran dan meluangkan waktunya, telah mengarahkan dan membimbing dengan kesabaran, sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai.

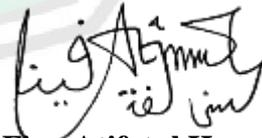
5. Nuril Nuzulia, M.Pd selaku Dosen wali saya selama menempuh pendidikan sarjana, yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan kepada saya mulai dari semester satu hingga semester delapan.
6. Ratna Nulinnaja, M.Pd yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia menjadi validator ahli materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak, serta telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
7. Galih Puji Mulyoto, M.Pd yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia menjadi validator ahli desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak, serta telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
8. Abdul Amin, S.Pd.I yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia menjadi validator ahli pembelajaran dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak, serta telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
9. Kedua orangtua ku tercinta Bapak Abdul Amin dan Ibu Wiwin Hasanah yang telah menjadi motivator terhebat, yang senantiasa mendoakan dan memberikan mendukung baik material maupun spiritual. Serta adikku tersayang Harum Humaira Azzahra yang ikut serta dalam memberikan semangat untuk keberlangsungan penelitian ini.
10. Guru MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro yang telah memberikan waktunya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk menjadi subjek dalam penelitian ini.

12. Semua teman-teman PGMI angkatan 2017 yang telah berjuang bersama-sama dalam menempuh perjalanan selama studi S1.
13. Keluarga besar Pondok Pesantren Sabilurrosyad Gasek, Abah KH. Marzuqi Mustamar dan Umik Saidah Mustagfiroh yang telah senantiasa memberikan nasihat kepada penulis.
14. Teman-temanku di pondok Pesantren Sabilurrosyad Gasek Malang yang telah menemani kehidupan sehari-hari penulis.
15. Terimakasih kepada Mahfud Zamhari yang telah membantu dalam menyelesaikan aplikasi media pembelajaran.
16. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Terlepas dari semua itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, penulis menerima segala saran dan kritik dari pembaca yang bersifat membangun. Semoga penelitian skripsi dapat bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 8 Februari 2021

Penulis,



Fina Atifatul Husna

NIM. 17140066

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا = a	ز = Z	ق = q
ب = b	س = S	ك = k
ت = t	ش = Sy	ل = l
ث = ts	ص = Sh	م = m
ج = j	ض = Dl	ن = n
ح = h	ط = Th	و = w
خ = kh	ظ = Zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = Gh	ي = y
ر = r	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

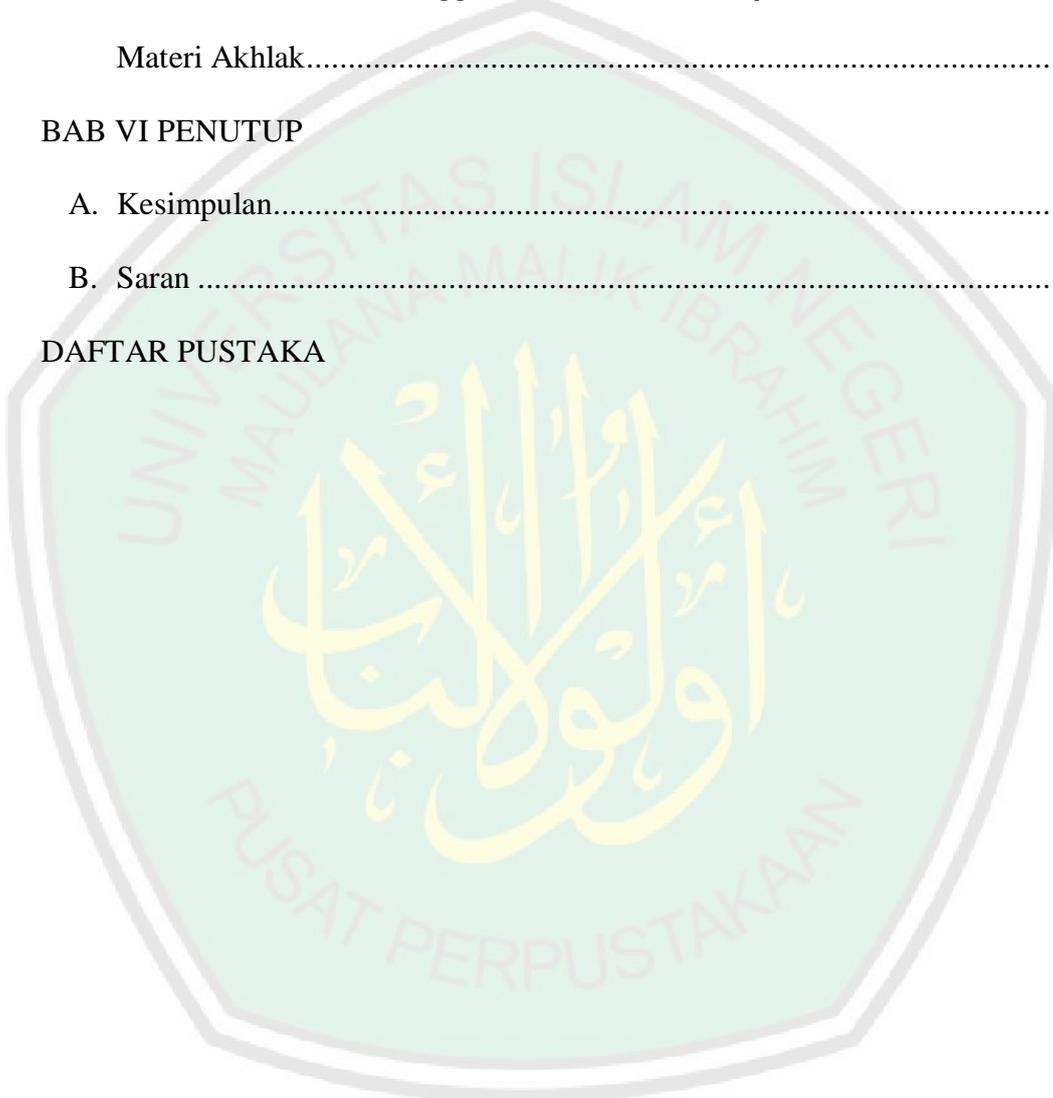
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk	10
H. Originalitas Penelitian	11
I. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	18
1. Media Pembelajaran	18

a.	Pengertian Media Pembelajaran	18
b.	Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	19
c.	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	20
2.	<i>Aplikasi Android</i>	
a.	<i>Pengertian Android</i>	21
b.	<i>Kelebihan Android</i>	22
c.	<i>Efektifitas Android Sebagai Media Pembelajaran</i>	23
3.	Materi Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah	
a.	Karakteristik mata pelajaran akidah akhlak.....	25
b.	Kurikulum Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah	
1)	Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Akidah Akhlak	25
2)	Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak	26
3)	Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak	26
4)	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Akidah Akhlak	27
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian	30
B.	Model Pengembangan.....	30
C.	Prosedur Pengembangan	35
D.	Uji Coba	39
1.	Desain Uji Coba.....	39
2.	Subjek Uji Coba.....	40
E.	Jenis Data	40

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Bebas <i>Android</i> Materi	
Akhlak.....	46
1. Deskripsi Media Pembelajaran Bebas <i>Android</i> Materi Akhlak.....	46
2. Tampilan Desain Media Pembelajaran Bebas <i>Android</i> Materi	
Akhlak	49
3. Hasil Validasi Media Pembelajaran Bebas <i>Android</i> Materi Akhlak..	68
a. Validasi Ahli Materi.....	68
b. Validasi Ahli Desain	74
c. Validasi Ahli Pembelajaran	81
B. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Bebas <i>Android</i> Materi	
Akhlak.....	86
C. Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Bebas <i>Android</i> Materi	
Akhlak.....	88
BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Desain Pengembangan Media Pembelajaran Bebas <i>Android</i>	
Materi Akhlak.....	94
1. Analisis Prosedur Pengembangan Sesuai Model Borg & Gall	96
2. Analisis Produk Hasil Pengembangan	99
3. Analisis Hasil Validasi Produk Pengembangan	103
a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	103
b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain.....	105

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	106
B. Analisis Tingkat Kemenarikan Pengembangan Media Pembelajaran Bebas	
<i>Android</i> Materi Akhlak	107
C. Analisis Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Bebas <i>Android</i>	
Materi Akhlak.....	111
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	14
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Data Presentase Validasi Produk	44
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk.....	44
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama	69
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Ahli Materi Pertama.....	70
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua.....	71
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi Kedua	72
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Ketiga.....	73
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi Ketiga	74
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Pertama.....	75
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Media Pertama	76
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media Kedua	77
Tabel 4.10 Kritik dan Saran Ahli Media Kedua.....	79
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Media Ketiga	79
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Ahli Media Ketiga.....	81
Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pertama.....	82
Tabel 4.14 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Pertama	84
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Kedua	84
Tabel 4.16 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Kedua.....	86
Tabel 4.17 Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Produk.....	87
Tabel 4.18 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
Tabel 4.19 Data yang Dibutuhkan dalam Uji-T.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan.....	34
Gambar 3.2 Garis Besar Alur Pengembangan Media	35
Gambar 3.3 Desain Eksperimen (<i>Before-After</i>)	39
Gambar 4.1 Peta Konsep Pengembangan Materi	48
Gambar 4.2 Tampilan Awal	49
Gambar 4.3 Halaman Menu Utama	50
Gambar 4.4 Menu Petunjuk.....	51
Gambar 4.5 Menu KI & KD.....	52
Gambar 4.6 Menu Peta Konsep.....	53
Gambar 4.7 Menu Materi.....	54
Gambar 4.7.1.1 Materi Patuh dan Taat.....	56
Gambar 4.7.1.2 Materi Pantang Menyerah	58
Gambar 4.7.1.3 Materi Pemberani.....	59
Gambar 4.7.1.4 Materi Tolong-menolong	60
Gambar 4.7.2.1 Materi Sombong	61
Gambar 4.7.2.2 Materi Durhaka.....	62
Gambar 4.7.2.3 Materi Riya'	63
Gambar 4.7.2.4 Materi Pemarah.....	64
Gambar 4.7.2.5 Materi Dengki.....	65
Gambar 4.8 Menu Evaluasi	66
Gambar 4.9 Menu Profil	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 3 Surat Validator Ahli Materi

Lampiran 4 Surat Validator Ahli Media

Lampiran 5 Surat Validator Ahli Pembelajaran

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Lampiran 9 Soal Evaluasi

Lampiran 10 Hasil Respon Siswa Terkait Kemenarikan Media Pembelajaran

Lampiran 11 Lembar *Pretest*

Lampiran 12 Lembar *Posttest*

Lampiran 13 Dokumentasi

ABSTRAK

Husna, Fina Atifatul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Akhlak Untuk Siswa Kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Fitratul Uyun, M.Pd.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dikemas dalam aplikasi yang dapat dioperasikan pada *Smartphone Android*. Materi yang dikembangkan adalah materi akhlak. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui desain media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak, tingkat kemenarikannya dan keefektifan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Jenis penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development* (RnD) yang mengacu pada model Borg and Gall. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Desain penelitian pengembangan ini menggunakan desain eksperimen *before-after*. Penelitian dilakukan di MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro dengan subjek uji coba pada siswa kelas 3 yang berjumlah 27 siswa.

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro telah sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan dan telah memenuhi kriteria sangat valid dengan validasi ahli materi mencapai 92,5%, validasi ahli desain mencapai 97,5% dan validasi ahli pembelajaran mencapai 97,5%, dan dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Tingkat kemenarikan diperoleh dari hasil angket siswa yang mendapatkan presentase 89,1% dengan kriteria sangat menarik, sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Tingkat keefektifan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan rata-rata nilai siswa pada *pretest* adalah 65 sedangkan *posttest* adalah 87 dan pada analisis uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh dari T_{hitung} dan T_{tabel} memperoleh hasil $T_{hitung} 21,41 > T_{tabel} 1,67$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap produk yang telah dikembangkan. Maka penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak sangat layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak di MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.

Kata Kunci : Pengembangan, media, android, akhlak

ABSTRACT

Husna, Fina Atifatul. 2021. *Development of Learning Media Based on Android Moral Material for 3rd Grade Students of MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro*. Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor, Fitratul Uyun, M.Pd.

The development of Android-based learning media is packaged in an application that can be operated on an Android Smartphone. The material developed is moral material. The purpose of this development research is to determine the design of learning media based on Android, moral material, the level of attractiveness, and the effectiveness of the use of these learning media.

This type of development research is Research and Development (RnD) which refers to the Borg and Gall model. The sample in this study were 3rd grade students of MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro. Data collection techniques used were interviews, observation, questionnaires, pretest and posttest results. The data analysis used was qualitative data analysis techniques and quantitative data. This research and development design uses a before-after experimental design. The research was conducted at MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro by using a test subject to the 3rd gradestudents, totaling 27 students.

The results of this development research are products in the form of Android-based learning media with moral material. The results of the Learning Media Development Research based on Android moral material for 3rd gradestudents at MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro have been in accordance with the development research procedure and has met the very valid criteria with material expert validation reaching 92.5%, design expert validation reaching 97.5% and learning expert validation reaching 97.5% and it can be concluded that the products that have been developed have a very high level of validity. The level of attractiveness was obtained from the results of the student questionnaire who got a percentage of 89.1% with very attractive criteria, so it can be concluded that the product developed has a very high level of attractiveness. The level of effectiveness was obtained from the results of the pretest and posttest with the average score of students at pretest was 65, while the posttest was 87 and the t-test analysis with a significance level of 0.05 was obtained from T_{count} and T_{table} obtained results $T_{\text{count}} 21.41 > T_{\text{table}} 1.67$. that means H_0 is rejected and H_a is accepted. So that there is a significant difference to the products that have been developed. So the Learning Media Development Research based on Android moral material is very feasible to be used during the learning process of akidah akhlak subjects at MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.

Keywords: Development, media, android, morals.

مستخلص البحث

فيينا عاطفة الحسنى. 2021. "تطوير وسائل التعلم على أساس أندرويد في المواد الأخلاقية للطلبة في الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية الإسلامية ساراغان كانور بوجونغارا". البحث الجامعي. قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفة: فطرة العيون، الماجستير.

تطوير وسائل التعلم على أساس أندرويد يتم وضعه في حزمة التطبيقات التي يمكن تشغيلها بالهاتف الذي أندرويد. المواد المطورة في هذا البحث هي مادة أخلاقية. والأهداف في هذا البحث هي لمعرفة تصميم وسائل التعلم على أساس أندرويد في المواد الأخلاقية، ومعرفة مستوى جاذبية وفعالية في استخدام هذه وسائل التعلم.

أما النوع في هذا البحث فهو البحث والتطوير الذي يشير إلى نموذج بورغ وجال. وكانت عينة هذا البحث هي الطلبة في الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية الإسلامية ساراغان كانور بوجونغارا. وأما طريقة جمع البيانات المستخدمة فهي المقابلات والملاحظات والا استبيانات ونتائج الاختبار القبلي والبعدي. وأما طريقة تحليل البيانات المستخدمة فهي طريقة تحليل البيانات الكيفية والبيانات الكمية. وأما تصميم الوسائل في هذا البحث فاستخدم تصميمًا تجريبيًا قبل و بعد. وتم إجراء هذا البحث في المدرسة الابتدائية الإسلامية ساراغان كانور بوجونغارا مع موضوعات الاختبار على الطلبة الذين عددهم 27 طلبا في الفصل الثالث.

وأما نتائج التطوير في هذا البحث فهي تحصيل النتائج الذي هو وسائل التعلم على أساس أندرويد في المواد الأخلاقية. ونتائج تطوير وسائل التعلم على أساس أندرويد في المواد الأخلاقية للطلبة في الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية الإسلامية ساراغان كانور بوجونغارا تدل على أنه وفق لإجراءات تطوير البحث واستوفى المعايير الصالحة للغاية مع وصول التحقق من صحة خبير المواد إلى 92.5٪، ووصول مصادقة خبير التصميم إلى 97.5٪، ووصول مصادقة خبير التعلم إلى 97.5٪، فيمكن الاستنتاج أن المنتجات التي تم تطويرها تتمتع بمستوى عال من الصلاحية. تم الحصول على مستوى الفاعلية من نتائج الاختبار القبلي والبعدي بمتوسط درجات للطلبة في الاختبار القبلي 65 وكان الاختبار البعدي 87. في تحليل $uji-t$ بمستوى دلالة 0.05 يتم الحصول عليها من T_{hitung} و T_{tabel} ، وتعني نتائج $T_{hitung} < T_{tabel}$ 1,67 أنه تم رفض H_0 وتم قبول H_a . بحيث تكون هناك اختلافات كبيرة بين المنتجات التي تم تطويرها. ولذلك، فإن البحث عن تطوير وسائل التعلم على أساس أندرويد في المواد الأخلاقية جدير جدا لاستخدامها من خلال عملية التعلم في مادة "عقيدة أخلاق" بالمدرسة الابتدائية الإسلامية ساراغان كانور بوجونغارا.

الكلمات الرئيسية: التطوير، الوسائل، أندرويد، الأخلاق.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar adalah sebuah pondasi agar mencapai suksesnya pendidikan yang selanjutnya. Tujuan pendidikan adalah mendidik siswa supaya menjadi orang muslim sejati, beramal, berakhlak mulia, serta beriman teguh, sehingga nantinya akan menjadi bagian dari anggota masyarakat yang mampu berdiri di atas kakinya sendiri, dan mengabdikan kepada Allah, serta berbakti kepada tanah air, bangsa, bahkan kepada sesama umat manusia¹.

Tujuan dalam pendidikan salah satunya untuk membentuk manusia yang berakhlak mulia, sehingga agar tercapai tujuan tersebut bukanlah suatu hal mudah, selain itu juga butuh kesungguhan agar dapat mendorong manusia ke jalan yang jauh lebih baik. Akhlak yang mulia adalah bagian yang penting dan tidak bisa jika dipisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia, terutama pada kehidupan anak atau siswa. Seiring dengan perkembangan zaman, akhlak mulia yang dimiliki siswa semakin berkurang dan memprihatinkan. Berdasarkan hasil observasi, terlihat beberapa siswa pada jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah banyak yang berani menentang perintah orang tuanya, ketika mereka diperintahkan untuk membantu orang tuanya. Dengan alasan masih belajar dengan bantuan smartphone *Android* akan tetapi faktanya mereka sedang bermain *game*. Menentang perintah orang tua termasuk akhlak tercela yang harus dihindari. Maka di sekolah siswa perlu

¹ Bashori Muchsin, dkk. *Pendidikan Islam Humanistik: Alternatif Pendidikan Pembebasan Anak* (Bandung: Refika Aditama, 2010), hlm. 11.

didik dan diajarkan mengenai pendidikan tentang akidah akhlak agar mereka mengetahui mana akhlak terpuji dan mana akhlak tercela sehingga pemerintah memunculkan kurikulum tentang Pendidikan Agama Islam.

Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) mempunyai perbedaan, kurikulum Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah (MI) lebih kompleks dari pada di Sekolah Dasar (SD) yang didalamnya memuat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, dan Fiqih. Akidah akhlak dalam pembelajarannya lebih mengutamakan pada uraian adab serta keislaman, bisa dilihat pada standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran akidah akhlak didalamnya berisi tentang keimanan, kalimat *thayyibah*, membiasakan akhlak terpuji, serta menghindari akhlak tercela pada kehidupan sehari-hari.²

Pengertian akidah secara umum adalah keimanan, kepercayaan, dan keyakinan yang secara mendalam kemudian dapat merealisasikannya dalam sebuah perbuatan. Sedangkan arti akidah dalam agama islam artinya percaya penuh terhadap ke Esaan Allah, karena Allah yang telah memegang kekuasaan paling tinggi dan yang mengatur apapun yang ada di dunia. Sedangkan akhlak adalah sifat, dimana sifat tersebut seharusnya tertanam dalam jiwa manusia sehingga nantinya akan timbul perbuatan-perbuatan yang spontan tanpa harus dipertimbangkan lagi. Maka diartikan juga sebagai sifat

²Surawandi, *Telaah Kurikulum Aqidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal *Guidance And Counseling*, UIN Antasari, Volume 1 Issue 1, ISSN 2442-403X Januari 2015.

dasar yang dibawa manusia semenjak ia lahir selain itu juga tertanam pada dirinya³.

Sehingga akidah dan akhlak itu saling mempunyai keterkaitan. Akidah akhlak diartikan sebagai tata krama atau suatu etika dari perilaku seseorang yang pada dasarnya sudah terbentuk sejak seseorang tersebut itu dilahirkan, akan tetapi akhlak juga bisa dibentuk sejak kecil agar dalam diri seseorang itu tertanam akhlak yang baik, sehingga seseorang dapat membiasakan dirinya berperilaku akhlak yang baik dalam setiap aktivitas sehari-hari. Maka pembelajaran akidah akhlak itu tidak sekedar belajar ilmu agama, akan tetapi juga mengajarkan bagaimana kepribadian siswa itu dibentuk agar siswa dapat mempunyai ketakwaan dan keimanan dalam hidupnya, selain itu juga di hiasi dengan berbagai akhlak terpuji.

Pengaplikasian materi akidah akhlak pada kehidupan sehari-hari sangatlah penting, sehingga guru mata pelajaran akidah akhlak harus bisa membuat siswa benar-benar memahami materi akidah akhlak. Guru yang mengajar mata pelajaran akidah akhlak dituntut harus berinovasi dalam proses pembelajaran supaya pembelajaran akidah akhlak dapat berjalan secara efektif sehingga dapat membentuk kepribadian yang baik pada siswa. Guru dapat berinovasi dalam memunculkan suatu hal yang baru termasuk penggunaan media pembelajaran, pada proses belajar penggunaan media dirasa sangatlah penting, karena dinilai dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar. Di lingkungan sekitar terdapat banyak benda yang dapat dijadikan sebagai media

³ Dedi Wahyudi, *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya* (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2017), hlm. 2.

pembelajaran sederhana, pada prinsipnya segala benda yang sesuai dapat dijadikan media pembelajaran, seorang guru diharapkan kreatif dan inovatif untuk memanfaatkan benda yang ada disekitar menjadi media agar dapat membantu tercapainya tujuan media pembelajaran⁴. Dapat diartikan media pembelajaran sebagai perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi supaya proses pembelajaran lebih efektif serta mampu menciptakan pengalaman serta pelajaran yang bermakna bagi siswa⁵.

Media pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi sudah digunakan oleh sebagian guru di sekolah MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro, salah satunya dengan menggunakan media *e-learning* akan tetapi hanya pada mata pelajaran tematik tidak pada mata pelajaran akidah akhlak. Proses pembelajaran akidah akhlak terlihat guru masih menggunakan media yang konvensional seperti halnya gambar ataupun tulisan, sehingga belum mampu memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Pada dasarnya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah memberikan dampak terhadap belajar siswa serta proses belajar, ditandai dengan munculnya berbagai macam pembelajaran yaitu *elektronik learning (e-learning)*, *mobile learning (m-learning)*, *blended learning*, ataupun *distance learning*. Selain itu, abad 21 adalah abad digital, dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menuntut seorang guru untuk berperan lebih dalam pembelajaran, karena peran guru memahami siswa sudah banyak diambil alih oleh teknologi, sehingga guru harus mampu

⁴ Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 2791 Tahun 2020 Tentang Panduan Kurikulum Darurat Pada Madrasah. hlm. 11.

⁵ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 7.

membangkitkan rasa ingin tahu, harapan (ekspektasi) yang tinggi, menjadi teladan, dan menjadi inspirasi bagi semua siswa⁶. Dengan hal itu, guru mata pelajaran akidah akhlak dapat memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga siswa dapat mudah paham akan materi yang ada pada pelajaran akidah akhlak salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*. Media pembelajaran yang berbasis *Android* mempunyai kemenarikan tersendiri, salah satunya media ini sudah berbasis teknologi, dan siswa cukup membutuhkan kuota internet untuk melakukan unduhan pada aplikasi *Android* dan mengoperasikan aplikasinya.

Dalam sistem operasi *Android* dapat membentuk berbagai media pembelajaran yang khusus kemudian akan dikemas dengan bentuk aplikasi atau *software*. Penggunaan aplikasi *Android* sebagai sumber media pembelajaran belum banyak dimanfaatkan oleh guru, karena terbukti masih sedikit aplikasi sumber belajar yang tersedia pada layanan aplikasi *Android* seperti *playstore* atau *appstore*. Padahal aplikasi *Android* mudah untuk dioperasikan serta dapat dikombinasikan juga diintergrasikan dengan berbagai hal yang menarik, sehingga siswa dapat mudah untuk menggunakannya.

Banyak siswa pada tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yang sudah mempunyai *Smartphone Android* akan tetapi hanya menggunakan *Smartphone Android* untuk bermedia sosial dan untuk bermain *game* tidak untuk belajar, sehingga siswa banyak yang menyalahgunakan *Smartphone Android*⁷. Jika siswa tidak dapat menggunakan *Smartphone Android* dengan

⁶ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 183 Tahun 2019. hlm. 52-53.

⁷ Sebagaimana tampak dalam perilaku siswa yang cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya didepan *gadget*, bisa lihat dalam media *jawapos*, *liputan6*, *kompas* dan media-media

baik dan benar tentu akan berdampak juga pada akhlak siswa. Maka penting bagi guru mata pelajaran akidah akhlak untuk memanfaatkan media berbasis *Android* sebagai media belajar, sehingga akhlak siswa akan terbentuk ketika siswa belajar materi akidah akhlak dengan memanfaatkan *Smartphone Android*, terutama pada materi akhlak terpuji dan tercela.

Pada jenjang kelas 3 MI pembahasan lebih banyak mengenai akhlak terpuji dari pada akhlak tercela dapat dilihat pada standar kompetensi dasar, pembahasan mengenai akhlak tercela hanya terbatas pada larangan sikap durhaka kepada orangtua melalui kisah Kan'an. Oleh sebab itu, pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* perlu juga adanya pengembangan materi akhlak tercela karena materi akhlak tercela pada kelas 3 MI tidak sebanding dengan materi akhlak terpuji. Padahal akhlak tercela juga penting agar siswa terhindar dari perilaku yang tercela dalam kehidupannya sehari-hari.

Dari pemaparan yang sebelumnya maka dalam penelitian peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Untuk Siswa Kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro”.

lain mengenai informasi berita penyalahgunaan *Android*. Selain itu terdapat beberapa penelitian yang meneliti pengaruh *gadget* terhadap siswa serta dampak dalam penyalahgunaan *Android*.

B. Rumusan Masalah

Dengan pemaparan latar belakang diatas, sehingga peneliti merumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro?

C. Tujuan Pengembangan

Dengan adanya rumusan masalah di atas, sehingga tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk:

1. Untuk menjelaskan desain produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.
2. Untuk menjelaskan tingkat kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.
3. Untuk menjelaskan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Seiring dengan perkembangan teknologi penelitian pengembangan diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran yang berbasis *Android* sebagai media yang tepat jika digunakan pada proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar, serta dapat menjadikan acuan media pembelajaran berbasis *Android* sebagai media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dengan dilaksanakan penelitian pengembangan ini, dapat meningkatkan pengetahuan dan juga wawasan guru mengenai media pembelajaran berbasis *Android*. Selain itu, sebagai bahan evaluasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih mengikuti perkembangan teknologi untuk diterapkan kepada siswa sehingga belajar lebih efektif.

c. Bagi siswa

Untuk bahan pembelajaran sehingga siswa mudah untuk faham akan materi, khususnya pada materi akhlak. Selain itu jika siswa mempunyai *smartphone* sendiri siswa bisa belajar mandiri di rumah masing-masing.

d. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memberikan pengalaman yang baru dalam membuat suatu produk yang bermanfaat untuk proses pembelajaran, dan dapat mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran yang berbasis *Android* sehingga dapat digunakan sebagai bekal untuk calon guru.

E. Asumsi Pengembangan

Dalam melakukan penelitian pengembangan ini, ada beberapa asumsi yang mendasar antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* ini akan didesain oleh peneliti secara menarik agar siswa tetap semangat dalam belajar materi akhlak.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena tidak hanya berisi teks-teks bacaan saja tapi juga berisi media pembelajaran yang berupa audio-visual yang berhubungan dengan materi akhlak.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak dapat mudah diakses siapapun dan dapat digunakan kapanpun dengan cara melakukan unduhan terhadap aplikasi pengembangan.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Peneliti memberikan batasan masalah agar tidak terjadi kesalahan pahaman pada pokok pembahasan, sehingga peneliti lebih fokus. Maka ruang lingkup pengembangan antara lain:

1. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro
2. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada pembelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela
3. Materi akhlak terpuji meliputi sifat taat dan patuh, serta sikap pantang menyerah, pemberani dan tolong-menolong. Sedangkan materi akhlak tercela meliputi sifat sombong, durhaka, riya', pemaarah, dan dengki.
4. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi akhlak terpuji dan tercela sebelum dan setelah di terapkan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini dapat menghasilkan sebuah produk yang bisa digunakan ketika proses pembelajaran, produk tersebut berupa aplikasi *Android*. Dimana nantinya akan memudahkan penyampaian guru mengenai isi materi, dan memudahkan siswa untuk memahami materi akhlak. Berikut spesifikasinya:

1. Aplikasi *Android* digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela.
2. Aplikasi *Android* mencakup
 - a. Petunjuk (tombol, pembelajaran)
 - b. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti
 - c. Peta Konsep
 - d. Materi (yang meliputi akhlak terpuji dan tercela)

- e. Evaluasi (yang berupa soal lots, mots, dan hots)
 - f. Profil penulis
3. Tampilan aplikasi *Android* di desain menarik dengan:
- a. Memadukan gambar-gambar
 - b. Warna-warna yang dipakai cerah
 - c. Tulisan menggunakan *font* yang unik sehingga siswa tertarik untuk membaca
 - d. Ukuran *font* dan gambar menyesuaikan kebutuhan tidak kecil atau tidak terlalu besar.

H. Originalitas Penelitian

Terdapat beberapa penelitian terdahulu untuk mengetahui persamaan dan perbedaan antara penelitian pengembangan yang terdahulu dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, kajian terdahulu yang diambil oleh peneliti sebagai berikut:

1. Skripsi oleh M. Luthfan Nabila mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2019 dengan judul tentang Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis Android Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Siswa MTs 01 Singosari Kelas VIII Semester 2. Skripsi ini menggunakan penelitian *Reserch and Development* yang memiliki persamaan dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*, sedangkan untuk perbedaannya terletak pada penerapannya yang digunakan untuk pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar, dan untuk format medianya berupa media

cetak atau *compact disk*. Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Android* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al-Ma'arif Singosari.

2. Tesis oleh Bahar Noer Batubara mahasiswa Magister Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Android* di SMA UII Yogyakarta. Tesis ini menggunakan penelitian *Reserch and Development* yang memiliki persamaan dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan perbedaannya terletak didalam materi yang digunakan yaitu materi haji dan medianya menggunakan format yang berbentuk *.exe*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pendukung pada saat proses pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah.
3. Skripsi oleh Intan Dwi Kinasih mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dan Tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung. Skripsi ini menggunakan penelitian *Reserch and Development* yang memiliki persamaan dalam pengembangan materi pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak

terpuji dan tercela, sedangkan perbedaannya terletak pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis komik. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik sangat layak untuk diterapkan pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela karena dianggap sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Skripsi oleh Iswatun Khoiriah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Materi Bangun Ruang Untuk Kelas IV SD/MI. Skripsi ini menggunakan penelitian *Reserch and Development* yang memiliki persamaan dalam hal pengembangan media pembelajaran yang berbasis *Android*, sedangkan untuk perbedaannya terletak pada penerapan medianya yang diterapkan pada pelajaran matematika terkhusus materi bangun ruang dan untuk program penunjang yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6* dengan *AIR for Android*, *Photoshop CS6* dan *CorelDraw X6*. Sehingga penelitian menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Android* pada pelajaran matematika materi bangun ruang untuk kelas IV SD/MI, media tersebut sangat baik untuk di terapkan pada saat proses pembelajaran.

Tabel 1.1

Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	M. Luthfan Nabila, Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis <i>Android</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Siswa MTs 01 Singosari Kelas VIII Semester 2. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019)	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	Pengembangan media yang digunakan untuk pembelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar	Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> materi akhlak
2.	Bahar Noer Batubara, Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis <i>Android</i> di SMA UII Yogyakarta. (Tesis, Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017)	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi haji	Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> materi akhlak
3.	Intan Dwi Kinasih, Pengembangan Media Pembelajaran	Pengembangan materi pada mata pelajaran akidah	Pengembangan media pembelajaran	Mengembangkan media pembelajaran

	Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dan Tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019)	akhlak materi akhlak terpuji dan tercela	berbasis komik	berbasis <i>Android</i> materi akhlak
4.	Iswatun Khoiriah, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Android</i> Materi Bangun Ruang Untuk Kelas IV SD/MI. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2017)	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	Pengembangan media pembelajaran materi bangun ruang	Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> materi akhlak

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan peneliti dalam menyajikan isi dari penelitian pengembangan, maka peneliti membuat sistematika pembahasan diantaranya:

Bab I Pendahuluan, pada bagaian ini akan dipaparkan beberapa hal, diantaranya adalah latar belakang, pada latar belakang masalah membahas mengenai alasan peneliti memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak untuk Siswa Kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro”. Pada rumusan masalah mengandung informasi mengenai

permasalahan yang ada dalam penelitian. Tujuan pengembangan membahas tentang uraian jawaban pada rumusan masalah. Manfaat pengembangan membahas tentang pemaparan sejauh mana penelitian pengembangan yang dilakukan ini memberi manfaat berupa bahan bagi penelitian selanjutnya. Asumsi pengembangan berisi tentang dugaan peneliti mengenai produk yang akan dikembangkan. Ruang lingkup pengembangan membahas mengenai batasan masalah penelitian agar lebih fokus dan tidak terjadi kesalahpahaman. Spesifikasi produk berisi tentang gambaran umum produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Originalitas penelitian berisi tentang kajian terdahulu yaitu antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya. Sedangkan sistematika pembahasan berisi tentang penyajian gambaran isi bahasan mulai bab awal hingga bab akhir.

Bab II Kajian Pustaka yang memaparkan deskripsi tentang landasan teori yang terdiri dari teori pengembangan yang berisi tentang pentingnya dan tujuan penelitian pengembangan, dan model-model pengembangan. Media pembelajaran berisi tentang pengertian media pembelajaran, tujuan dan manfaat media pembelajaran, dan jenis-jenis media pembelajaran. Aplikasi *Android* berisi tentang pengertian *Android* serta kelebihan *Android*. Materi Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah yang berisi tentang kurikulum mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah meliputi standar kompetensi lulusan mata pelajaran akidah akhlak, tujuan mata pelajaran akidah akhlak, ruang lingkup akidah akhlak, kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran akidah akhlak.

Bab III Metode Penelitian yang memaparkan tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian yang memaparkan tentang desain pengembangan, penjelasan data validasi ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, hasil uji coba tingkat kemenarikan dan penyajian data *pretest-posttest*.

Bab V Pembahasan yang memaparkan analisis prosedur pengembangan, analisis desain pengembangan, analisis hasil validasi, analisis tingkat kemenarikan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak.

Bab VI Penutup yang memaparkan tentang kesimpulan dari jawaban dari rumusan masalah serta saran bagi beberapa pihak sebagai bahan pertimbangan mengenai media pembelajaran berbasis *Android* serta menjadi masukan bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Arti media berasal dari bahasa latin “medius” sedangkan secara harfiah yang artinya “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan pada bahasa arab arti media sebagai pengantar pesan atau perantara kepada penerima pesan dari pengirim⁸. Media pembelajaran adalah sebuah perantara yang membawa informasi atau pesan-pesan yang tujuannya instruksional atau berisi maksud-maksud dalam pengajaran⁹. Dalam pendapat yang lain juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara pada proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran¹⁰.

Pada awalnya, media pembelajaran itu hanya mempunyai fungsi sebagai alat bantu yang bisa digunakan oleh guru pada saat belajar mengajar dan media yang digunakan guru pun juga hanya sebatas media visual. Sehingga pada abad pertengahan kedua puluh, mulai dilakukan pemanfaatan media visual yang dikombinasikan dengan alat audio maka muncullah media yang berupa media audio-visual. Dengan seiring perkembangan teknologi pendidikan, maka dalam menggunakan media atau alat bantu pembelajaran sudah semakin luas,

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2017), hlm. 3.

⁹ *Ibid.*, hlm 4.

¹⁰ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press 2009), hlm. 4.

banyak media-media yang interaktif seperti komputer, internet dan *Android*, sehingga dapat membantu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa serta membantu pemahaman siswa.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah, dapat memudahkan proses belajar mengajar dikelas, meningkatkan efiseinsi proses pembelajaran, dapat menjaga hubungan antara tujuan belajar dengan materi pelajaran, dan dapat membantu siswa berkonsentrasi ketika proses pembelajaran¹¹.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat antara lain, menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran, selain itu siswa dapat mudah memahami tujuan pembelajaran sehingga materi pelajaran akan lebih bermakna dan jelas, metode yang digunakan bervariasi tidak hanya ceramah saja supaya siswa tidak bosan, kegiatan pembelajaran juga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dibandingkan guru, karena siswa tidak sekedar mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tapi siswa dapat melakukan aktivitas seperti halnya mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dan lain-lain¹².

¹¹ *Ibid.*, hlm.4.

¹² *Ibid.*, hlm. 4-5.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Dilihat dari sisi jenisnya media pembelajaran di bagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut¹³.

1) Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual ini sering dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu ketika menyampaikan materi dikelas. Jenis media ini dikategorikan menjadi dua yaitu media yang dapat diproyeksikan contohnya seperti gambar bergerak atau gambar diam, dan media yang tidak dapat di proyeksikan contohnya seperti gambar binatang, gambar tempat, gambar manusia, dan gambar objek-objek lainnya. Kategori media yang dapat diproyeksikan sering disajikan dalam bentuk fotografik sehingga gambar atau tulisannya akan tertera pada (*proyektor*).

2) Media audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar atau mengandung pesan dalam bentuk *auditif* sehingga dapat merangsang perhatian, perasaan, pikiran, serta kemampuan siswa dalam menerima materi. Contoh media audio seperti program radio, atau kaset suara. Pada umumnya media audio itu digunakan oleh guru jika materi pembelajaran yang sifatnya mendengar,

¹³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia 2011), hlm. 248.

sehingga tidak hanya mengandalkan suara dari guru tapi dapat dibantu dengan media audio.

3) Media audio-visual

Media audio-visual adalah kombinasi antara media visual dan media audio biasanya disebut sebagai *media pandang-dengar*. Pada media audio visual didalamnya menyajikan bahan ajar yang lebih lengkap, media yang dapat dilihat dan dapat didengar. Selain itu, media audio visual dirasa bisa menggantikan guru ketika proses pembelajaran. Karena jika dalam penyajian materi di gantikan oleh media audio-visual maka guru hanya bertugas sebagai fasilitator saja bagi siswa. Contoh dari media audio visual seperti televisi atau program video.

2. Aplikasi *Android*

a. Pengertian *Android*

Pengertian *Android* dalam bahasa inggris artinya “robot yang menyerupai manusia” sudah dapat terlihat dengan jelas bahwa pada *Icon Android* yang menggambarkan robot berwarna hijau yang mempunyai sepasang tangan dan sepasang kaki¹⁴. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka¹⁵. *Android* mempunyai fungsi sebagai

¹⁴ Nadia Firly, *Create Your Own Android Application* (Jakarta: Kompas Gramedia 2018), hlm. 2.

¹⁵ Nazruddin Sfaat, *ANDROID Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android* (Bandung: Informatika 2015), hlm. 1.

device (penghubung) antara pengguna dengan perangkat keras yang ada pada *smartphone*, maka pengguna *Android* dapat mudah berinteraksi dan mengoperasikan berbagai macam aplikasi *mobile*¹⁶.

b. Kelebihan *Android*

Berikut ini merupakan beberapa kelebihan dari *Android* diantaranya adalah sebagai berikut¹⁷:

1) Open Source (Gratis)

Android menggunakan sistem open source atau tidak berbayar, hal tersebut tentunya memberikan celah bagi siapapun yang ingin mengembangkan berbagai sistem operasi yang ada di *Android* tentunya tanpa membutuhkan biaya.

2) Cepat dan Responsive

Android pada saat ini menjadi kebutuhan dari berbagai penunjang kegiatan dan profesi, seperti halnya dalam proses pembelajaran.

3) User Friendly

Android tergolong sistem operasi yang mudah digunakan oleh siapapun, pengguna *Android* tidak membutuhkan keahlian khusus untuk melakukan pengoperasian.

4) Variasi Harga Produk Beragam

Android dapat digunakan oleh berbagai produsen ponsel dunia, berbeda dengan IOS yang hanya memiliki produsen tunggal.

¹⁶ *Ibid.*,

¹⁷ Nadia Firly, *Create Your Own Android Application* (Jakarta: Kompas Gramedia 2018), hlm. 2.

5) Google Sebagai Pengembang

Google sangat cepat mengikuti perkembangan teknologi yang ada sehingga dapat menjadikan *Android* sebagai sistem yang paling unggul dalam pembahaaruan sistem dan juga publikasinya yang baik.

6) Hardware Pendukung yang Beragam

Selain *Android* di anggap sebagai sistem operasi ponsel pintar, *Android* juga dapat di aplikasikan diberbagai peralatan hardware lainnya seperti jam tangan, tablet PC dan Smart TV.

c. Efektivitas *Android* sebagai media pembelajaran

Penggunaan aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran merupakan sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan, aplikasi *Android* telah memberi warna baru dalam perkembangan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini membuat media pembelajaran semakin menarik dan beragam. Akan tetapi, penggunaan aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran tidak hanya dinilai satu sisi. Aplikasi *Android* harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa dan harus mampu merangsang siswa untuk selalu mengingat apa yang sudah dipelajari serta mampu memberi rangsangan belajar bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kreteria. Menurut Thorn. W terdapat enam

kreteria untuk menilai multimedia interaktif, antara lain sebagai berikut¹⁸:

- 1) Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang secara sederhana, rapi, dan seindah mungkin.
- 2) Ada kandungan kognisi.
- 3) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria tersebut adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program tersebut telah memenuhi kebutuhan untuk proses pembelajaran atau belum.
- 4) Integrasi media, yaitu media itu harus bisa mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan siswa.
- 5) Untuk menarik minat siswa, program media harus mempelajari tampilan yang artistik dan juga estetika.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa dan guru (tujuan pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) siswa akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

¹⁸ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara 2013), hlm. 208.

3. Materi Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

a. Karakteristik Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah merupakan akar atau pokok agama. Akidah berkaitan dengan rasa keimanan yang akan mendorong seseorang melakukan amal shaleh, berakhlak karimah dan taat hukum. Sedangkan akhlak merupakan buah ilmu dan keimanan. Akhlak menekankan pada bagaimana membersihkan diri dari prilaku tercela (*madzmumah*) dan menghiyasi diri dengan prilaku mulia (*mahmudah*) dalam kehidupan sehari-hari melalui latihan kejiwaan (*riyadlah*) dan upaya sungguh-sungguh untuk mengendalikan diri (*mujahadah*). Sasaran utama pendidikan akhlak adalah hati nurani, karena baik-buruknya prilaku tergantung kepada baik dan berfungsinya hati nurani¹⁹.

b. Kurikulum Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

1) Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada mata pelajaran akidah akhlak di madrasah inbtidaiyah yaitu meliputi mengenal dan meyakini rukun iman kepada Allah sampai dengan iman kepada Qada dan Qadar dengan melalui pembiasaan dalam mengucapkan kalimat-kalimat tayyibah, pengenalan pemahaman sederhana, dan penghayatan terhadap rukun iman dan asmaul

¹⁹Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 183 Tahun 2019. hlm. 55.

husna, serta pembiasaan akhlak terpuji dan adab islami, serta menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari²⁰.

2) Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak

- a) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik, tentang akidah islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah islam²¹.

3) Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak

a) Aspek akidah (keimanan)

Dalam aspek akidah didalamnya mempelajari tentang menyakini enam rukun iman, sifat wajib Allah, sepuluh nama malaikat-malaikat Allah dan tugasnya. Kemudian kalimat *tayyibah* sebagai pembiasaan, dan iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat *tayyibah* asmaul husna.

²⁰ Surawandi. *Telaah Kurikulum Aqidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal *Guidance And Counseling*, UIN Antasari, Volume 1 Issue 1, ISSN 2442-403X Januari 2015. hlm. 2.

²¹ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 183 Tahun 2019. hlm. 23-25.

b) Aspek akhlak

Dalam aspek akhlak didalamnya mempelajari tentang membiasakan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela, serta membiasakan adab dalam kehidupan sehari-hari.

c) Aspek kisah teladan

Dalam aspek kisah teladan didalamnya mempelajari tentang meneladani akhlak nabi Muhammad SAW, nabi Nuh AS, nabi Musa AS, nabi Ismail AS, nabi Ibrahim AS, dan nabi Ayyub AS. Serta menjauhi sikap durhaka kepada orang tua melalui kisah Kan'an, sifat kikir dan kufur nikmat melalui kisah Tsa'labah, serakah dan kikir melalui kisah Qorun²².

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkupnya kepada materi aspek akhlak yang didalamnya membahas tentang akhlak terpuji dan akhlak tercela, kemudian dijadikan sebagai data awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* yang menggunakan kurikulum 2013.

4) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan materi akidah akhlak untuk kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. Maka Kompetensi Inti mata pelajaran akidah akhlak untuk kelas 3 Madrasah Islamiyah yaitu sebagai berikut²³:

²² *Ibid.*,

²³ *Ibid.*,

Kompetensi Inti

- a) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar

- 1.4 Menerima perintah Allah Swt. untuk taat dan patuh terhadap Allah Swt., rasul-Nya, kedua orangtua, dan guru.
- 2.4 Menunjukkan sikap taat dan patuh terhadap Allah Swt., rasul-Nya, kedua orangtua, dan guru dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.4 Menerapkan sikap taat dan patuh terhadap Allah Swt., rasul-Nya, kedua orangtua, dan guru.
- 4.4 Mengomunikasikan pengalaman dalam menerapkan sikap taat dan patuh terhadap Allah Swt., rasul-Nya, kedua orangtua, dan guru dalam kehidupan sehari-hari.

- 1.8 Menjalankan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong sebagai perintah Allah Swt.
- 2.8 Menunjukkan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.8 Menerapkan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong.
- 4.8 Mengomunikasikan pengalaman dalam menerapkan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong.
- 1.10 Menerima kebenaran tentang larangan durhaka kepada orangtuanya.
- 2.10 Menjalankan sikap taat dan patuh kepada orangtua.
- 3.10 Memahami larangan sikap durhaka kepada orangtua melalui kisah Kan'an.
- 4.10 Mengomunikasikan cerita Kan'an tentang larangan berbuat durhaka kepada orangtua.

Peneliti hanya mengambil Kompetensi Dasar mata pelajaran akidah akhlak kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah yang berkaitan dengan materi akhlak terpuji dan tercela, materi tersebut terdapat pada Kompetensi Dasar 3.4 pada semester ganjil serta Kompetensi Dasar 3.8 dan 3.10 pada semester genap²⁴.

²⁴ Khoirul Mujahiddin, *Akidah Akhlak MI Kelas III* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI 2020)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan yang sering disebut dengan *Reserch and Development*. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut²⁵. Penelitian mengarah pada produk dalam aspek pendidikan, penelitian mempunyai tujuan agar menghasilkan sebuah produk yaitu bahan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* sehingga akan membantu proses belajar mengajar. Beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam penelitian pengembangan yang mana didalamnya berupa kajian tentang produk penemuan yang akan dikembangkan oleh peneliti, kemudian peneliti melakukan pengembangan produk tersebut, dengan melakukan beberapa uji coba dilapangan, dimana nantinya hasil produk akan digunakan dalam proses penelitian pengembangan. Proses tersebut akan lebih diperinci pada model pengembangan.

B. Model Pengembangan

Peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall, karena model tersebut mudah dalam pelaksanaannya ketika di lapangan dan sering digunakan pada jenis pengembangan media. Selain itu, langkah-langkah model Borg & Gall sebelumnya juga pernah digunakan untuk mengembangkan pendidikan nilai dengan upaya pembentukan karater siswa

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 407.

dalam implementasi pendidikan inklusif di tingkat Sekolah Dasar²⁶, dan model tersebut bukan suatu hal yang baku sehingga peneliti dapat menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Model penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan²⁷. Model pengembangan Borg & Gall ditetapkan 10 langkah dalam penelitian pengembangan, antara lain²⁸:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Penelitian dan pengumpulan informasi ini meliputi kajian pustaka atau studi literatur, observasi kelas, pengamatan lapangan, dan mempersiapkan laporan awal. Penelitian dan pengumpulan informasi digunakan untuk menganalisis kebutuhan yang sangat penting sehingga nantinya dapat memudahkan dalam proses pengembangan produk karena penelitian dan pengumpulan informasi sebagai landasan melakukan pengembangan.

2. Perencanaan

Perencanaan ini mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, serta uji coba skala kecil. Hal yang sangat penting pada tahap ini adalah merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai dari produk yang dikembangkan, tujuan yang dimaksud adalah memberikan informasi yang tepat untuk

²⁶ Mumpuniarti, Fathurrohman dan Sukinah, *Pengembangan Model Pendidikan Nilai Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik Dalam Implementasi Pendidikan Inklusif Di Tingkat Sekolah Dasar Yogyakarta* (Yogyakarta: PPM Unggulan 2013), hlm. 16.

²⁷ Punaji Setyosari, *Edisi Kedua Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup 2012), hlm. 215.

²⁸ *Ibid.*, hlm. 228-230

mengembangkan produk sehingga produk yang diujicobakan sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai.

3. Pengembangan format produk awal

Pengembangan format produk awal mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbook*, dan bahan evaluasi. Format pengembangan produk awal yang dimaksud adalah berupa bahan cetak, seperti modul, dan bahan ajar seperti buku seperti modul dan bahan ajar berupa buku teks, urutan proses atau prosedur dalam rancangan sistem pembelajaran, yang dilengkapi dengan video atau berupa *compact disk*.

4. Uji coba awal

Uji coba awal, dilakukan pada 1-3 sekolah, yang melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara, observasi, dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba ini dilakukan terhadap format produk yang telah dikembangkan apakah telah sesuai dengan tujuan khusus dari pengembangan. Hasil analisis dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan atau bahan evaluasi untuk melakukan revisi produk awal.

5. Revisi produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal, hasil uji coba awal diperoleh informasi kualitatif tentang produk yang dikembangkan. Berdasarkan data tersebut apakah masih perlu untuk melakukan evaluasi dan direvisi, produk yang telah direvisi kemudian diadakan uji coba kembali.

6. Uji coba lapangan

Produk yang telah direvisi, kemudian diujicobakan kembali akan tetapi subjek ujicobanya lebih besar. Uji coba lapangan dilakukan terhadap 5-15 sekolah dengan melibatkan 30-300 subjek, uji coba ini dikategorikan skala sedang. Data kuantitatif hasil belajar dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai, atau memungkinkan dibandingkan dengan kelompok kontrol sehingga diperoleh data untuk melakukan revisi produk terlebih dahulu.

7. Revisi produk

Revisi produk, yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok subjek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya dengan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap selanjutnya.

8. Uji lapangan

Setelah produk direvisi, jika pengembang ingin produk lebih layak dan memadai, maka diperlukan uji lapangan yang dapat melibatkan subjek yang lebih besar lagi sekitar 10-30 sekolah atau terhadap 40-200 subjek, dan dapat disertai dengan observasi, wawancara, dan penyempaan angket sehingga kemudian dilakukan analisis. Hasil analisis menjadi bahan untuk keperluan revisi produk berikutnya, atau revisi produk akhir.

9. Revisi produk akhir

Revisi produk akhir yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang telah luas, revisi produk akhir ini yang menjadi ukuran

bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.

10. Desiminasi dan implementasi

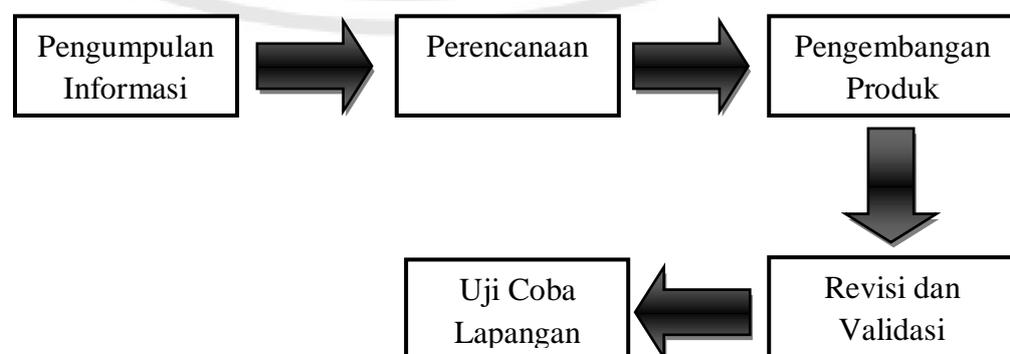
Desiminasi dan implementasi merupakan penyampaian hasil pengembangan (proses prosedur, program, atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku dan *handbook*.

Akan tetapi berdasarkan dengan kebutuhan, peneliti melakukan batasan dan penyederhanaan menjadi 5 tahapan²⁹, karena tahapan tersebut diambil oleh peneliti dengan menyesuaikan kebutuhan dalam penelitian. 5 tahapan yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Tahap pengumpulan informasi
2. Tahap perencanaan
3. Tahap pengembangan produk
4. Tahap revisi dan validasi
5. Tahap uji coba lapangan

Gambar 3.1

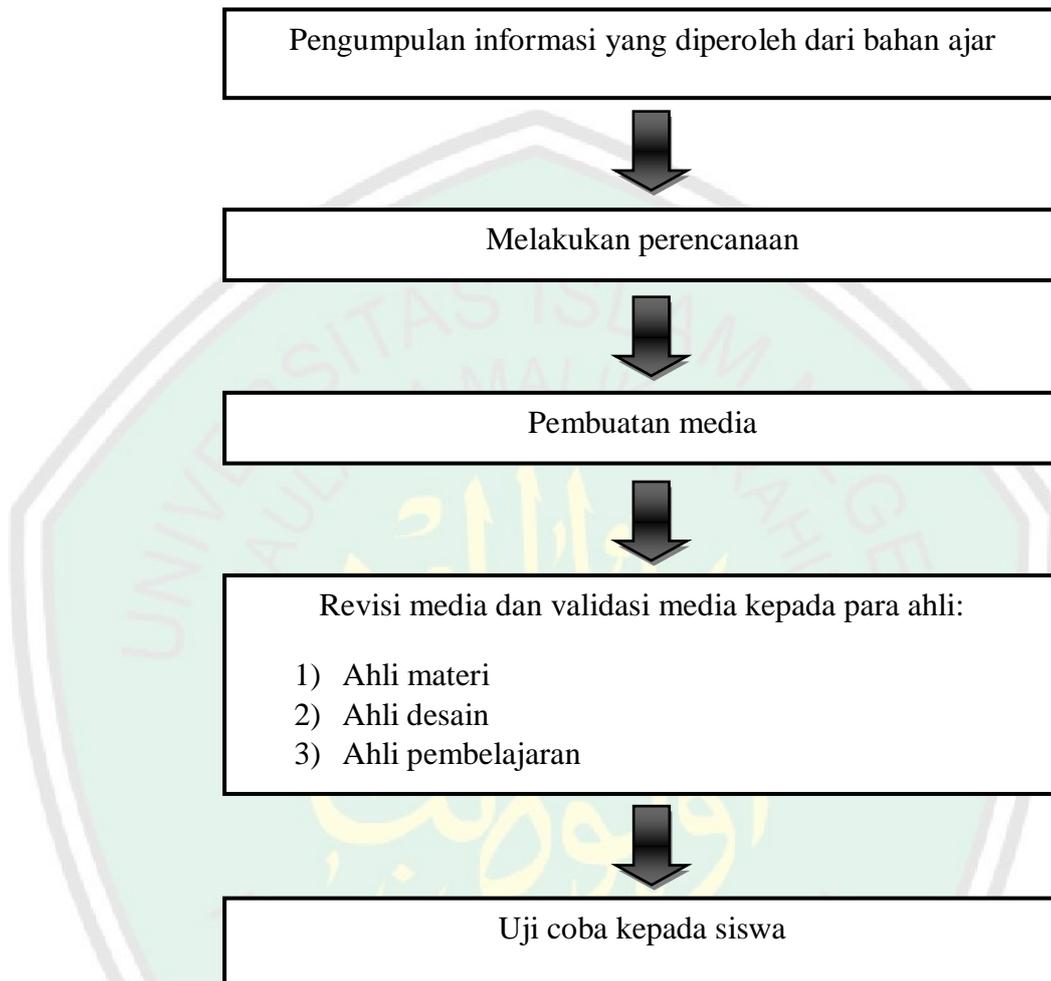
Model Pengembangan



²⁹ Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008). hlm. 10.

Gambar 3.2

Garis Besar Alur Pengembangan Media



C. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan didalamnya membahas tentang tahapan yang seharusnya dilakukan oleh peneliti, kemudian nantinya dapat menghasilkan produk yang digunakan dalam penelitian. Sehingga prosedur pengembangan yang digunakan peneliti yaitu:

1. Pengumpulan informasi

Peneliti mengumpulkan beberapa informasi sehingga dapat menjawab masalah dalam penelitian, pengumpulan informasi bertujuan sebagai bahan

perencanaan produk yang dikembangkan peneliti. Pengumpulan informasi pertama dengan melakukan observasi ke lapangan pada saat proses pembelajaran akidah akhlak dan melihat kondisi siswa pada kegiatan sehari-hari, kemudian melakukan wawancara pada guru mata pelajaran akidah akhlak dan beberapa siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Boonegoro.

Peneliti melakukan identifikasi mengenai kurikulum mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah yang tertera dalam Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia nomor : 183 tahun 2019 tentang kurikulum 2013 mata pelajaran pendidikan agama islam dan bahasa arab pada Madrasah Ibtidaiyah. Identifikasi tersebut dilakukan peneliti terutama pada jenjang kelas 3 MI yang ada hubungannya dengan materi akhlak terpuji dan tercela. Karena penelitian fokus untuk mengembangkan materi akhlak terpuji dan tercela untuk kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.

2. Perencanaan

Setelah peneliti melakukan observasi, wawancara, dan melakukan identifikasi mengenai kurikulum mata pelajaran akidah akhlak di MI, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak yang bertujuan untuk memudahkan guru menjelaskan materi akhlak terpuji dan tercela pada saat proses pembelajaran, sehingga belajar akan lebih terasa menyenangkan dan siswa juga mudah faham dengan materi yang dijelaskan oleh guru sebab adanya bantuan media pembelajaran tersebut. Selain itu media yang dikembangkan oleh peneliti

juga bisa dipakai oleh siswa secara mandiri tidak perlu bimbingan dari guru mata serta dapat menggunakan media pembelajaran dimanapun dan kapanpun siswa ingin belajar tanpa terbatas oleh waktu. Karena media didesain secara simpel, menarik, dan juga mudah untuk dioperasikan.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap ini, peneliti merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak kemudian peneliti menentukan beberapa bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media. Selanjutnya peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan hasil perencanaan. Beberapa langkah yang akan dilalui peneliti dalam mengembangkan produk yaitu:

- a. Menentukan beberapa aplikasi yang nantinya akan dipakai yaitu, Microsoft Powerpoint³⁰, Adobe Photoshop³¹, dan iSpring³².
- b. Mempersiapkan materi pembahasan yang akan digunakan dalam media yaitu materi akhlak terpuji meliputi sifat taat dan patuh, serta sikap pantang menyerah, pemberani dan tolong-menolong, untuk materi akhlak tercela meliputi sifat sombong, durhaka, riya', pemaarah, dan dengki.

³⁰ Microsoft PowerPoint adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk tulisan, diagram, grafik dan lain-lain. Istilah ini dikutip dari Gumaya Sonny Marcel Kusuma, Dkk, *Aplikasi Komputer Dalam Bisnis Microsoft Excel dan Microsoft Power Point* (Malang: Ahlimedia Press, 2020), hlm. 85.

³¹ Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Istilah ini dikutip Dwi Agus Diartono, *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*, *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, Universitas Stikubank Semarang, Vol.8, No.2. 2018, hlm. 115.

³² iSpring adalah sebuah software yang digunakan untuk mengubah format PPT (*PowerPoint*) menjadi format SWF (*Flash*). Istilah ini di kutip dari Nia Kurnia. Dkk, *Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia, Vol.3, No.1. 2018, hlm. 453.

- c. Merancang kerangka media.
 - d. Menentukan bahan yang meliputi desain background dan gambar-gambar yang cocok dengan pokok pembahasan materi.
 - e. Menentukan warna dan gambar yang sesuai dengan materi.
 - f. Menyusun tampilan media
 - g. Dalam pembuatan media didalamnya juga disertai soal evaluasi yang berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari soal lots, mots, san hots.
4. Revisi dan Validasi

Setelah tahap pengembangan produk selanjutnya produk tersebut diuji validitasnya oleh para ahli, validasi produk bertujuan agar mengetahui tingkat kelayakan, sehingga nantinya peneliti dapat melakukan perbaikan guna menyempurnakan produknya yaitu media pembelajaran. Tahap awal validasi yang dilakukan peneliti adalah konsultasi mengenai produk kepada beberapa ahli diantaranya ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Kemudian ketika melakukan uji validitas produknya peneliti tidak sekali dalam melakukannya tapi dengan berulang kali melakukan perbaikan, sampai kesimpulan para ahli telah menyatakan bahwa produk yang di kembangkan tersebut layak di terapkan pada proses pembelajaran.

5. Uji coba lapangan

Tahap ini adalah tahap yang penting, karena setelah melakukan beberapa kali revisi produk dan kemudian produk yang dikembangkan peneliti melalui tahap validasi kepada para ahli, selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan agar mengetahui tingkat kelayakan, serta keefektifan media pembelajaran yang sudah peneliti kembangkan. Peneliti

menerapkan uji coba lapangan pada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro. Dalam pengembangan produk yang peneliti lakukan hanya terbatas pada tahap dimana penelitian akan menghasilkan produk akhir yaitu yang berupa media pembelajaran berbasis *Android*.

D. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Dilakukannya uji coba untuk memperoleh informasi apakah media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak terpuji dan tercela lebih efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dari pada media-media pembelajaran sebelumnya. Dalam melakukan uji coba peneliti menggunakan desain eksperimen (*before-after*). Eksperimen yang peneliti lakukan adalah dengan cara membandingkan antara keadaan sebelum diterapkan dan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *Android*. Sehingga untuk model desain eksperimen *before-after* sebagai berikut³³:

Gambar 3.3

Desain Eksperimen (*before-after*)



Keterangan

X : Perlakuan

O₁ : Nilai sebelum perlakuan

O₂ : Nilai sesudah perlakuan

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 416.

2. Subjek Uji Coba

Peneliti menggunakan subjek uji coba yaitu siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro. Secara keseluruhan siswa berjumlah 27 siswa. Untuk membandingkan efektifitas suatu pembelajaran.

E. Jenis Data

Jenis data penelitian yang gunakan peneliti adalah data kualitatif dan kuantitatif. Ada beberapa hal yang dibutuhkan dalam penelitian ini, laporan kualitatif digabung dengan laporan kuantitatif. Peneliti memparakan data berdasarkan sifatnya agar mudah dalam proses menganalisis, antara lain:

1. Data kualitatif
 - a. Hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran berbasis *Android*.
 - b. Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran akidah akhlak terkait pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.
 - c. Hasil kritik dan saran dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran
2. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran angket, kemudian dari pencapaian hasil belajar siswa yaitu sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran berbasis *Android*, yang meliputi:
 - a. Penilaian oleh ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran.

- b. Penilaian siswa yang berupa angket terkait kemenarikan media pembelajaran berbasis *Android*.
- c. Hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran hasil dari pengembangan (*pretest* dan *postest*).

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen untuk mengumpulkan dataa penelitian dan sebagai data yang akurat. Peneliti menggunakan instrumen berikut ini:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti tujuannya untuk mengamati keadaan ketika proses pembelajaran, seperti halnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, keefektifan atau antusias siswa jika proses pembelajaran menggunakan media, selain itu peneliti juga mengamati aktivitas siswa bagaimana pengaruh aplikasi *Android* dalam kehidupan sehari-hari, Tujuan observasi agar memperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.

2. Wawancara

Untuk menemukan masalah-masalah ketika proses belajar dikelas, seperti media yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Maka dilakukan wawancara kepada guru di MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro yaitu guru mata pelajaran akidah akhlak kelas 3. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui sejauh mana perkembangan media pembelajaran yang digunakan guru.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan peneliti agar mendapatkan data yang berupa foto atau gambar mengenai aktivitas siswa ketika proses pembelajaran, dokumentasi dilakukan peneliti pada saat penerapan media pembelajaran berbasis *Android* kepada siswa, dan pada saat siswa mengerjakan *pretest* dan *posttest*.

4. Angket

Angket digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai kelayakan aplikasi, materi, desain, serta kemenarikan media yang dikembangkan peneliti. Pengumpulan data dengan menggunakan angket dapat diperoleh dengan cara:

- a. Memberikan angket kepada ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran agar para ahli dapat memberikan tanggapan dan penilaian mengenai media yang di kembangkan peneliti.
- b. Angket mengenai respon siswa terhadap tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis *Android*.

5. Teknik tes

Teknik tes dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada siswa, agar mendapat informasi sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak terpuji dan tercela.

G. Teknik Analisis Data

1. Data kualitatif

Pada jenis data yang bersifat kualitatif peneliti memperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Bentuk datanya berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan guru mata pelajaran akidah akhlak di MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro serta uraian kritik dan saran dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran.

2. Data kuantitatif

Pada jenis data yang bersifat kuantitatif peneliti memperoleh hasil penskoran angket oleh para ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Hasil respon siswa tentang kemenarikan produk, dan hasil keefektifan penerapan media pembelajaran yang di ukur dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Kemudian untuk analisis data hasil validasi menggunakan rumus berikut ini³⁴:

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

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total jawaban

n : Jumlah total tertinggi

100% : Bilangan Konstan

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara 2002), hlm. 313.

Tabel 3.1

Kriteria Penilaian Data Presentase Validitas Produk

Presentase	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat layak
$65\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% < \text{skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} \leq 44\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

Sedangkan untuk menghitung kemenarikan produk adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Maka jika data tersebut di interpretasikan dalam kategori tingkat presentase adalah:

Tabel 3.2

Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk

Presentase	Interpretasi
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Menarik
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Tidak Menarik
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Tidak Menarik

Sedangkan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui rata-rata (mean) *pretest* dan *posttest* dengan rumus sebagai berikut³⁵:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{n}$$

³⁵ Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Teras 2010), hlm.73.

Keterangan :

Mean : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai hasil pretest dan posttest

n : Jumlah sampel

Setelah dilakukan analisis menggunakan rumus mean atau rata rata dari hasil *pretest* dan *posttest*, agar data penelitian lebih kuat dan akurat maka perlu dilakukan analisis t-test (uji-t). Karena peneliti menggunakan sampel yang berpasangan maka untuk menganalisis data digunakan uji statistik *paired sampel t-test*, dimana uji tersebut bertujuan untuk membandingkan antara rata-rata dua grup yang berpasangan. Maksud sampel berpasangan ini adalah sampel dimana subjeknya sama akan tetapi dilakukan dua perlakuan yang berbeda, mengukur sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan terhadap sampel. Sehingga rumus dari t-test untuk uji statistik *paired sampel t-test* adalah:

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

Keterangan :

T : Uji-t

D : Different ($X_1 - X_2$)

X_1 : Variabel I (sebelum siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*)

X_2 : Variabel II (setelah siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*)

N : Jumlah sampel

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI. Tujuan pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran, serta dapat memudahkan siswa memahami materi akhlak, karena materi akhlak telah dikemas dalam bentuk aplikasi *Android* dengan desain yang menarik. Berikut adalah penjelasan mengenai media pembelajaran berbasis *Android* yang telah di kembangkan oleh peneliti :

1. Deskripsi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori media interaktif yang dikemas dalam aplikasi *Android*. Media pembelajaran mencakup materi akhlak yaitu akhlak terpuji dan tercela. Akhlak terpuji meliputi materi patuh dan taat, pantang menyerah, pemberani, dan tolong menolong. Sedangkan akhlak tercela meliputi materi sombong, durhaka, riya', pamarah, dan dengki. Peneliti mengambil materi menyesuaikan KI dan KD yang telah ditetapkan oleh pemerintah sesuai dengan jenjang kelasnya, yaitu kelas 3 MI karena penelitian di terapkan pada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.

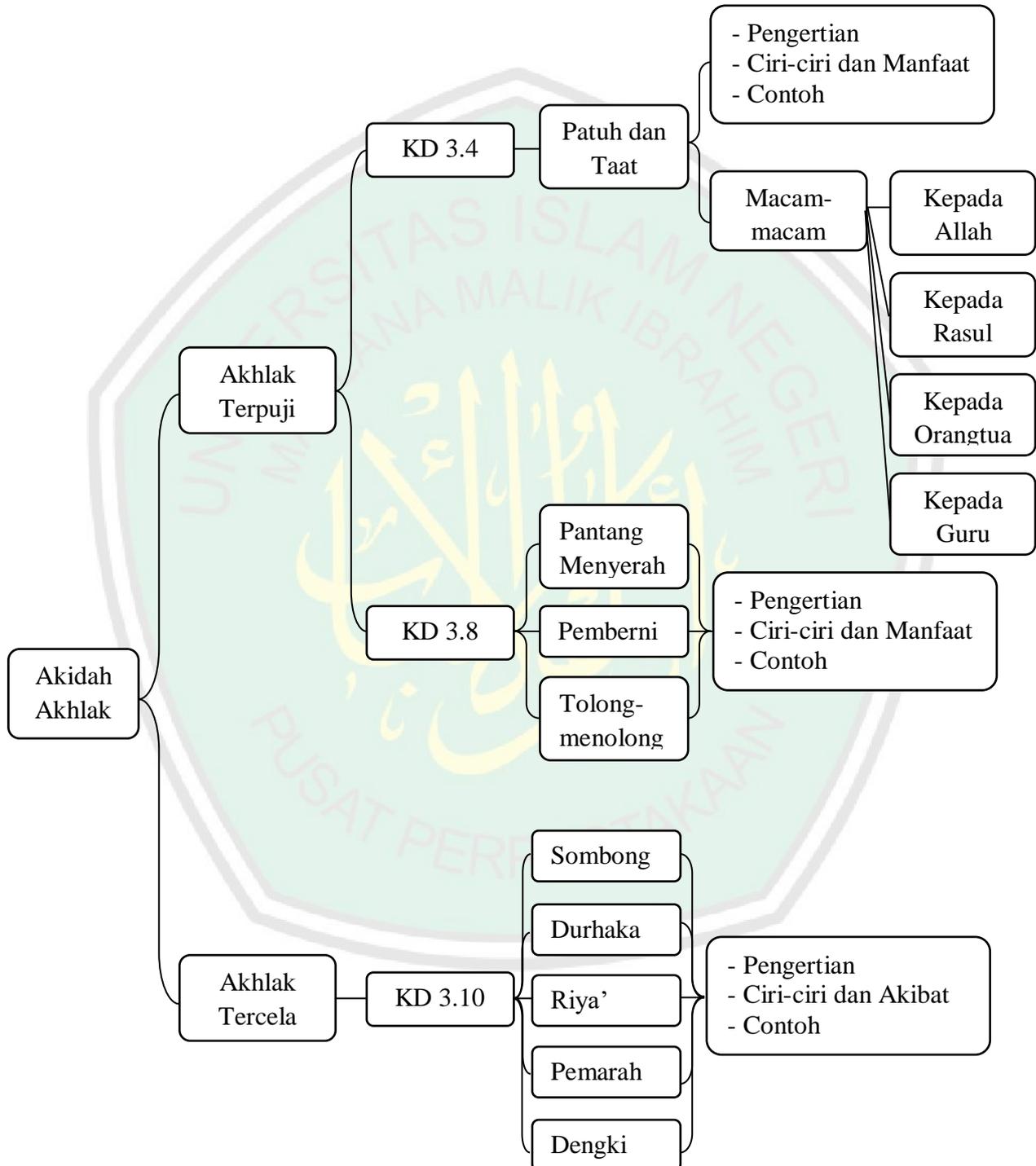
Pada setiap materi akhlak terpuji didalamnya menjelaskan tentang pengertian, ciri-ciri dan manfaat, serta contoh. Sedangkan pada setiap

materi akhlak tercela didalamnya menjelaskan tentang pengertian, ciri-ciri dan akibat, serta contoh. Pada media pembelajaran juga dilengkapi petunjuk dan peta konsep. Petunjuk berisi tentang petunjuk tombol dan petunjuk pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis *Android*. Sedangkan peta konsep berisi bagan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *Android*.

Media pembelajaran berbasis *Android* juga dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran yang dapat mengukur proses pembelajaran. Terdapat empat evaluasi yaitu evaluasi KD 3.4 yang dapat mengukur materi sesuai dengan KD 3.4, evaluasi KD 3.8 yang dapat mengukur materi yang sesuai dengan KD 3.8, evaluasi KD 3.10 yang dapat mengukur materi yang sesuai dengan KD 3.10, dan evaluasi pementapan yang dapat mengukur seluruh materi. Pada setiap evaluasi terdapat 10 soal pilihan ganda yang meliputi kategori soal mots, lots, dan hots. Mengenai pembahasan materi pada setiap kompetensi dasar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Gambar 4.1

Peta Konsep Pengembangan Materi



2. Tampilan Desain Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak

a. Tampilan Awal

Gambar 4.2 Tampilan Awal



Bagian ini merupakan tampilan awal ketika aplikasi media pembelajaran mulai dioperasikan, peneliti telah mendesain secara menarik agar siswa tertarik untuk menggunakannya. Terdapat tulisan yang menunjukkan nama media pembelajaran yaitu Media Pembelajaran Materi Akhlak, warna telah disesuaikan dengan nuansa madrasah, dan beberapa gambar telah disesuaikan dengan nuansa islami. Serta terdapat tombol dengan tulisan *click here* untuk bisa masuk kemenu selanjutnya. Pada tampilan awal ini sebagai

halaman pembuka yang telah di desain menarik dengan tujuan agar media pembelajaran menarik untuk di pelajari.

b. Halaman Menu Utama

Gambar 4.3 Halaman Menu Utama



Halaman menu utama adalah menu pembelajaran dimana terdapat beberapa tombol yang akan mengarahkan ke beberapa halaman berikutnya diantaranya terdapat tombol petunjuk, KI & KD, peta konsep, materi, evaluasi, dan profil.

c. Menu Petunjuk

Gambar 4.4 Menu Petunjuk



Pada halaman ini terdapat petunjuk tombol dan petunjuk pembelajaran. Petunjuk tombol berisi tentang pengenalan tombol-tombol yang ada pada media pembelajaran. Sedangkan petunjuk pembelajaran merupakan cara menggunakan media pembelajaran tersebut. Tujuan adanya petunjuk agar siswa tidak kebingungan dalam mengoperasikan media tersebut sehingga proses pembelajaran tidak terganggu.

d. Menu KI & KD

Gambar 4.5 Menu KI & KD



Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sesuai dengan kurikulum mata pelajaran akidah akhlak kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah. Kompetensi Dasar yang diambil peneliti sesuai dengan materi yang dikembangkan yaitu KD 3.4, KD 3.8, dan KD 3.10,

yang mencakup materi tentang akhlak terpuji dan akhlak tercela. Untuk KD 3.4 dan KD 3.8 merupakan materi tentang akhlak terpuji, sedangkan KD 3.10 materi akhlak tercela.

e. **Menu Peta Konsep**

Gambar 4.6 Menu Peta Konsep



Menu peta konsep berisi bagan materi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Materi akhlak dimuat pada mata pelajaran akidah akhlak, kemudian akhlak terbagi menjadi dua yaitu akhlak terpuji dan akhlak tercela, untuk materi akhlak terpuji dimuat dalam KD 3.4 dan KD 3.8 sedangkan materi akhlak tercela dimuat dalam KD.3.10. Selanjutnya pada menu peta konsep juga terdapat bagan mengenai materi yang dikembangkan peneliti sesuai dengan Kompetensi Dasar.

f. Menu Materi

Gambar 4.7 Menu Materi



Pada menu materi terdapat tampilan yang akan mengarahkan pada kedua materi yaitu materi akhlak terpuji dan akhlak tercela, jika di tekan tombol akhlak terpuji maka akan terdapat beberapa pilihan materi yang dibahas pada bagian akhlak terpuji, sedangkan jika ditekan tombol akhlak tercela maka akan terdapat beberapa pilihan materi yang dibahas pada bagian akhlak tercela. Pembahasan akhlak terpuji meliputi materi patuh dan taat, pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong, pada setiap materi yang dibahas didalamnya adalah mengenai pengertian, ciri-ciri, manfaat, dan contoh. Sedangkan untuk pembahasan akhlak tercela meliputi materi sombong, durhaka, riya', pamarah, dan dengki, pada setiap materi yang dibahas didalamnya adalah mengenai pengertian, ciri-ciri, akibat, dan contoh. Selain itu, terdapat perbedaan warna dan bentuk gambar antara materi akhlak terpuji dan akhlak tercela agar siswa mudah untuk membedakan antara materi satu dengan yang lainnya. Berikut adalah beberapa desain materi yang telah dikembangkan:

1) Materi Akhlak Terpuji

a) Patuh dan Taat

Gambar 4.6.1.1 Materi Patuh dan Taat



Patuh dan Ta'at

Taat Kepada Rasul

Taat kepada Rasul berarti mengikuti semua ajaran yang dibawanya, dalam hal ini adalah ajaran agama Islam. Semua rasul yang diutus Allah SWT, membawa risalah agama Islam. Setelah meyakini ajarannya, kita wajib mengikuti dan mengamalinya. Tidak akan ada gunanya jika kita hanya meyakini, akan tetapi tidak mampu mengamalkannya dengan baik.

Tujuan mentaati ajaran Rasul agar kelak kita mendapat syafaat beliau ketika di akhirat. Ada banyak cara yang dapat kita lakukan dalam mentaati ajaran para Rasul, terutama Rasulullah SAW, antara lain:

1. Percaya bahwa Rasul adalah utusan Allah SWT.
2. Percaya pada ajaran yang dibawa oleh Rasul, terutama Rasulullah SAW.
3. Selalu berholawat atas Rasulullah SAW, seperti mauid dziba' atau membaca berjanji.
4. Meneladani akhlak para Rasul
5. Rajin membaca Al-Qur'an

Patuh dan Ta'at

Patuh dan Ta'at Kepada Orangtua

Orangtua sangat berjasa terhadap hidup anak-anaknya. Ibu telah mengandung anaknya selama kurang lebih 9 bulan 10 hari, dan ketika melahirkan ia merasakan sakit yang luar biasa. Ketika anaknya masih bayi ibu tidak bisa tidur dengan nyenyak karena terbangun ketika anaknya menangis di waktu malam. Ayah bekerja mencari nafkah siang dan malam agar dapat mencukupi kebutuhan keluarga. Mereka berdua bekerja keras demi kebahagiaan.

Sebagai balas budi terhadap orang tua, maka kita sebagai anak harus selalu patuh dan taat kepada kedua orangtua. Allah SWT, juga memerintahkan kepada manusia untuk selalu patuh dan taat kepada kedua orangtua. Berikut ini cara patuh dan taat kepada orangtua diantaranya adalah:

1. Selalu menuruti perintahnya selama tidak bertentangan dengan agama.
2. Berbicara yang sopan kepada orangtua.
3. Selalu menampakkan wajah ceria dihadapan orangtua.
4. Rajin berdoa untuk keselamatan orangtua baik di dunia maupun di akhirat.
5. Tidak melakukan perbuatan yang dilarang oleh orangtua.

Patuh dan Ta'at

Patuh dan Ta'at Kepada Guru

Guru adalah salah satu orang yang berjasa dalam perjalanan hidup kita. Kehadiran guru dapat membuat kita menjadi anak yang pintar dan mengetahui tentang ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, kita harus patuh dan taat kepada guru.

Berikut adalah cara kita untuk patuh dan taat kepada guru:

1. Memperhatikan pengajaran yang diberikan oleh guru.
2. Mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru.
3. Mendengarkan nasihat dari guru.
4. Mengucapkan salam ketika berjumpa dengan guru dan mencium tangan guru.
5. Bertanya materi yang belum dipahami dengan sopan.
6. Mendoakan keselamatan guru di dunia dan di akhirat.

b) Pantang Menyerah

Gambar 4.7.1.2 Materi Pantang Menyerah



c) Pemberani

Gambar 4.7.1.3 Materi Pemberani



d) Tolong-menolong

Gambar 4.7.1.4 Materi Tolong-menolong



2) Materi Akhlak Tercela

a) Sombong

Gambar 4.7.2.1 Materi Sombong



b) Durhaka

Gambar 4.7.2.2 Materi Durhaka



c) Riya'

Gambar 4.7.2.3 Materi Riya'



d) Pemarah

Gambar 4.7.2.4 Materi Pemarah



e) Dengki

Gambar 4.7.2.5 Materi Dengki



g. Menu Evaluasi

Gambar 4.8 Menu Evaluasi



Menu evaluasi adalah menu untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dikembangkan. Pada menu evaluasi terdapat 4 kategori evaluasi yaitu evaluasi KD 3.4 untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang sesuai dengan KD 3.4, evaluasi KD 3.8 untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang sesuai dengan KD 3.8, evaluasi KD 3.10 untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang sesuai dengan KD 3.10, dan evaluasi penguasaan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai seluruh materi yang telah dikembangkan. Pada setiap evaluasi terdapat 10 soal yang terdiri dari soal lots, mots, dan hots. Untuk

kategori lots terdapat 2 soal, kategori mots terdapat 5 soal, dan kategori hots terdapat 3 soal. Dengan skor setiap soal adalah 10 poin. Jika siswa mampu menjawab 1 soal dengan benar maka mendapatkan poin 10, akan tetapi jika siswa menjawab 1 soal akan tetapi jawaban salah maka mendapatkan poin 0. Setelah setiap evaluasi di kerjakan maka akan langsung muncul jumlah skor yang diperoleh pada setiap evaluasi. Mengenai bentuk keseluruhan soal evaluasi terdapat pada lampiran ke-sembilan.

h. Menu Profil

Gambar 4.9 Menu Profil



Menu profil berisi tentang biodata pengembang media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak, dengan tujuan agar pengguna aplikasi mengetahui pengembang dari aplikasi tersebut.

3. Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak

Tingkat kevalidan mengenai media pembelajaran berbasis *Android* diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh beberapa validator. Proses validasi dilakukan pada tanggal 25 November 2020 sampai tanggal 4 Januari 2021. Data penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran beberapa validator, sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket oleh beberapa validator.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi pada ahli materi mengenai produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dilakukan oleh salah satu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki kemampuan dalam ahli materi yaitu Ibu Ratna Nulinnaja, M.Pd.I. Validasi telah dilakukan beberapa tahap, sampai materi layak untuk digunakan pada media pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi ahli materi yang berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Validasi Pertama

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi oleh ahli materi yang pertama telah dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1

**Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Pertama**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	P %	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD	3	4	75%	Valid
2	Keruntutan dalam penyajian materi	2	4	50%	Cukup Valid
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	4	4	100%	Sangat Valid
4	Ketepatan bahasa yang digunakan	3	4	75%	Valid
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa	2	4	50%	Cukup Valid
6	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	3	4	75%	Valid
7	Sudah terdapat kriteria soal lots, hots, mots dalam evaluasi	3	4	75%	Valid
8	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi	3	4	75%	Valid
9	Aplikasi sebagai motivasi pembelajaran akhlak	3	4	75%	Valid
10	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar	3	4	75%	Valid
Jumlah		29	40	72,5%	Valid

Analisis Data :

$$P = \frac{29}{40} \times 100\%$$

$$= 72,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli materi yang pertama diperoleh nilai 72,5% dari hasil keseluruhan. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka angka 72,5% masuk dalam kategori valid,

sehingga tidak perlu revisi. Akan tetapi terdapat kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi untuk melakukan revisi agar mendapatkan hasil yang baik.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi terhadap materi yang dikembangkan berikut adalah pemaparan hasil kritik dan saran ahli materi:

Tabel 4.2

Kritik dan Saran Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Pertama

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I	<ul style="list-style-type: none"> - Skor belum ada ketentuan - Kesamaan point disetiap materi - Evaluasi harus sesuai dengan ketentuan teori bloom

2) Validasi Kedua

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi oleh ahli materi yang kedua telah di paparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3

**Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Kedua**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	P %	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD	3	4	75%	Valid
2	Keruntutan dalam penyajian materi	3	4	75%	Valid
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	4	4	100%	Sangat Valid
4	Ketepatan bahasa yang digunakan	3	4	75%	Valid
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa	4	4	100%	Sangat Valid
6	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	3	4	75%	Valid
7	Sudah terdapat kriteria soal lots, hots, mots dalam evaluasi	4	4	100%	Sangat Valid
8	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi	3	4	75%	Valid
9	Aplikasi sebagai motivasi pembelajaran akhlak	4	4	100%	Sangat Valid
10	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		35	40	87,5%	Sangat Valid

Analisis Data :

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli materi yang kedua diperoleh nilai 87,5% dari hasil keseluruhan. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka angka 87,5% masuk dalam kategori sangat

valid, sehingga tidak perlu revisi. Akan tetapi terdapat kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi untuk melakukan revisi agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi terhadap materi yang dikembangkan berikut adalah pemaparan hasil kritik dan saran ahli materi:

Tabel 4.4

Kritik dan Saran Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Kedua

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I	<ul style="list-style-type: none"> - Peta konsep lebih diperinci - Materi masih ada yang belibet - Perbaiki kata

3) Validasi Ketiga

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi oleh ahli materi yang ketiga telah di paparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5

**Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Ketiga**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	P %	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD	4	4	100%	Valid
2	Keruntutan dalam penyajian materi	3	4	75%	Valid
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	4	4	100%	Sangat Valid
4	Ketepatan bahasa yang digunakan	3	4	75%	Valid
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa	4	4	100%	Sangat Valid
6	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	4	4	100%	Valid
7	Sudah terdapat kriteria soal lots, hots, mots dalam evaluasi	4	4	100%	Sangat Valid
8	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi	3	4	75%	Valid
9	Aplikasi sebagai motivasi pembelajaran akhlak	4	4	100%	Sangat Valid
10	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		37	40	92,5%	Sangat Valid

Analisis Data :

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli materi yang ketiga diperoleh nilai 92,5% dari hasil keseluruhan. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka angka 92,5% masuk dalam kategori sangat

valid, sehingga tidak perlu revisi. Selain itu, kritik dan saran dari ahli materi juga tidak perlu melakukan revisi. Dengan demikian materi sudah sangat layak untuk di pakai pada media pembelajaran dan tidak perlu melakukan revisi kembali.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi terhadap materi yang dikembangkan berikut adalah pemaparan hasil kritik dan saran ahli materi:

Tabel 4.6

Kritik dan Saran Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Ketiga

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I	- Mahasiswa yang bersangkutan sudah melakukan perbaikan sesuai kritik dan saran

b. Validasi Ahli Desain

Validasi pada ahli desain mengenai produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dilakukan oleh salah satu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki kemampuan dalam ahli desain yaitu Bapak Galih Puji Mulyono, M.Pd. Validasi telah dilakukan beberapa tahap, sampai media pembelajaran layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

Berikut adalah hasil validasi ahli desain yang berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Validasi Pertama

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi oleh ahli desain yang pertama telah di paparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7

Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Pertama

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	P %	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan pemilihan warna pada backround	3	4	75%	Valid
2	Ketepatan pemilihan gambar	3	4	75%	Valid
3	Komposisi warna	3	4	75%	Valid
4	Ketepatan ukuran huruf	4	4	100%	Sangat Valid
5	Ketepatan jenis huruf	4	4	100%	Sangat Valid
6	Ketepatan tata letak setiap dalam aplikasi	3	4	75%	Valid
7	Penyajian evaluasi disertakan tampilan skor	2	4	50%	Cukup Valid
8	Kemudahan memahami materi dalam aplikasi	3	4	75%	Valid
9	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	2	4	50%	Cukup Valid
10	Aplikasi dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		31	40	77,5%	Valid

Analisis Data :

$$P = \frac{31}{40} \times 100\%$$

$$= 77,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli desain yang pertama diperoleh nilai 77,5% dari hasil keseluruhan. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka angka 77,5% masuk dalam kategori valid, sehingga tidak perlu revisi. Akan tetapi terdapat kritik dan saran yang diberikan oleh ahli desain untuk melakukan revisi agar mendapatkan hasil yang baik.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli desain terhadap tampilan yang akan digunakan pada media pembelajaran, berikut adalah pemaparan hasil kritik dan saran ahli desain:

Tabel 4.8

Kritik dan Saran Ahli Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Pertama

Nama Validator	Kritik dan Saran
Galih Puji Mulyoto, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> - Warna diganti sesuai dengan kesukaan siswa - Tombol petunjuk di ganti jangan pakai simbol I - Ditambahkan petunjuk pembelajaran, jadi pada menu petunjuk terdapat

	<p>petunjuk tombol dan petunjuk pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ditambah peta konsep - Tombol profil tidak perlu ditampilkan di bawah hanya pada halaman menu pembelajaran - Evaluasinya dirubah jangan menyebutkan kategori soal mots lost hots, tapi sesuai kategori KD nya - Tambah kan evaluasi yang dapat mengukur seluruh materi
--	--

2) Validasi Kedua

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi oleh ahli desain yang kedua telah di paparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9

**Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Kedua**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	P %	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan pemilihan warna pada backround	4	4	100%	Sangat Valid
2	Ketepatan pemilihan gambar	3	4	75%	Valid
3	Komposisi warna	4	4	100%	Sangat Valid
4	Ketepatan ukuran huruf	4	4	100%	Sangat Valid
5	Ketepatan jenis huruf	4	4	100%	Sangat Valid

6	Ketepatan tata letak setiap dalam aplikasi	4	4	100%	Sangat Valid
7	Penyajian evaluasi disertakan tampilan skor	3	4	75%	Valid
8	Kemudahan memahami materi dalam aplikasi	3	4	75%	Valid
9	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	3	4	75%	Valid
10	Aplikasi dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		36	40	90%	Sangat Valid

Analisis Data :

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli desain yang kedua diperoleh nilai 90% dari hasil keseluruhan. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka angka 90% masuk dalam kategori sangat valid, sehingga tidak perlu revisi. Akan tetapi terdapat kritik dan saran yang diberikan oleh ahli desain untuk melakukan revisi agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli desain terhadap tampilan yang akan digunakan pada media pembelajaran, berikut adalah pemaparan hasil kritik dan saran ahli desain:

Tabel 4.10

**Kritik dan Saran Ahli Desain Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Kedua**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Galih Puji Mulyoto, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> - Segera dijadikan Aplikasi - Di masukkan pada Haki serta jurnal dan masuk playstore

3) Validasi Ketiga

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi oleh ahli desain yang ketiga telah di paparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.11

**Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Ketiga**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	P %	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan pemilihan warna pada backround	4	4	100%	Sangat Valid
2	Ketepatan pemilihan gambar	3	4	75%	Valid
3	Komposisi warna	4	4	100%	Sangat Valid
4	Ketepatan ukuran huruf	4	4	100%	Sangat Valid
5	Ketepatan jenis huruf	4	4	100%	Sangat Valid
6	Ketepatan tata letak setiap dalam aplikasi	4	4	100%	Sangat Valid
7	Penyajian evaluasi disertakan tampilan skor	4	4	100%	Sangat Valid

8	Kemudahan memahami materi dalam aplikasi	4	4	100%	Sangat Valid
9	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	4	4	100%	Sangat Valid
10	Aplikasi dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		39	40	97,5%	Sangat Valid

Analisis Data :

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 97,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli desain yang ketiga diperoleh nilai 97,5% dari hasil keseluruhan. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka angka 97,5% masuk dalam kategori sangat valid, sehingga tidak perlu revisi. Selain itu, kritik dan saran dari ahli desain juga tidak perlu melakukan revisi. Dengan demikian media pembelajaran sudah sangat layak untuk di terapkan kepada siswa-siswi dan tidak perlu melakukan revisi kembali.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli desain terhadap tampilan yang akan digunakan pada media pembelajaran, berikut adalah pemaparan hasil kritik dan saran ahli desain:

Tabel 4.12

**Kritik dan Saran Ahli Desain Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Ketiga**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Galih Puji Mulyoto, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran materi akhlak di MI - Silahkan terjun untuk penelitian, karena penelitian bisa diterapkan secara online

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi pada ahli pembelajaran mengenai produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dilakukan oleh salah satu Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro yang telah memiliki kemampuan dalam ahli pembelajaran khususnya materi akhlak yaitu Bapak Abdul Amin, S.Pd.I. Validasi telah dilakukan beberapa tahap, sampai media pembelajaran layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak. Berikut adalah hasil validasi ahli pembelajaran yang berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Validasi Pertama

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi oleh ahli pembelajaran yang pertama telah di paparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.13

**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Pertama**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	P %	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD	4	4	100%	Sangat Valid
2	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi	4	4	100%	Sangat Valid
3	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	4	4	100%	Sangat Valid
4	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi akhlak	3	4	75%	Valid
5	Aplikasi dapat memudahkan siswa memahami materi akhlak	3	4	75%	Valid
6	Tampilan pada aplikasi dapat menarik minat siswa untuk belajar	4	4	100%	Sangat Valid
7	Aplikasi dapat membantu proses pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
8	Menjadi kesempatan siswa untuk dapat belajar mandiri	4	4	100%	Sangat Valid
9	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar	3	4	75%	Valid
10	Aplikasi dapat menjadi solusi media pembelajaran yang tepat	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		37	40	92,5%	Sangat Valid

Analisis Data :

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$
$$= 92,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli pembelajaran yang pertama diperoleh nilai 92,5% dari hasil keseluruhan. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka angka 92,5% masuk dalam kategori sangat valid, sehingga tidak perlu revisi. Akan tetapi terdapat kritik dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran untuk melakukan revisi agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran materi akhlak yang telah dikembangkan oleh peneliti sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak khususnya materi akhlak, berikut adalah pemaparan hasil kritik dan saran ahli pembelajaran:

Tabel 4.14

**Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Pertama**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Abdul Amin, S.Pd.I	- Sebaiknya diberikan intrumen biar menjadi ciri khas siswa itu sedang belajar dengan menggunakan media pembelajaran

2) Validasi Kedua

c) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi oleh ahli pembelajaran yang kedua telah di paparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.15

**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Kedua**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Max	P %	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD	4	4	100%	Sangat Valid
2	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi	4	4	100%	Sangat Valid
3	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	4	4	100%	Sangat Valid
4	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi akhlak	4	4	100%	Sangat Valid
5	Aplikasi dapat memudahkan siswa memahami materi akhlak	3	4	75%	Valid

6	Tampilan pada aplikasi dapat menarik minat siswa untuk belajar	4	4	100%	Sangat Valid
7	Aplikasi dapat membantu proses pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
8	Menjadi kesempatan siswa untuk dapat belajar mandiri	4	4	100%	Sangat Valid
9	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar	4	4	100%	Sangat Valid
10	Aplikasi dapat menjadi solusi media pembelajaran yang tepat	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		39	40	97,5%	Sangat Valid

Analisis Data :

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 97,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli pembelajaran yang kedua diperoleh nilai 97,5% dari hasil keseluruhan. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan, maka angka 97,5% masuk dalam kategori sangat valid, sehingga tidak perlu revisi. Selain itu, kritik dan saran dari ahli desain juga tidak perlu melakukan revisi. Dengan demikian media pembelajaran materi akhlak sudah sangat layak untuk di terapkan kepada siswa-siswi pada saat proses pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak khususnya materi akhlak, dan tidak perlu melakukan revisi kembali.

d) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran terhadap media

pembelajaran materi akhlak yang telah dikembangkan oleh peneliti sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak khususnya materi akhlak, berikut adalah pemaparan hasil kritik dan saran ahli pembelajaran:

Tabel 4.16

Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak Kedua

Nama Validator	Kritik dan Saran
Abdul Amin, S.Pd.I	<ul style="list-style-type: none"> - Semoga dapat menjadi sarana media pembelajaran yang tepat bagi guru-guru di sekolah - Siswa tentunya akan sangat tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut, karena ini pertama kali media pembelajaran yang berbasis teknologi khususnya untuk materi agama

B. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak

Hasil uji coba tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak kepada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro memperoleh data kuantitatif dari hasil respon siswa, dengan mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Angket tersebut di sebarakan kepada 27 siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro. Hasil respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17
Hasil Respon Siswa Terhadap Tingkat Kemenarikan Media
Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak

No.	Nama Siswa	Skor	Presentase %	Tingkat Kemenarikan
1	Abdi Muchlisin	25	78,1 %	Menarik
2	Aqila Najwa Azzahra	28	87,5 %	Sangat Menarik
3	Arin Hashafatun Nisa	30	93,7 %	Sangat Menarik
4	Chandra Luthfi Mulyanto	27	84,3 %	Sangat Menarik
5	Clarebela Asterela	30	93,7 %	Sangat Menarik
6	Eka Khunaena Azuuma	31	96,8 %	Sangat Menarik
7	Ifro Khatun Zakiya	29	90,6 %	Sangat Menarik
8	M. Alaika Zhiyadatul Haq	25	78,1 %	Menarik
9	M. Farsa Adam Firdaus	32	100 %	Sangat Menarik
10	Maura Anggraini	30	93,7 %	Sangat Menarik
11	Millati Alayya Az-Zahra	31	96,8 %	Sangat Menarik
12	Muhammad Aditya Ubedillah	27	84,3 %	Sangat Menarik
13	Muhammad Ahsanul Muqorrobin	29	90,6 %	Sangat Menarik
14	Muhammad Fahri Aliansyah	32	100 %	Sangat Menarik
15	Muhammad Furqon Khaidira	26	81,2%	Sangat Menarik
16	Muhammad Hasnan Arrafi	30	93,7 %	Sangat Menarik
17	Muhammad Mankhalul Latif	29	90,6 %	Sangat Menarik
18	Muhammad Rafa Hadani Robby	27	84,3 %	Sangat Menarik
19	Muhammad Syihabuddin	25	78,1 %	Menarik
20	Muna Alifia Zafarani	29	90,6 %	Sangat Menarik
21	Putri Maulidiya Dwi Ashanty	26	81,2 %	Sangat Menarik
22	Qeila Nirmala Syifa	28	87,5 %	Sangat Menarik
23	Rena Dwi Nur Fadlilah	28	87,5 %	Sangat Menarik
24	Royyanati Rosyidah Aljannati	25	78,1 %	Menarik
25	Safia Imam Safitri	30	93,7 %	Sangat Menarik
26	Willi Romadhoni	27	84,3 %	Sangat Menarik
27	Yhusi Nur Wulandari	32	100 %	Sangat Menarik
Jumlah		770	89,1 %	Sangat Menarik

Hasil dari respon siswa terhadap tingkat kemenarikan diperoleh hasil dengan rata-rata 89,1 %, sehingga termasuk dalam kategori sangat menarik. Terbukti bahwa media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak mempunyai tingkat kemenarikan yang layak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro. Jika media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik siswa untuk belajar, maka akan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak.

C. Tingkat Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Materi Akhlak

Untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak peneliti melakukan uji *pretest* dan *posttest* terhadap produk hasil pengembangan kepada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 15 perempuan. Kelas tersebut sebagai kelas eksperimen sehingga penerapan media pembelajaran di lakukan di kelas 3. Sehingga diperoleh data *pretest* dan *posttest* sebagai berikut :

Tabel 4.18

Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Abdi Muchlisin	60	80
2	Aqila Najwa Azzahra	75	90
3	Arin Hashafatun Nisa	70	95
4	Chandra Luthfi Mulyanto	60	80
5	Clarebela Asterela	70	85
6	Eka Khunaena Azuuma	75	95

7	Ifro Khatus Zakiya	50	80
8	M. Alaika Zhiyadatul Haq	60	85
9	M. Farsa Adam Firdaus	80	100
10	Maura Anggraini	55	80
11	Millati Alayya Az-Zahra	60	90
12	Muhammad Aditya Ubedillah	50	75
13	Muhammad Ahsanul Muqorrobin	50	85
14	Muhammad Fahri Aliansyah	80	100
15	Muhammad Furqon Khaidira	55	75
16	Muhammad Hasnan Arrafi	70	80
17	Muhammad Mankhalul Latif	75	95
18	Muhammad Rafa Hadani Robby	60	80
19	Muhammad Syihabuddin	50	75
20	Muna Alifia Zafarani	75	100
21	Putri Maulidiya Dwi Ashanty	65	85
22	Qeila Nirmala Syifa	70	90
23	Rena Dwi Nur Fadlilah	65	80
24	Royyanati Rosyidah Aljannati	50	80
25	Safia Imam Safitri	70	95
26	Willi Romadhoni	65	90
27	Yhusi Nur Wulandari	75	100
Jumlah		1740	2345
Rata-rata		65	87

Data yang telah disajikan dalam bentuk tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil dari nilai *pretest* siswa adalah 65, sedangkan rata-rata hasil nilai *posttest* siswa adalah 87. Dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak terhadap proses pembelajaran, dapat dilihat dari perbedaan nilai antara sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak

dengan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak pada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.

Data hasil *pretest* dan *posttest* siswa akan dianalisis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Tujuan perlunya dilakukan uji-t adalah untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan setelah ditepkan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak, dengan melalui langkah-langkah berikut ini:

Langkah 1 Menentukan H_0 dan H_a dalam bentuk kalimat

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak.

H_a = Terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak.

Langkah 2 Menentukan data yang dibutuhkan dalam uji-t

Tabel 4.19

Data yang dibutuhkan dalam uji-t

No.	X_1	X_2	$X_1 - \bar{X}_1$	$(X_1 - \bar{X}_1)^2$	$X_2 - \bar{X}_2$	$(X_2 - \bar{X}_2)^2$	$X_2 - X_1$	$(X_1 - X_2)^2$
1	60	80	-5	25	-7	49	20	400
2	75	90	10	100	3	9	15	225
3	70	95	5	25	8	64	25	625
4	60	80	-5	25	-7	49	20	400
5	70	85	5	25	-2	4	15	225
6	75	95	10	100	8	64	20	400
7	50	80	-15	225	-7	49	30	900
8	60	85	-5	25	-2	4	25	625
9	80	100	15	225	13	169	20	400
10	55	80	-10	100	-7	49	25	625
11	60	90	-5	25	3	9	30	900

12	50	75	-15	225	-12	144	25	625
13	50	85	-15	225	-2	4	35	1225
14	80	100	15	225	13	169	20	400
15	55	75	-10	100	-12	144	20	400
16	70	80	5	25	-7	49	10	100
17	75	95	10	100	8	64	20	400
18	60	80	-5	25	-7	49	20	400
19	50	75	-15	225	-12	144	25	625
20	75	100	10	100	13	169	25	625
21	65	85	0	0	-2	4	20	400
22	70	90	5	25	3	9	20	400
23	65	80	0	0	-7	49	15	225
24	50	80	-15	225	-7	49	30	900
25	70	95	5	25	8	64	25	625
26	65	90	0	0	3	9	25	625
27	75	100	10	100	13	169	25	625
Sum	1740	2345		2525		1808	605	14325

Langkah 3 Menghitung dengan rumus uji-t

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

$$t = \frac{605}{\sqrt{\frac{27 \cdot (14325) - (605)^2}{27-1}}}$$

$$t = \frac{605}{\sqrt{\frac{386775 - 366025}{26}}}$$

$$t = \frac{605}{\sqrt{\frac{20750}{26}}}$$

$$t = \frac{605}{\sqrt{798,076}}$$

$$t = \frac{605}{28,25} = 21,41$$

Maka T_{hitung} diperoleh nilai = 21,41

Langkah 4 Menentukan kriteria

1. Jika T_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan T_{tabel} , maka mendapatkan hasil yang tidak signifikan, artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.
2. Jika T_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan T_{tabel} , maka mendapatkan hasil yang signifikan, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Langkah 5 Mengitung T_{tabel}

1. Taraf signifikansi (α) = 0,05
2. Derajat kebebasan (dk) = $n_1+n_2-2 = 27+27-2 = 52$
3. $T_{tabel} = 1,67$

Langkah 6 Membandingkan T_{hitung} dengan T_{tabel}

$T_{hitung} (21,41) > T_{tabel} (1,67) = H_0$ ditolak dan H_a diterima

Kesimpulan:

Hasil perhitungan diatas telah menunjukkan bahwa T_{hitung} lebih besar dari pada T_{tabel} maka :

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak (DITOLAK).

H_a = Terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak (DITERIMA).

Maka hasil dari uji-t yang diukur dengan menggunakan rumus uji statistik *paired sampel t-test* mendapatkan hasil T_{hitung} 21,41 sedangkan T_{tabel} 1,67 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

nilai rata-rata siswa sebelum dan setelah diterapkan produk dari hasil pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak mampu menunjang proses pembelajaran.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Materi Akhlak

Media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak dikembangkan sebagai penunjang proses pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak di kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara pada proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran³⁶.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap mutu pembelajaran, salah satu alasannya adalah karena media pembelajaran dapat digunakan untuk mengaktifkan berbagai jenis alat indera siswa dalam proses pembelajaran³⁷. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran, maka akan menunjang kualitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan optimal. Selain itu, pemilihan media pembelajaran juga harus di sesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tidak tertinggal dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti termasuk media interaktif yang berupa aplikasi *Android*, media interaktif adalah solusi dalam memudahkan siswa mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks atau

³⁶ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press 2009), hlm. 4.

³⁷ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Tim Fatawa Publishing 2020), hlm. 10.

e-book yang monoton³⁸. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran tersebut dapat mengajak siswa untuk mengenal media yang berbasis teknologi. Perkembangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada dasarnya harus berjalan secara beriringan dengan perkembangan teknologi³⁹. Sehingga media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak boleh tertinggal dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak atas dasar guru mata pelajaran akidah akhlak belum mampu menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu proses pembelajaran, karena jika proses pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tepat tentu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan telah dikemas dalam bentuk yang berbeda dari pada media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru, jika media pembelajaran di kemas dalam bentuk yang berbeda tentu siswa akan lebih semangat dan tertarik untuk belajar, khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* telah disajikan dalam bentuk menarik dan inovatif, dan dapat dioperasikan oleh siswa secara mandiri dirumah, tanpa bantuan dari guru. Pada tampilan media pembelajaran juga sudah di sertakan petunjuk, baik petunjuk tombol ataupun petunjuk pembelajaran, agar

³⁸ Firdausy A, Sulton, dan Sulthoni, *Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi* . Jurnal *Teknologi Pendidikan*, Universitas Negeri Malang, Vol.2, No.3, Agustus 2019, hlm. 225.

³⁹ Beni A Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana 2017), hlm. 14.

memudahkan siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran dan siswa tidak merasa bingung ketika belajar.

1. Analisis Prosedur Pengembangan Sesuai Model Borg & Gall

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan sebagai berikut:

- a. Tahap pengumpulan informasi, pada tahap pengumpulan informasi peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru mata pelajaran akidah akhlak dengan membandingkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Dengan hasil observasi bahwa guru mata pelajaran akidah akhlak belum terlalu memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran akidah akhlak ternyata guru tersebut memang belum mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran masih menggunakan media yang konvensional dan seadanya padahal proses pembelajaran pada saat ini sering dilakukan secara daring karena adanya pandemi covid-19. Selain observasi dan wawancara kepada guru peneliti juga melakukan observasi dan wawancara kepada beberapa siswa kelas 3. Hasil observasi diperoleh informasi bahwa seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih kebanyakan siswa sering mengabaikan perintah orang tua karena lebih asyik bermain *Smartpone Android* hal tersebut termasuk perbuatan yang tercela. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa semua siswa kelas 3 sudah mampu

memanfaatkan *Smartphone Android* untuk belajar. Peneliti juga melakukan kajian mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran akidah akhlak untuk memperoleh informasi yang lebih akurat, hasil dari kajian pustaka di peroleh hasil bahwa Kompetensi Inti mata pelajaran akidah akhlak pada jenjang kelas 3 pembahasan mengenai akhlak tercela lebih sedikit dari pada akhlak terpuji.

- b. Tahap perencanaan, setelah mengumpulkan beberapa informasi tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru mata pelajaran akidah akhlak dalam menjelaskan materi akhlak, karena guru mata pelajaran akidah akhlak belum dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, padahal penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi yang ada pada *Smartphone Android* karena seiring perkembangan teknologi, siswa sudah banyak yang belajar dengan menggunakan *Smartphone Android*. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat di gunakan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru, dan siswa tentu mudah untuk mengoprasikannya.
- c. Tahap pengembangan produk, setelah tahap perencanaan peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak. Pada tahap ini langkah awal dalam pengembangan produk adalah menentukan aplikasi yang dipakai untuk membuat media pembelajaran diantaranya adalah Photoshop untuk mendesain

tampilan baik gambar maupun tulisan, Powerpoint untuk membuat tombol dan menyusun setiap halaman, dan Ispring untuk membuat soal evaluasi dan mengonvert dari Powerpoint menjadi aplikasi *Android*. Kemudian materi akhlak tercela dan akhlak terpuji yang digunakan pada media pembelajaran disusun secara sistematis, menyusun kerangka desain yang akan di gunakan pada aplikasi, menentukan beberapa gambar, warna, ataupun tulisan yang tepat untuk di gunakan sesuai jenjangnya yaitu kelas 3 MI. Setelah gambar, warna, dan tulisan di padukan menggunakan aplikasi Photoshop, kemudian di susun sesuai urutan materi pada aplikasi Powerpoint, dengan menambahkan *hyperlink* untuk membentuk tombol. Setelah materi disusun pada aplikasi powerpoint, peneliti menyusun soal evaluasi dengan menggunakan aplikasi Ispring, soal evaluasi berbentuk pilihan ganda dan terdapat skor di akhir. Kemudian setelah membuat soal evaluasi, powerpoint yang berisi materi di masukkan pada aplikasi Ispring dan digabungkan dengan soal evaluasi. Langkah yang terakhir mengubahnya dalam bentuk aplikasi *Android* sehingga dapat di unduh pada *Smartphone Android*.

- d. Tahap revisi dan validasi, setelah pengembangan produk selesai peneliti melakukan konsultasi berulang kali kepada ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang di kembangkan peneliti, sehingga peneliti banyak melakukan revisi. Setelah melakukan revisi dan konsultasi lagi dengan para ahli, kemudian ahli materi, ahli desain, dan ahli

pembelajaran kemudian para ahli melakukan validasi. Validasi dilakukan beberapa tahap sampai para ahli menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan valid dan layak untuk diterapkan kepada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro.

- e. Tahap uji coba lapangan, setelah produk yang dikembangkan telah selesai, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro sebagai sampel dalam uji coba produk, jumlah siswa keseluruhan adalah 27 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 15 perempuan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan kelayakan media pembelajaran berbasis *Android* digunakan pada proses pembelajaran.

2. Analisis Produk Hasil Pengembangan

Berikut ini merupakan deskripsi dan penjelasan mengenai produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak antara lain sebagai berikut:

- a. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi *Android* yang dapat digunakan pada *Smartphone Android*.
- b. Tampilan awal ketika aplikasi dibuka akan muncul judul dari produk yang dikembangkan yaitu “Media Pembelajaran Materi Akhlak”, karena aplikasi dikembangkan untuk kelas 3 MI, maka juga terdapat keterangan “Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah”, dan terdapat tulisan *Click Here* untuk menuju ke tampilan berikutnya.
- c. Tampilan selanjutnya adalah “Menu Pembelajaran” terdapat beberapa tombol jika di klik akan membawa ke tampilan yang diinginkan.

- d. Pada menu petunjuk terdapat petunjuk tombol jika di klik tombol hijau kekanan akan mengarahkan ke petunjuk pembelajaran.
- e. Tombol icon diatas kiri dengan simbol rumah berwarna hitam jika di klik akan menuju ke menu pembelajaran, dan jika tombol icon diatas kanan dengan simbol exit warna merah akan membawa ketampilan awal untu keluar dari aplikasi.
- f. Tombol empat yang ada di bawah adalah tombol alternatif, tombol pertama yang paling kiri akan membawa ke menu petunjuk, tombol kedua sampingnya akan membawa ke menu KI dan KD, tombol ketiga sampingnya akan membawa ke menu materi, dan tombol ke empat paling kanan bawah akan membawa ke menu evaluasi.
- g. Pada menu KI KD terdapat deskripsi mengenai KI dan KD dari materi yang peneliti kembangkan.
- h. Pada menu materi terdapat dua tombol dengan tulisan akhlak terpuji dan akhlak tercela, jika ingin mempelajari akhlak terpuji maka di klik tombol akhlak terpuji, dan jika ingin mempelajari materi akhlak tercela maka klik tombol akhlak tercela.
- i. Pada menu materi akhlak terpuji terdapat macam-macam materi yang di kembangkan antara lain, patuh dan taat, pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong. Jika ingin belajar materi pertama akhlak terpuji tentang patuh dan taat maka klik tombol yang bertuliskan patuh dan taat, maka akan membawa ke menu materi patuh dan taat, jika ingin melanjutkan materi patuh dan taat yang selanjutnya maka klik tombol panah ke kanan yang berwarna hijau,

pembahasan satu materi akan habis jika sudah tidak terdapat tombol ke kanan warna hijau yang berada di bawah, hanya terdapat tombol ke kiri warna hijau. Begitupun juga pada materi-materi yang lainnya.

- j. Pada menu materi akhlak tercela terdapat macam-macam materi yang di kembangkan antara lain, sombong, durhaka, riya', pemaarah, dan dengki. Jika ingin belajar materi pertama akhlak tercela tentang sombong maka klik tombol yang bertuliskan sombong, maka akan membawa ke menu materi sombong, jika ingin melanjutkan materi sombong yang selanjutnya maka klik tombol panah ke kanan yang berwarna hijau, pembahasan satu materi akan habis jika sudah tidak terdapat tombol ke kanan warna hijau yang berada di bawah, hanya terdapat tombol ke kiri warna hijau. Begitupun juga pada materi-materi yang lainnya.
- k. Pada menu evaluasi terdapat empat kategori evaluasi, jika ingin mengukur pembelajaran yang sesuai dengan KD 3.4 maka klik tombol yang bertuliskan evaluasi KD 3.4. Jika ingin mengukur pembelajaran yang sesuai dengan KD 3.8 maka klik tombol yang bertuliskan evaluasi KD 3.8. Jika ingin mengukur pembelajaran yang sesuai dengan KD 3.10 maka klik tombol yang bertuliskan evaluasi KD 3.10. Dan jika ingin mengukur semua pembelajaran mulai dari KD 3.4 sampai KD 3.10 maka klik tombol yang bertuliskan evaluasi pemantapan.
- l. Setiap evaluasi terdapat 10 soal. Setelah memilih jawaban yang dianggap benar maka klik tombol submit, jika jawaban salah maka

akan terdapat keterangan jawaban yang benar. Dan jika ingin melanjutkan ke nomor selanjutnya maka klik tulisan next, begitupun seterusnya. Skor akan muncul setelah semua soal selesai di kerjakan.

Kelebihan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti antara lain:

- a. Peneliti telah menyajikan materi secara sistematis, dan telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti mata pelajaran akidah akhlak kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Media pembelajaran termasuk media yang interaktif, karena terdapat tombol yang menggerakkan ke menu selanjutnya, materi, audio dan evaluasi yang dapat mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi akhlak.
- c. Media pembelajaran telah di desain menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 3 MI.

Mengenai desain media pembelajaran telah dibuat semenarik mungkin dengan memadukan warna yang terang dan cerah agar siswa lebih semangat belajar untuk memahami materi akhlak. Ketika melaksanakan tugas kognitif warna sangat kuat pengaruhnya sehingga dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan individu⁴⁰. Maka, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* dapat membantu siswa dalam memahami materi akhlak dan dapat meningkatkan proses pembelajaran.

⁴⁰Sawi Sujarwo dan Rina Oktavia, *Pengaruh Warna Terhadap Short Term Momory Pada Siswa Kelas VII SMP N 37 Palembang*. *Jurnal Psikologi Islam*, Universitas Bima Darma Palembang, Vol.3, No.1, Juni 2017, hlm. 40.

Tampilan huruf ataupun gambar menyesuaikan ukuran tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, untuk tampilan font pada materi menggunakan jenis font *Comic Sans MS* dan untuk tampilan font evaluasi menggunakan jenis font *Times New Roman*, agar tampilan teks tidak terlalu monoton. Pada menu tampilan aplikasi *Android* juga telah terdapat beberapa macam isi dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan di desain bermacam-macam warna. Tampilan menu yang bermacam-macam dapat mempermudah dan memperjelas penyajian materi yang bersifat verbalistik. Hal tersebut tentu dapat menjadi daya tarik perhatian siswa yang dapat mengarahkan siswa untuk lebih berkonsentrasi ketika belajar⁴¹.

3. Analisis Hasil Validasi Produk Pengembangan

Tahap validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dapat diketahui dari validator yang telah memberikan skor dan kritik saran, validator untuk produk pengembangan adalah ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran, berikut ini adalah analisis mengenai data yang telah di peroleh pada saat validator:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi kepada ahli materi dilakukan sebanyak tiga kali dengan data yang diperoleh pada validasi pertama adalah 72,5% dapat diartikan sudah valid, akan tetapi masih dilakukan revisi karena terdapat kritik dan saran untuk memperbaiki materi, revisi dilakukan untuk memperbaiki skor evaluasi yang belum terdapat

⁴¹ Firda Dwi Cahyati, "Pengembangan Aplikasi Website Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang" *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang , 2020, hlm. 71.

ketentuannya, kemudian revisi mengenai isi materi yang harus di samakan semua poinnya agar materi yang dibahas didalamnya lebih sistematis, dan revisi mengenai evaluasi yang harus disesuaikan dengan ketentuan teori dari tokoh bloom. Teori bloom menyatakan bahwa evaluasi merupakan tingkat paling tinggi dalam ranah kognitif yaitu kemampuan untuk berfikir dan memberikan penilaian serta pertimbangan dari nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu⁴².

Hasil validasi yang kedua mendapatkan hasil 87,5% yang sudah termasuk kategori sangat valid akan tetapi masih terdapat kritik dan saran dari ahli materi untuk memperbaiki isi materi karena masih dianggap kurang jelas jika materi diterapkan kepada siswa kelas 3 MI, kemudian untuk peta konsep materi belum secara menyeluruh maka harus lebih diperinci, selain itu masih terdapat beberapa kata yang masih salah dalam penulisannya, maka harus dilakukan revisi kembali. Kemudian hasil validasi ketiga kepada ahli materi mendapatkan hasil 92,5% sehingga sudah dalam kategori sangat valid, pada setiap validasi sudah terdapat peningkatan. Untuk validasi yang ketiga kepada ahli materi memberikan kritik dan saran bahwa materi yang akan digunakan pada media pembelajaran sudah layak dan tidak perlu melakukan revisi.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Hasil validasi kepada ahli desain yang pertama mendapatkan hasil 77,5% maka hasil tersebut termasuk dalam kategori valid, dan

⁴² Sutiah, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center. 2016), hlm. 66.

terdapat kritik dan saran dari ahli media untuk melakukan revisi. Revisi pertama untuk warna yang harus di ganti dengan warna yang cerah yang biasanya lebih disukai oleh siswa. Pemilihan warna adalah satu hal yang penting dalam menentukan respon dari siswa, karena warna adalah hal yang pertama dilihat oleh siswa, terutama pada warna background dan latar, dengan banyak warna maka akan membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar⁴³. Sehingga dengan adanya bermacam-macam warna dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk menggunakan media yang dikembangkan. Selanjutnya revisi mengenai tombol yang masih bersifat abstrak kurang mudah untuk dipahami, agar siswa mudah untuk memahami cara penggunaan media pembelajaran untuk menambahkan petunjuk pembelajaran, jadi tidak hanya petunjuk tombol saja, kemudian untuk merubah susunan evaluasi agar kategori soal hanya sesuai kompetensi dasar tidak perlu mencantumkan kriteria soal *lots*, *mots*, atau *hots*.

Pada validasi yang kedua mendapatkan hasil 90% sehingga sudah termasuk kategori sangat valid, akan tetapi pada kritik dan saran dari ahli media masih terdapat revisi, revisi yang kedua mengenai media pembelajaran yang sebaiknya di masukkan pada playstore, sedangkan memasukkan aplikasi dalam playstore harus melalui verifikasi terlebih dahulu dan harus memiliki akun *Google Developer Console*, dan untuk mempunyai akun tersebut harus

⁴³ Sigit Purnama, *Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam*. Jurnal *Al-Bidayah*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol.2, No.2, Juni 2010.

membayar kepada pihak google, selain itu pembayaran hanya dapat dilakukan menggunakan kartu kredit, sehingga membutuhkan dana yang cukup besar⁴⁴. Kemudian saran dari ahli media untuk mendaftarkan kepada Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual atau Hak Kekayaan Intelektual dan memasukkan kedalam jurnal penelitian.

Validasi kepada ahli media yang ketiga mendapatkan hasil 97,5% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid, dan saran dari ahli media yang ketiga sudah tidak perlu melakukan revisi. Media pembelajaran sudah layak untuk diterapkan kepada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro sebagai sampel dalam uji coba, karena media pembelajaran sudah melalui tahap revisi dan validasi yang berulang kali.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil validasi kepada ahli pembelajaran yang pertama mendapatkan hasil 92,5% sehingga sudah termasuk dalam kategori sangat valid, akan tetapi terdapat kritik dan saran dari ahli pembelajaran untuk menambahkan audio karena media yang dikembangkan termasuk dalam kategori audio visual, dan agar orang tua mengetahui jika siswa sedang belajar dengan menggunakan aplikasi yang telah dikembangkan oleh peneliti tidak di sangka hanya bermain game saja. Kemudian untuk validasi yang kedua mendapatkan hasil 97,5% sudah termasuk dalam kategori sangat

⁴⁴ Luqman Hakim, *Cara Mempublikasikan Aplikasi Ke Google Play Store*, (<https://luqman.web.id>, diakses 9 Januari jam 22.13 wib).

valid, dan peneliti sudah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran yang kedua adalah semoga media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang tepat bagi guru-guru yang lainnya dan siswa akan sangat tertarik jika menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* untuk menunjang proses pembelajaran, karena media yang dikembangkan jarang sekali di manfaatkan oleh guru.

B. Analisis Tingkat Kemenarikan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak

Data mengenai tingkat kemenarikan diperoleh dari hasil respon siswa dengan mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Angket tersebut di sebarakan kepada 27 siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro. Hasil penilaian siswa mengenai respon tingkat kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Instrumen poin pertama tentang tampilan aplikasi menarik minat untuk belajar memperoleh hasil 87%, dengan rata-rata jawaban siswa adalah sangat setuju pada tampilan aplikasi dapat menarik minat untuk belajar. Karena tampilan aplikasi media pembelajaran telah di desain dengan warna yang cerah dan dipadukan dengan beberapa gambar. Untuk tombol menu pembelajaran dan menu materi telah didesain dengan bermacam-macam warna sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak.

2. Instrumen poin kedua tentang aplikasi mudah untuk digunakan memperoleh hasil 92,5%, dengan rata-rata jawaban siswa adalah sangat setuju bahwa aplikasi yang telah dikembangkan oleh peneliti mudah untuk digunakan karena sudah di sertai dengan petunjuk tombol dan petunjuk pembelajaran, siswa dapat mudah mengkasusnya hanya dengan menginstall aplikasi tersebut sehingga aplikasi langsung dapat digunakan oleh siswa, tanpa harus mendaftar terlebih dahulu.
3. Instrumen poin ketiga tentang ukuran dan jenis huruf pada aplikasi mudah dibaca memperoleh hasil 87% dengan jawaban rata-rata siswa adalah sangat setuju. Untuk jenis huruf telah di desain dengan menggunakan jenis huruf *Comic Sans MS* dengan ukuran jenis huruf juga menyesuaikan tampilan jika hurufnya berbentuk arab maka lebih diperbesar agar siswa tidak kesulitan dalam membaca. Selain itu, siswa kelas 3 MI sudah lancar dalam membaca sehingga tidak ada yang kesulitan untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*.
4. Instrumen poin keempat mengenai aplikasi dapat membantu memahami materi akhlak memperoleh hasil 90,7% dengan rata-rata siswa menjawab sangat setuju, karena didalamnya media pembelajaran sudah disertai peta konsep mengenai materi akhlak yang dimuat pada media pembelajaran, peta konsep sudah dibuat secara terperinci, selain itu materi-materi akhlak yang dikembangkan juga tidak lepas dari kehidupan sehari-hari siswa.

5. Instrumen poin ke lima mengenai aplikasi dapat menumbuhkan semangat belajar materi akhlak memperoleh hasil 89,8% dengan rata-rata siswa menjawab sangat setuju, karena media pembelajaran yang dikembangkan berbeda dengan media yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran sebelumnya, sehingga siswa lebih semangat belajar materi akhlak dengan adanya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya dapat mempengaruhi psikologis siswa, karena dengan media pembelajaran akan membangun motivasi dan implus siswa pada saat proses pembelajaran⁴⁵. Hal tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.
6. Instrumen poin keenam mengenai materi akhlak mudah untuk difahami memperoleh hasil 89,8% dengan rata-rata jawaban siswa adalah sangat setuju, karena materi yang disajikan pada media pembelajaran telah sesuai dengan kompetensi dasar siswa kelas 3 MI dan sudah di sajikan secara sistematis. Selain itu, pada setiap poin materi juga sudah diberikan beberapa contoh, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi dengan disajikan dalam bentuk aplikasi.
7. Instrumen poin ketujuh mengenai soal evaluasi mudah untuk diselesaikan memperoleh hasil 85,1% dengan rata-rata siswa menjawab setuju, soal evaluasi telah disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, pada setiap evaluasi soal terdapat kriteria soal lots, mots, dan hots. Soal evaluasi juga tidak keluar dari topik pembahasan mengenai materi akhlak yang sudah

⁴⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2002), hlm. 15.

dibahas pada bagian materi. Selain itu, jika soal evaluasi sudah terjawab semua maka akan mengetahui hasil perolehan skor, dan setelah siswa menjawab 1 butir soal akan tetapi jawaban yang di submit salah langsung terdapat kunci jawaban yang benar, hal tersebut yang membuat siswa semangat dalam mengerjakan soal evaluasi. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang masih kesulitan untuk menjawab soal evaluasi dengan kategori *hots*.

8. Instrumen poin kedelapan mengenai aplikasi *Android* memudahkan siswa untuk belajar mandiri memperoleh hasil 88,8% dengan rata-rata siswa menjawab sangat setuju, media pembelajaran yang telah dikembangkan tidak hanya digunakan ketika proses pembelajaran, akan tetapi siswa dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri di rumah, karena media pembelajaran didesain dengan lebih sederhana sehingga siswa dapat mengoperasikan sendiri hanya dengan membaca petunjuknya tanpa bantuan dari guru atau orang tua, materi yang ada di dalamnya juga telah disajikan secara sistematis dan jelas.

Berdasarkan dari pemaparan mengenai poin setiap instrumen di atas maka menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak yang telah dikembangkan oleh peneliti mudah digunakan dan dapat menarik minat siswa, kemudian untuk presentase pada setiap poin nilai tertinggi adalah 92,5% pada instrumen poin kedua tentang aplikasi mudah untuk digunakan dengan begitu maka aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti mudah untuk dioperasikan oleh siswa, sedangkan untuk presentase nilai terendah adalah 85,1% terdapat pada instrumen poin ketujuh tentang soal

evaluasi mudah untuk di selesaikan, karena terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan menjawab soal pada kategori hots, akan tetapi rata-rata siswa menjawab setuju bahwa soal evaluasi mudah untuk di selesaikan.

Pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdapat beberapa faktor yang menjadikan media pembelajaran mempunyai daya tarik yang tinggi untuk menunjang belajar siswa diantaranya adalah terdapat pada tampilan warna yang telah disajikan dalam bermacam-macam warna. Dengan adanya bermacam-macam warna pada media pembelajaran maka dapat menumbuhkan dorongan semangat dan minat siswa untuk memahami dan membaca materi⁴⁶. Media pembelajaran telah dikembangkan peneliti secara menarik sehingga dapat membuat siswa lebih fokus dalam mempelajari materi akhlak, proses pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas, karena siswa bersemangat dalam belajar. Selain itu, bentuk media pembelajaran telah dikemas dalam aplikasi *Android*, sehingga siswa dapat memanfaatkan *Smartphone Android* untuk belajar tidak hanya bermain dan bermedia sosial.

C. Analisis Tingkat Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Akhlak

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut⁴⁷. Pada dasarnya produk yang telah dikembangkan melalui penelitian pengembangan harus mempunyai dampak yang positif bagi yang pengguna. Media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti dapat dikatakan berhasil jika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga terdapat

⁴⁶ B.P Sepitu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran* (Bandung: Rosda Karya. 2014), hlm. 152.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 407.

memberikan dampak yang positif pada proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak yang telah dikembangkan melalui prosedur pengembangan dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran akidah akhlak khususnya materi akhlak terpuji dan akhlak tercela untuk kelas 3 MI, karena media pembelajaran menjelaskan materi tentang patuh dan taat, pantang menyerah, pemberani, tolong menolong, sombong, durhaka, riya', pemaarah, dan dengki.

Produk hasil pengembangan di uji cobakan kepada siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro pada mata pelajaran akidah akhlak khususnya materi akhlak, sehingga dari hasil data penelitian dilapangan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak terbukti efektif untuk menunjang proses pembelajaran materi akhlak. Keefektifan proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran akan optimal jika didapatkan perbandingan terbaik dari komposisi kombinasi dari seluruh kondisi siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung⁴⁸. Media pembelajaran telah dikembangkan secara sederhana dan jelas dengan memadukan desain warna, gambar, ataupun tulisan yang lebih disukai siswa sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar. Tujuan pengembangan tidak lain adalah agar dapat meningkatkan proses pembelajaran, dan siswa lebih tertarik untuk belajar materi akhlak.

Ketika siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa karena media pembelajaran telah dikemas dengan tampilan yang berbeda dengan media

⁴⁸ Badriyah, *Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jurnal *Lentera Komunikasi*, Politeknik LP3I Jakarta, Vol.1, No.1, Februari 2015, hlm. 35.

yang sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan kepada 27 siswa. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t agar mengetahui signifikansi dari hasil data yang telah diperoleh. Pada hasil analisis menggunakan uji-t yaitu *paired sampel t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil $T_{hitung} = 21,41$ sedangkan $T_{tabel} = 1,67$. Data tersebut menunjukkan bahwa $21,41 > 1,67$ sehingga ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal tersebut terdapat perbedaan antara nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak. Setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak terjadi peningkatan, karena media pembelajaran telah dikemas dalam bentuk aplikasi *Android* yang tentunya mudah untuk dioperasikan oleh siswa dan telah didesain semenarik mungkin sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran. Materi yang telah disusun secara sistematis dan terdapat beberapa contoh pada setiap poin materi, selain itu dilengkapi dengan soal evaluasi yang dapat menjadi tolak ukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi akhlak.

Terdapat beberapa faktor yang dapat menjadikan media pembelajaran tertarik untuk digunakan oleh siswa, diantaranya adalah media pembelajaran telah dikemas dalam bentuk aplikasi *Android* yang mudah untuk dioperasikan oleh siswa, karena semua siswa sudah mempunyai *Smartphone Android* dan dengan akses kuota internet untuk melakukan instalasi dan mengoperasikan maka aplikasi sudah bisa digunakan untuk belajar, serta sudah dilengkapi petunjuk penggunaan siswa hanya perlu membaca petunjuk maka aplikasi

sudah dapat dioperasikan secara mandiri tanpa perlu bantuan dari guru maupun orang tua. Media pembelajaran didesain dengan tampilan yang menarik dengan memadukan beberapa warna. Materi yang terdapat pada media pembelajaran mudah untuk dipahami oleh siswa karena sudah dikembangkan secara sistematis dan juga dilengkapi peta konsep materi. Pada soal evaluasi langsung terdapat kunci jawaban pada setiap soal dan akan muncul setelah siswa selesai mengerjakan satu butir soal, dan setelah selesai mengerjakan semua soal maka akan muncul skor dari hasil jawaban siswa.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi tidak bisa dipisahkan dengan perubahan yang terjadi dibidang pendidikan⁴⁹. Sehingga pendidikan juga harus tetap mengikuti perkembangan teknologi, media pembelajaran telah dikembangkan sebagai bentuk perkembangan zaman yang serba teknologi, maka seiring perkembangan zaman media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga harus menyesuaikan kebutuhan siswa, agar siswa tidak tertinggal dengan perubahan zaman yang serba teknologi. Pada saat ini proses pembelajaran dikelas telah terhambat karena adanya covid-19 sehingga pembelajaran harus dilakukan secara daring hal tersebut dimuat dalam peraturan pemerintah Nomor 15 Tahun 2020, selain itu pemerintah menyatakan bahwa media dan sumber belajar dalam pembelajaran jarak jauh daring yang dilakukan dari

⁴⁹ Bambang Warsita, *Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran*. Jurnal Teknodik, Ministry of National Education, Vol.XV, No.1, Juli 2011.

rumah dapat menggunakan gawai (*gadget*) maupun laptop⁵⁰. Sehingga dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dapat menjadi fasilitas bagi siswa untuk belajar dirumah secara mudah dan mandiri.



⁵⁰ Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) Nomor : 15 Tahun 2020.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Android materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro yang telah melalui beberapa tahap berikut adalah pemaparannya:

1. Media pembelajaran berbasis Android materi akhlak untuk siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada *Smartphone Android*, yang didalamnya memuat materi tentang akhlak diantaranya adalah akhlak terpuji meliputi materi patuh dan taat, pantang menyerah, pemberani, tolong-menolong. Sedangkan akhlak tercela meliputi sombong, durhaka, riya', pamarah, dengki. Aplikasi dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa dengan koneksi internet. Kemudian media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak telah memenuhi uji kelayakan yang dilakukan kepada beberapa validator diantaranya validasi ahli materi memperoleh hasil 92,5%, validasi ahli desain memperoleh hasil 97,5%, dan validasi ahli pembelajaran memperoleh hasil 97,5%. Maka hasil validasi dari beberapa validator menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak telah dikembangkan dan memenuhi uji kelayakan, sehingga dapat digunakan pada saat proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis Android materi akhlak mempunyai tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Dari hasil respon siswa terhadap tingkat

kemenarikan diperoleh hasil dengan rata-rata 89,1% dengan presentase paling tinggi adalah 92,5% sedangkan nilai paling rendah adalah 85,1%. Hasil penilaian siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak yang telah dikembangkan, karena tampilan media pembelajaran berbeda dengan media yang digunakan sebelumnya dan mudah untuk dioperasikan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru atau orang tua, selain itu media telah didesain secara menarik dengan memadukan warna dan gambar, sehingga dapat mendorong belajar siswa pada materi akhlak.

3. Hasil uji coba menunjukkan tingkat efektifitas yang signifikan dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro, hal itu disebabkan karena materi telah dikembangkan secara sistematis dan sesuai dengan kompetensi dasar siswa kelas 3 MI sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi akhlak. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji coba *pretest* dan *posttest* pada tabel 4.18 hasil rata-rata nilai *pretest* 65 sedangkan rata-rata nilai *posttest* 87, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *Android*. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil analisis menggunakan uji-t yang menunjukkan bahwa hasil T_{hitung} adalah 21,41 sedangkan T_{tabel} adalah 1,67. Data tersebut menunjukkan bahwa $21,41 > 1,67$ sehingga ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak.

B. Saran

Data hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak mempunyai saran-saran yang dapat dijadikan sebagai kebutuhan dalam pemanfaatan produk dan saran bagi pengembang selanjutnya, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Saran Untuk Pemanfaatan Produk

- a. Media pembelajaran disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang ada di kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak.
- b. Media pembelajaran telah dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 MI, sehingga diharapkan media pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang belajar siswa secara mandiri pada materi akhlak
- c. Media pembelajaran telah dilakukan uji coba dan terbukti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran.

2. Saran Untuk Pengembang Selanjutnya

- a. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak sebaiknya dikembangkan secara lebih lanjut dengan materi yang lebih singkat lagi, agar siswa tidak merasa bosan akibat terlalu banyak membaca.

- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak yang selanjutnya alangkah baiknya lebih banyak menambah audio mengenai materi tidak hanya audio penunjang media pembelajaran.
- c. Media pembelajaran berbasis *Android* materi akhlak dapat menjadi rujukan bagi pengembang selanjutnya dalam pembuatan media lain yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada saat yang akan datang, artinya tidak mata pelajaran akidah akhlak, tetapi bisa dikembangkan untuk mata pelajaran yang lainnya dan disertai sumber-sumber yang lebih relevan yang dapat menunjang kebutuhan setiap mata pelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bina Aksara
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badriyah. 2015. *Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. *Jurnal Lentera Komunikasi*, Politeknik LP3I Jakarta, Vol.1, No.1.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif* . Semarang: Tim Fatawa Publishing.
- Cahyati, Firda Dwi. 2020. “Pengembangan Aplikasi Website Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang” *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang.
- Diartono, Dwi Agus. 2018. *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*, *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, Universitas Stikubank Semarang, Vol.8, No.2.
- Firdausy A, Sulton, dan Sulthoni. 2019. *Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi* . *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Universitas Negeri Malang, Vol.2, No.3.
- Firly, Nadia. 2018. *Create Your Own Android Application*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Hakim, Luqman. 2019 *Cara Mempublikasikan Aplikasi Ke Google Play Store*, (Online), (<https://luqman.web.id/cara-mempublikasikan-aplikasi-ke-google-play-store/>) diakses 9 Januari 2020.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 2791 Tahun 2020 Tentang Panduan Kurikulum Darurat Pada Madrasah.
- Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 183 Tahun 2019

- Kurnia, Nia. Dkk. 2018. *Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia, Vol.3, No.Kusuma, Gumaya Sonny Marcel. Dkk. 2020. *Aplikasi Komputer Dalam Bisnis Microsoft Exel dan Microsoft Power Point*. Malang: Ahlimedia Press.
- Muchsin, Bashori, dkk. 2010. *Pendidikan Islam Humanistik: Alternatif Pendidikan Pembebasan Anak*. Bandung: Refika Aditama.
- Mujahiddin, Khoirul. 2020. *Akidah Akhlak MI Kelas III*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Mumpuniarti, Fathurrohman dan Sukinah. 2013. *Pengembangan Model Pendidikan Nilai Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik Dalam Implementasi Pendidikan Inklusif Di Tingkat Sekolah Dasar Yogyakarta*. Yogyakarta: PPM Unggulan.
- Oktavia Rina dan Sawi Sujarwo. 2017. *Pengaruh Warna Terhadap Short Term Momory Pada Siswa Kelas VII SMP N 37 Palembang*. Jurnal Psikologi Islam, Universitas Bima Darma Palembang, Vol.3, No.1.
- Pribadi, Beni A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purnama, Sigit. 2010. *Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam*. Jurnal Al-Bidayah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol.2, No.2.
- Pustikjaknov, Tim. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Safaat, Nazruddin. 2015. *ANDROID Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sepitu, B.P. 2014 *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Edisi Kedua Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) Nomor : 15 Tahun 2020.

Surawandi. 2015. *Telaah Kurikulum Aqidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal *Guidance And Counseling*, UIN Antasari, Volume 1 Issue 1, ISSN 2442-403X.

Sutiah, 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Wahyudi, Dedi. 2017. *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books.

Warsita, Bambang. 2011. *Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran*. Jurnal *Teknodik*, Ministry of National Education, Vol.XV, No.1.

Lampiran 1 : Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1869/Un.03.1/TL.00.1/12/2020 23 Desember 2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro
di
Bojonegoro

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fina Atifatul Husna
NIM : 17140066
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2020/2021
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Akhlak untuk Siswa Kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro**
Lama Penelitian : **Desember 2020** sampai dengan **Februari 2021** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,


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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN HADYU MUHAMMAD
MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIYAH SARANGAN
SARANGKANORBOJONEGORO
TERAKREDITASI "B"

Jalan Poros Desa Sarangan RT.03 RW.02 Sarangan Kanor No.Telpn : 085730636935

SURAT KETERANGAN

Nomor : 037/Mt.13.16.074/Km 20/1/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro, Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa tersebut dibawah ini :

Nama : Fina Atifatul Husna
NIM : 17140066
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan penelitian mulai tanggal 4 Januari s/d 15 Januari 2021, sebagai salah satu persyaratan untuk menyusun skripsi yang berjudul:

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* MATERI AKHLAK UNTUK SISWA KELAS 3 MI ISLAMIYAH SARANGAN KANOR BOJONEGORO".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Bojonegoro, 18 Januari 2021

Kepala Madrasah,
YAYASAN HADYU MUHAMMAD
MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIYAH
SARANGKANORBOJONEGORO
Anis Nurul Hidayati, S.Pd.I

Lampiran 3 : Surat Validator Ahli Materi



Lampiran 4 : Surat Validator Ahli Desain

**KEMENTERIAN AGAMA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id - email : ftk@uinmalang.ac.id

Nomor : 2031 /Un. 3.1/PP.03.1/11/2020 17 November 2020
Lampiran :
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Galih Puji Mulyono, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Fina Atifatul Husna
NIM	: 17140066
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Akhlak Untuk Siswa Kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro
Dosen Pembimbing	: Fitriatul Uyun, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002



Lampiran 5 : Surat Validator Ahli Pembelajaran

 KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang,
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id, email : fik@uinmalang.ac.id

Nomor : 2031 /Un: 3.1/PP.03-1/11/2020 17 November 2020
Lampiran :
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth
Abdul Amin, S.Pd.I
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Fina Atfatul Husna
NIM	: 17140066
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Akhlak Untuk Siswa Kelas 3 MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro
Dosen Pembimbing	: Fitriatul Uyun, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
Wakil Penan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002



Lampiran 6 : Hasil Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ANDROID* UNTUK VALIDASI AHLI MATERI**

Nama : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
 NIP : 19891210201802012133
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 PGMI
 Alamat : Jl. Asoka, Krajan, Sumbersekar, Kec Dau, Kab. Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan aplikasi android yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD			✓	
2	Keruntutan dalam penyajian materi		✓		
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian				✓
4	Ketepatan bahasa yang digunakan			✓	
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa		✓		

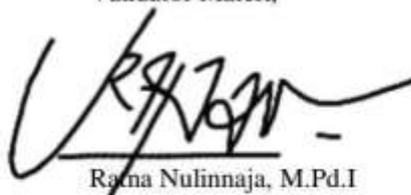
6	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa			√	
7	Sudah terdapat kriteria soal lots, hots, mots dalam evaluasi			√	
8	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi			√	
9	Aplikasi sebagai motivasi pembelajaran akhlak			√	
10	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar			√	

C. Lembar kritik dan saran

<ul style="list-style-type: none"> - Skor belum ada ketentuan - Kesamaan point disetiap materi - Evaluasi harus sesuai dengan ketentuan teori bloom
--

Malang, 25 November 2020

Validator Materi,



Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP.19891210201802012133

**INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ANDROID* UNTUK VALIDASI AHLI MATERI**

Nama : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
 NIP : 19891210201802012133
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 PGMI
 Alamat : Jl. Asoka, Krajan, Sumbersekar, Kec Dau, Kab. Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan aplikasi android yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD			✓	
2	Keruntutan dalam penyajian materi			✓	
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian				✓
4	Ketepatan bahasa yang digunakan			✓	
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa				✓

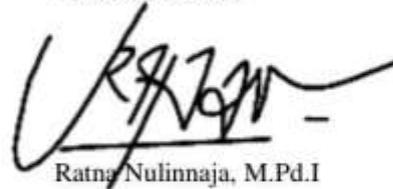
6	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa			√	
7	Sudah terdapat kriteria soal lots, hots, mots dalam evaluasi				√
8	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi			√	
9	Aplikasi sebagai motivasi pembelajaran akhlak				√
10	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar				√

C. Lembar kritik dan saran

<ul style="list-style-type: none"> - Peta konsep lebih diperinci - Materi masih ada yang belibet - Perbaiki kata

Malang, 9 Desember 2020

Validator Materi,



Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP.19891210201802012133

**INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ANDROID* UNTUK VALIDASI AHLI MATERI**

Nama : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
 NIP : 19891210201802012133
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 PGMI
 Alamat : Jl. Asoka, Krajan, Sumbersekar, Kec Dau, Kab. Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan aplikasi android yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD				✓
2	Keruntutan dalam penyajian materi			✓	
3	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian				✓
4	Ketepatan bahasa yang digunakan			✓	
5	Materi dapat memudahkan pemahaman siswa				✓

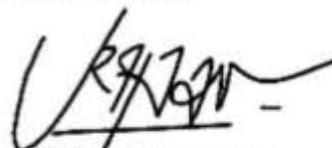
6	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa				√
7	Sudah terdapat kriteria soal lots, hots, mots dalam evaluasi				√
8	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi			√	
9	Aplikasi sebagai motivasi pembelajaran akhlak				√
10	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar				√

C. Lembar kritik dan saran

<p>- Mahasiswa yang bersangkutan sudah melakukan perbaikan sesuai kritik dan saran</p>
--

Malang, 24 Desember 2020

Validator Materi,



Ratna Nalinnaja, M.Pd.I

NIP.19891210201802012133

Lampiran 7 : Hasil Validasi Ahli Desain

**INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK VALIDASI AHLI DESAIN**

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 NIP : 19880322201802011146
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S2
 Alamat : Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan aplikasi android yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketepatan pemilihan warna pada background			✓	
2	Ketepatan pemilihan gambar			✓	
3	Komposisi warna			✓	
4	Ketepatan ukuran huruf				✓
5	Ketepatan jenis huruf				✓

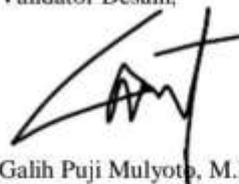
6	Ketepatan tata letak setiap dalam aplikasi			√	
7	Penyajian evaluasi disertakan tampilan skor		√		
8	Kemudahan memahami materi dalam aplikasi			√	
9	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi		√		
10	Aplikasi dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran				√

C. Lembar kritik dan saran

<ul style="list-style-type: none"> - Warna diganti sesuai dengan kesukaan siswa - Tombol petunjuk di ganti jangan pakai simbol I - Ditambahkan petunjuk pembelajaran, jadi pada menu petunjuk terdapat petunjuk tombol dan petunjuk pembelajaran - Ditambah peta konsep - Tombol profil tidak perlu ditampilkan di bawah hanya pada halaman menu pembelajaran - Evaluasinya dirubah jangan menyebutkan kategori soal mots lost hots, tapi sesuai kategori Kdnya - Tambah kan evaluasi yang dapat mengukur seluruh materi

Malang, 30 November 2020

Validator Desain,



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP.19880322201802011146

**INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ANDROID* UNTUK VALIDASI AHLI DESAIN**

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 NIP : 19880322201802011146
 Instansi : UIN Maulanan Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S2
 Alamat : Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan aplikasi android yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketepatan pemilihan warna pada backround				✓
2	Ketepatan pemilihan gambar			✓	
3	Komposisi warna				✓
4	Ketepatan ukuran huruf				✓
5	Ketepatan jenis huruf				✓

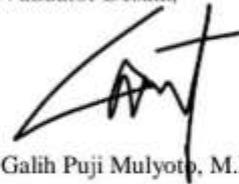
6	Ketepatan tata letak setiap dalam aplikasi				√
7	Penyajian evaluasi disertakan tampilan skor			√	
8	Kemudahan memahami materi dalam aplikasi			√	
9	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi			√	
10	Aplikasi dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran				√

C. Lembar kritik dan saran

<ul style="list-style-type: none"> - Segera dijadikan Aplikasi - Di masukkan pada Haki serta jurnal dan masuk playstore

Malang, 11 Desember 2020

Validator Desain,



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP.19880322201802011146

**INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ANDROID* UNTUK VALIDASI AHLI DESAIN**

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 NIP : 19880322201802011146
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S2
 Alamat : Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan aplikasi android yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketepatan pemilihan warna pada background				✓
2	Ketepatan pemilihan gambar			✓	
3	Komposisi warna				✓
4	Ketepatan ukuran huruf				✓
5	Ketepatan jenis huruf				✓

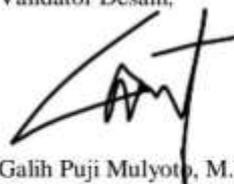
6	Ketepatan tata letak setiap dalam aplikasi				√
7	Penyajian evaluasi disertakan tampilan skor				√
8	Kemudahan memahami materi dalam aplikasi				√
9	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi				√
10	Aplikasi dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran				√

C. Lembar kritik dan saran

- Aplikasi sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran materi akhlak di MI
- Silahkan terjun untuk penelitian, karena penelitian bisa diterapkan secara online

Malang, 21 Desember 2020

Validator Desain,



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP.19880322201802011146

Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**

Nama : Abdul Amin, S.Pd
 NIP : -
 Instansi : MI Islamiyah Sarangan Kanor
 Pendidikan : S1 PAI
 Alamat : Jl. Cut Nya' Dien RT.01 RW.02 Ds. Sarangan Kec. Kanor Kab.
 Bojonegoro

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan aplikasi android yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD				✓
2	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi				✓
3	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi				✓
4	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi akhlak			✓	

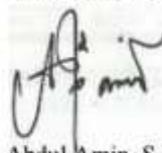
5	Aplikasi dapat memudahkan siswa memahami materi akhlak			√	
6	Tampilan pada aplikasi dapat menarik minat siswa untuk belajar				√
7	Aplikasi dapat membantu proses pembelajaran				√
8	Menjadi kesempatan siswa untuk dapat belajar mandiri				√
9	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar			√	
10	Aplikasi dapat menjadi solusi media pembelajaran yang tepat				√

C. Lembar kritik dan saran

<p>- Sebaiknya diberikan instrumen biar menjadi ciri khas siswa itu sedang belajar menggunakan media pembelajaran</p>

Bojonegoro, 22 Desember 2020

Validator Pembelajaran,



Abdul Amin, S.Pd

NIP.-

**INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**

Nama : Abdul Amin, S.Pd
 NIP : -
 Instansi : MI Islamiyah Sarangan Kanor
 Pendidikan : S1 PAI
 Alamat : Jl. Cut Nya' Dien RT.01 RW.02 Ds. Sarangan Kec. Kanor Kab.
 Bojonegoro

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan aplikasi android yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu member tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan KI dan KD				✓
2	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi				✓
3	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi				✓
4	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi akhlak				✓

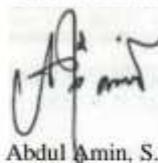
5	Aplikasi dapat memudahkan siswa memahami materi akhlak			√	
6	Tampilan pada aplikasi dapat menarik minat siswa untuk belajar				√
7	Aplikasi dapat membantu proses pembelajaran				√
8	Menjadi kesempatan siswa untuk dapat belajar mandiri				√
9	Aplikasi dapat memotivasi semangat siswa belajar				√
10	Aplikasi dapat menjadi solusi media pembelajaran yang tepat				√

C. Lembar kritik dan saran

- Semoga dapat menjadi sarana media pembelajaran yang tepat bagi guru-guru di sekolah
- Siswa tentunya akan sangat tertarik menggunakan media pembelajaran tersebut, karena ini pertama kali media pembelajaran yang berbasis teknologi khususnya untuk materi agama

Bojonegoro, 4 Januari 2021

Validator Pembelajaran,



Abdul Amin, S.Pd

NIP.-

Lampiran 9 : Soal Evaluasi

KD 3.4

1. Berikut yang merupakan contoh perilaku durhaka kepada orang tua adalah...
 - a. Berdusta kepadanya
 - b. Meminta do'a restu
 - c. Menjaga nama baiknya
 - d. Ziarah ke kuburnya
2. Tujuan mentaati ajaran Rasul agar kelak di akhirat kita mendapatkan...
 - a. Makanan
 - b. Syafaat
 - c. Ilmu
 - d. Rumah
3. Perbuatan yang dapat kita lakukan sebagai bukti ketaatan kita kepada Allah SWT. dan rasa syukur atas karunia dan rezeki yang tidak terhingga....
 - a. Melaksanakan shalat diawal waktu
 - b. Belajar dengan sungguh-sungguh
 - c. Menolong orang yang mendapatkan musibah
 - d. Selalu berbakti kepada orang tua
4. Kita sebagai anak harus selalu menghormati kedua orang tua dan guru agar mendapat...
 - a. Ketenangan hidup
 - b. Bekal hidup
 - c. Hidup yang sejahtera
 - d. Keberkahan hidup
5. Siswa yang baik akan selalu menghormati guru-gurunya. Berikut ini yang merupakan wujud sikap hormat kepada guru adalah...
 - a. Sering bertanya kepadanya
 - b. Sering menelponnya
 - c. Mengetes kepintarannya
 - d. Mematuhi nasihat-nasihatnya
6. Kita sebagai umat yang beragama Islam harus selalu mentaati ajaran Rasul, terutama Rasulullah SAW. Berikut ini cara kita mentaati Rasul, *kecuali*....
 - a. Mengamalkan syariat yang di ajarkan oleh Rasulullah SAW
 - b. Selalu mencintai dan membela para Rosul, terutama Rasulullah SAW
 - c. Meninggalkan sunnah Rasulullah SAW
 - d. Mengetahui riwayat kehidupan para rasul, terutama Rasulullah SAW dan ajaran yang dibawanya
7. Salah satu teman sekelasmu ada yang bertengkar dengan orang tuanya. Dia merasa orang tuanya tidak adil dalam memperlakukannya. Sebagai teman, yang dapat kamu lakukan agar temanmu sadar dan berbakti kepada orang tuanya adalah....

- a. Melaporkan ke guru BK
 - b. Menasehatinya dengan bijaksana
 - c. Mengajaknya meninggalkan rumah
 - d. Memberikan biaya hidup agar bertahan tidak pulang kerumahnya
8. Rima adalah anak yang berbakti kepada orang tua, setiap hari ia selalu membantu orang tuanya mengurus rumah. Karena ia sadar bahwa kewajiban seorang anak adalah berbakti kepada orangtua. Berbakti kepada orang tua dikenal dengan istilah....
- a. Walidain
 - b. Sarrul Walidain
 - c. Birrul Walidain
 - d. Uquql Walidain
9. Andi adalah anak yang taat dan rajin beribadah, ia selalu melaksanakan sholat di awal waktu dan ia percaya dengan sepenuh hati bahwa Allah SWT itu ada dengan bukti adanya alam semesta beserta isinya. Perbuatan andi merupakan bentuk....
- a. Iman kepada Allah
 - b. Iman kepada Malaikat
 - c. Iman kepada Rosul
 - d. Iman kepada Kiamat
10. Sikap saling menghormati dan menyayangi harus dibiasakan mulai dari keluarga. Pembiasaan dan penanaman akhlak mulia sejak dari dalam keluarga akan membentuk.... seorang anak
- a. Karakter positif
 - b. Kepribadian
 - c. Bakat dan minat
 - d. Raga dan tubuh

KD 3.8

1. Pantang menyerah akan menjadikan seseorang....
 - a. Bodoh
 - b. Tertinggal
 - c. Sukses
 - d. Malas
2. Dalam Islam sikap tolong-menolong itu sebaiknya dalam hal....
 - a. Kebaikan dan takwa
 - b. Dosa dan permusuhan
 - c. Pertemanan dan kebencian
 - d. Kesulitan dan kemudahan

3. Perhatikan pernyataan berikut!
- (1) Akbar menutupi kesalahan Iwan karena takut di keroyok oleh teman-teman Iwan
 - (2) Akbar menyembunyikan kesalahan Iwan karena Iwan adalah sahabatnya
 - (3) Akbar mengungkap kesalahan Iwan tanpa memperhitungkan resiko pada dirinya
 - (4) Akbar mengungkap kesalahan Iwan demi untuk membuatnya sadar
- Pernyataan di atas yang menunjukkan sikap pemberani adalah....
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 2 dan 4
4. Bagi seseorang yang memiliki sikap pantang menyerah, saat ia mengalami kegagalan maka ia akan menganggap kegagalan itu sebuah....
- a. Kerugian
 - b. Pelajaran
 - c. Kesulitan
 - d. Masalah
5. Sikap pemberani didalam ajaran Islam diartikan sebagai sikap berani....
- a. Berpendapat di forum terbuka
 - b. Menegakkan kebenaran
 - c. Mengambil hak orang lain
 - d. Membela seseorang yang berbuat salah
6. Salah satu ciri-ciri orang yang memiliki sikap tolong-menolong adalah selalu memberikan pertolongan dalam hal kebaikan kepada orang yang membutuhkan bantuan sekalipun tanpa diminta. Berikut perilaku yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut adalah....
- a. Membantu teman yang jatuh dari sepeda
 - b. Membantu mengerjakan ulangan disekolah
 - c. Membantu ibu memasak, jika disuruh
 - d. Membantu teman yang mencuri
7. Surat dalam Al-Qur'an yang memerintahkan untuk saling tolong-menolong dalam hal kebaikan adalah....
- a. Al-Maidah ayat 5
 - b. Al-Maun ayat 15
 - c. Al-Ikhlas ayat 2
 - d. Al-Baqarah ayat 35
8. Pada saat ulangan harian akidah akhlak Tono menyontek karena ia tidak belajar. Sedangkan budi bersikap jujur ketika menjawab soal ulangan. Prilaku yang ditunjukkan Budi termasuk....
- a. Pemberani
 - b. Pantang menyerah

- c. Tolong-menolong
 - d. Patuh dan taat
9. Yang merupakan contoh sikap berani membela kebenaran adalah....
- a. berani mengkritik pemimpin yang bersikap dzalim
 - b. bersikap sesuai dengan ajaran agama walaupun banyak tetangga yang tidak suka
 - c. Senantiasa berkata, bertindak, dan berpikir jujur.
 - d. Menasihati dan memberikan contoh kepada teman teman yang berbuat buruk
10. Membantu kakak memperbaiki sepeda, membantu adik belajar, membantu orangtua membersihkan rumah merupakan contoh sikap tolong menolong di lingkungan keluarga, manfaat dari tolong-menolong adalah....
- a. Bersemangat dalam berusaha
 - b. Kehidupan akan menjadi aman, tentram, dan bahagia
 - c. Menjadi lebih percaya diri
 - d. Pekerjaan yang berat menjadi ringan

KD 3.10

1. Usman setiap hari selalu sholat berjamaah di masjid, tujuannya agar dikatakan anak yang sholeh. Amal ibadah Usman termasuk riya' dan tidak akan mendapat....
- a. Pahala
 - b. Catatan
 - c. Penghargaan
 - d. Keluhuran
2. Perkataan "ah" dan membentak kedua orangtua dilarang oleh Allah, sebaiknya dalam berbicara kepada orang tua harus dengan....
- a. Sopan santun
 - b. Marah-marah
 - c. Kasar
 - d. Diam
3. "Ridha Allah SWT ada pada ridha orang tua, dan murkanya Allah ada pada murka orang tua". Maksud hadist tersebut adalah....
- a. Jika ingin mendapatkan ridha orang tua harus taat kepada Allah
 - b. Jika ingin mendapat murka Allah, sayangi orang tua.
 - c. Jika ingin dicintai Allah, jauhilah orang tua
 - d. Jika ingin mendapat ridha Allah, hormati orang tua
4. Perhatikan pernyataan-pernyataan di bawah ini :
- 1) Merugikan orang lain
 - 2) Merugikan diri sendiri
 - 3) Hidup selalu gelisah

- 4) Hidup merasa tenang
Akibat dari sikap marah adalah sebagaimana ditunjukkan oleh nomor....
- 1,3,4
 - 2,3,4
 - 1,2,3
 - 1,2,4
5. Orang yang dalam hatinya ada perasaan sombong walupun sebesar *dzarah* tidak bisa masuk surga. Selain itu Allah juga mengecam orang yang miskin tapi sombong dengan ancaman....
- Tidak akan masuk surga
 - Berat timbangan amal perbuatan jeleknya
 - Mendapat musibah yang tak terduga
 - Mendapat laknat di akhirat
6. Perbuatan yang dapat menghapus semua kebaikan yang pernah dilakukan manusia selama hidup dan menyebabkan masuk neraka adalah perbuatan
- Durhaka
 - Syirik
 - Amanah
 - Dengki
7. Dengki adalah merasa tidak senang melihat orang lain mendapatkan anugrah kenikmatan dari Allah SWT. Untuk menghindari sikap tersebut yaitu dengan....
- Meningkatkan iman dan takwa kepada Allah SWT
 - Meningkatan rasa iri hati
 - Melakukan perbuatan perbuatan yang tercela
 - Menghindari omongan tetangga
8. Siti adalah orang terkaya di daerahnya. Ia menyantuni anak yatim dihadapan banyak orang dengan maksud agar ditayangkan di TV atau radio sehingga menjadi orang yang terkenal dan dapat mencapai tujuannya agar bisa menjadi pemimpin di daerahnya. Perbuatan Siti menunjukkan....
- Sikap Riya'
 - Sikap Sum'ah
 - Sikap Nifak
 - Sikap Baik
9. Perbuatan marah adalah perbuatan setan, jangan sekali-kali kita mengikuti perbuatan setan. Maka kita harus menjahui dan berusaha agar tidak marah. Berikut ini adalah cara yang dapat menahan marah, *kecuali*....
- Membaca ta'awudz saat marah,
 - Membalas dengan kemarahan yang lebih parah
 - Mengingat akan siksa allah swt jika tetap meluapkan kemarahan
 - Diam dan menjaga lisan

10. "Dan janganlah kamu memalingkan mukamu kepada sesama manusia dan janganlah kamu berjalan dimuka bumi dengan angkuh, sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri"
Dari arti hadits diatas kata "memalingkan muka" mempunyai makna tentang ...
- Karena malu
 - Karena tidak kenal
 - Karena sombong
 - Karena tidak enak melihatnya

PEMANTAPAN

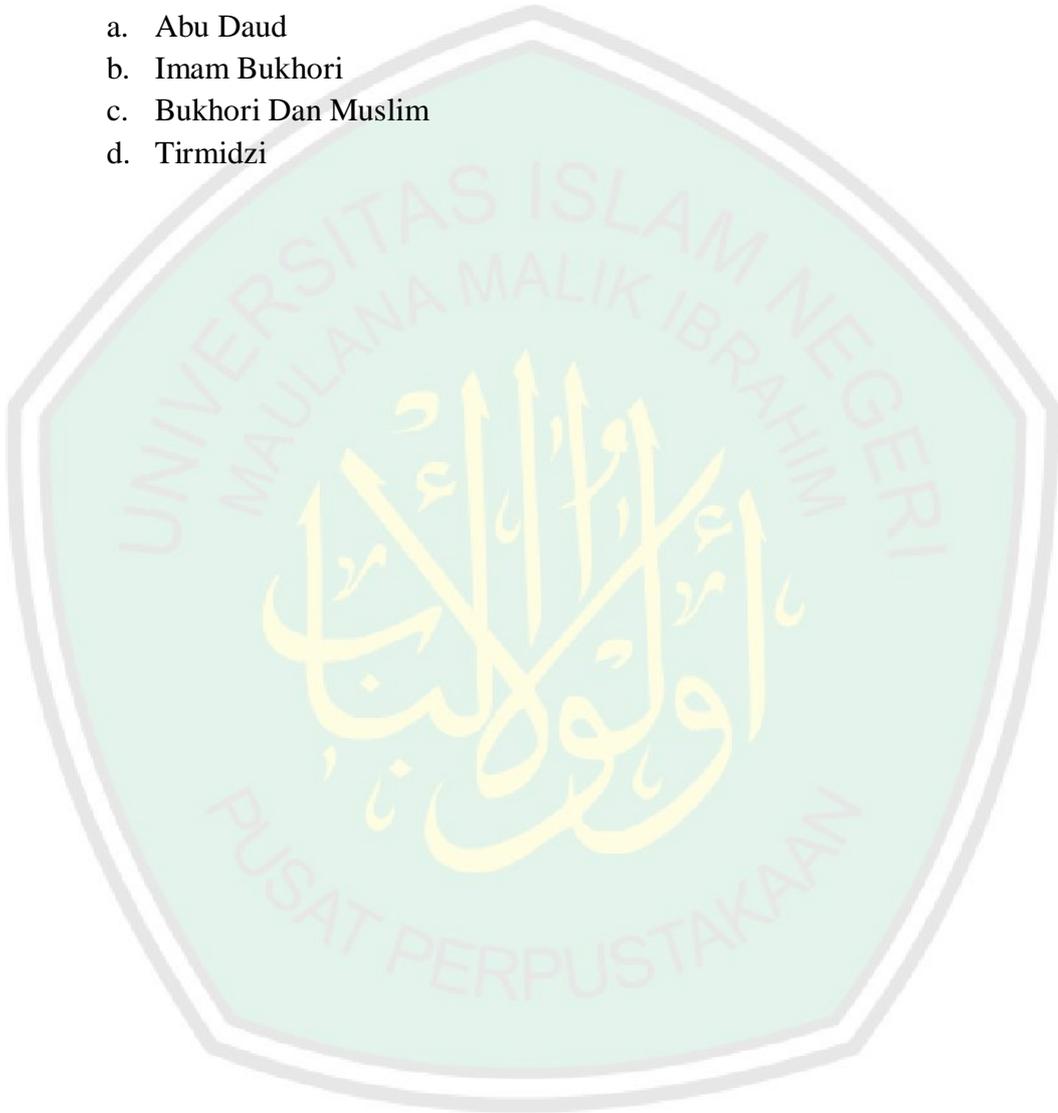
- Disebut apakah orang yang menganggap bahwa semua barang apapun yang dimiliki lebih berkuwalitas dibanding dengan milik orang lain....
 - Sum'ah
 - Sombong
 - Tadabbur
 - Ta'awun
- Cara yang paling ringan mencegah marah adalah....
 - Bersalaman
 - Merasa tidak peduli
 - Balas dendam
 - Membaca do'a taawudz
- Arman adalah siswa yang patuh kepada guru, ia selalu mendengarkan nasihat dari guru dan selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hikmah dari patuh kepada guru adalah....
 - Mendapat kemudahan dan keberkahan hidup
 - Memperoleh keberuntungan pekerjaan
 - Mendapat nilai yang bagus dari guru
 - Menjadi siswa teladan di sekolah
- Perhatikan kata-kata berikut ini :
 - Membenci orang tua
 - Membangkang kepada orang tua
 - Membentak orang tua
 - Sopan kepada orang yang lebih tua
 - Durhaka kepada orang tua
 - Mengejek orang tua

Yang termasuk akhlak tercela kepada orang tua sebagaimana ditunjukkan oleh nomor :

 - 2,3,4,5,6

- b. 1,2,3,4,5
c. 1,2,3,5,6
d. 1,3,4,5,6
5. Pada saat belajar pasti kita mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas atau soal. Akan tetapi kita harus tetap berusaha, dan yakin bahwa setiap orang pasti memiliki kelebihan masing-masing. Contoh tersebut merupakan ciri-ciri orang yang mempunyai sifat....
- a. Tidak peduli
b. Tolong-menolong
c. Pemberani
d. Pantang menyerah
6. Memperlihatkan sesuatu kepada orang lain baik berupa barang maupun perbuatan dengan maksud agar orang tersebut dapat melihat dan memuji sesuatu tersebut adalah pengertian dari
- a. Riya'
b. Nifak
c. Sum'ah
d. Kufur
7. Mira melihat kucing tercebur ke selokan, akan tetapi ia diam saja. Sedangkan Dila langsung menolongnya. Perbuatan Dila adalah perbuatan yang baik karena....
- a. Menolong kucing akan dipuji orang
b. Merasa kasihan dengan kucing
c. Kucing akan membawa keberuntungan
d. Tolong-menolong antara makhluk Allah sangat dianjurkan
8. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Selalu memiliki semangat positif
2) Marah kepada orang yang mengkritiknya
3) Senang mencari kesalahan orang lain
4) Menjadi orang yang selalu percaya diri
- Berdasarkan pernyataan diatas yang termasuk ciri-ciri sifat pemberani adalah...
- a. 1 dan 2
b. 2 dan 4
c. 1 dan 4
d. 2 dan 3
9. Roni diperintah oleh ibunya untuk pergi kerumah nenek, akan tetapi roni tidak ingin pergi karena ia sedang belajar untuk ujian. Apabila suatu perbuatan yang diperintah orang tua dan tidak sesuai dengan kehendak kita. sikap kita yang benar adalah....
- a. Hormat kepada orang tua
b. Tidak berbakti kepada orang tua

- c. Menolak dengan cara lemah lembut
 - d. Memarahi orang tua
10. Berikut ini adalah hadist yang menjelaskan tentang larangan berbuat dengki "Jauhilah sikap dengki, karena sesungguhnya dengki itu memakan kebajikan sebagaimana api neraka" Siapakah yang meriwayatkan hadits tentang dengki tersebut....
- a. Abu Daud
 - b. Imam Bukhori
 - c. Bukhori Dan Muslim
 - d. Tirmidzi



Lampiran 10: Hasil Respon Siswa Terkait Kemenarikan Media Pembelajaran

**INSTRUMEN PENILAIAN OLEH SISWA UNTUK PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID**

Nama : MVN M Aqila Zulfairi
Kelas : 3

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon untuk setiap siswa mempelajari atau mengoperasikan aplikasi android yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom jawaban. Silahkan setiap siswa memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
1	Tidak Setuju
2	Cukup Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan aplikasi menarik minat untuk belajar			✓	
2	Aplikasi mudah untuk digunakan				✓
3	Ukuran dan jenis huruf pada aplikasi mudah dibaca				✓
4	Aplikasi dapat membantu memahami materi akhlak			✓	
5	Aplikasi dapat menumbuhkan semangat belajar materi akhlak				✓
6	Materi akhlak mudah untuk di fahami				✓
7	Soal evaluasi mudah untuk di selesaikan				✓
8	Aplikasi android memudahkan untuk belajar secara mandiri			✓	

Lampiran 11 : Lembar *Pretest*

SOAL PRETEST

Nama : M. Falsya - Ibrahim Fildalus
Kelas : 3 III

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Tujuan mentaati ajaran Rasul agar kelak di akhirat kita mendapatkan... *Ribahat*
2. Andi adalah anak yang taat dan rajin beribadah, ia selalu melaksanakan sholat di awal waktu dan ia percaya dengan sepenuh hati bahwa Allah SWT itu ada dengan bukti adanya alam semesta beserta isinya. Perbuatan andi merupakan bentuk iman *Allah SWT*
3. Siti adalah orang terkaya di daerahnya. Ia menyantuni anak yatim dihadapan banyak orang dengan maksud agar ditayangkan di TV atau radio sehingga menjadi orang yang terkenal dan dapat mencapai tujuannya agar bisa menjadi pemimpin di daerahnya. Perbuatan Siti menunjukkan sifat akhlak tercela yaitu *Duk*
4. Perhatikan QS. Al-Maidah Ayat 2 Berikut ini!
وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ
Arti dari bagian ayat yang bergaris bawah adalah *kolong - menolong dan takut*
kebaikan dan takwa
5. Pada saat belajar pasti kita mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas atau soal. Akan tetapi kita harus tetap berusaha, dan yakin bahwa setiap orang pasti memiliki kelebihan masing-masing. Contoh tersebut merupakan ciri-ciri orang yang mempunyai sifat... *Bertaqat menjerah*
6. Bu Afyah dan Bu Amara hidup bertetangga. Mereka selalu hidup rukun dan saling membantu. Sampai suatu hari ada peristiwa yang menyebabkan mereka bertengkar. Bu Amara sangat marah dengan Bu Afyah. Padahal marah adalah perbuatan setan yang harus dihindari. Apa akibat dari perbuatan Bu Amara... *hati gelisah*
7. Perbuatan yang dapat menghapus semua kebaikan yang pernah dilakukan manusia selama hidup dan menyebabkan masuk neraka adalah perbuatan... *Dengkiri*

8. Perhatikan ayat dibawah ini!

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

"Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman."

Potongan dari ayat Al-Qur'an diatas menjelaskan bahwa seseorang harus tetap bersikap pemberani dan jangan bersikap lemah, dan dijelaskan pada QS. Ali Imran Ayat. 139

9. Rima adalah anak yang berbakti kepada orang tua, setiap hari ia selalu membantu orang tuanya mengurus rumah. Karena ia sadar bahwa kewajiban seorang anak adalah berbakti kepada orangtua. Berbakti kepada orang tua dikenal dengan istilah...*Sopan Santun*

10. Durhaka adalah salah satu contoh akhlak tercela, sebagai orang Islam kita harus taat dan berbakti kepada kedua orang tua. Seseorang yang durhaka kepada orangtuanya akan mendapatkan adzab didunia dan diakhirat. Berilah 3 contoh sifat durhaka kepada orang tua...*menyembat orang tua, menaruhai orang tua, menjuruj orang tua*

Lampiran 12 : Lembar *Posttest*

SOAL POSTTEST

Nama : M. FAHRU ALIANSYAH
Kelas : TIGA (3)

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Tujuan mentaati ajaran Rasul agar kelak di akhirat kita mendapatkan...Surga
2. Andi adalah anak yang taat dan rajin beribadah, ia selalu melaksanakan sholat di awal waktu dan ia percaya dengan sepenuh hati bahwa Allah SWT itu ada dengan bukti adanya alam semesta beserta isinya. Perbuatan andi merupakan bentuk iman...kepada Allah
3. Siti adalah orang terkaya di daerahnya. Ia menyantuni anak yatim dihadapan banyak orang dengan maksud agar ditayangkan di TV atau radio sehingga menjadi orang yang terkenal dan dapat mencapai tujuannya agar bisa menjadi pemimpin di daerahnya. Perbuatan Siti menunjukkan sifat akhlak tercela yaitu...Kia k
4. Perhatikan QS. Al-Maidah Ayat 2 Berikut ini!
وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ
Arti dari bagian ayat yang bergaris bawah adalah...tolong menolonglah dalam kebaikan dan taqwa
5. Pada saat belajar pasti kita mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas atau soal. Akan tetapi kita harus tetap berusaha, dan yakin bahwa setiap orang pasti memiliki kelebihan masing-masing. Contoh tersebut merupakan ciri-ciri orang yang mempunyai sifat...pantang menyerah
6. Bu Afyah dan Bu Amara hidup bertetangga. Mereka selalu hidup rukun dan saling membantu. Sampai suatu hari ada peristiwa yang menyebabkan mereka bertengkar. Bu Amara sangat marah dengan Bu Afyah. Padahal marah adalah perbuatan setan yang harus dihindari. Apa akibat dari perbuatan Bu Amara...dibenci tetangga
7. Perbuatan yang dapat menghapus semua kebaikan yang pernah dilakukan manusia selama hidup dan menyebabkan masuk neraka adalah perbuatan...dengk

8. Perhatikan ayat dibawah ini!

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

"Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman."

Potongan dari ayat Al-Qur'an diatas menjelaskan bahwa seseorang harus tetap bersikap pemberani dan jangan bersikap lemah, dan dijelaskan pada QS. Ali Imran Ayat...¹³⁹

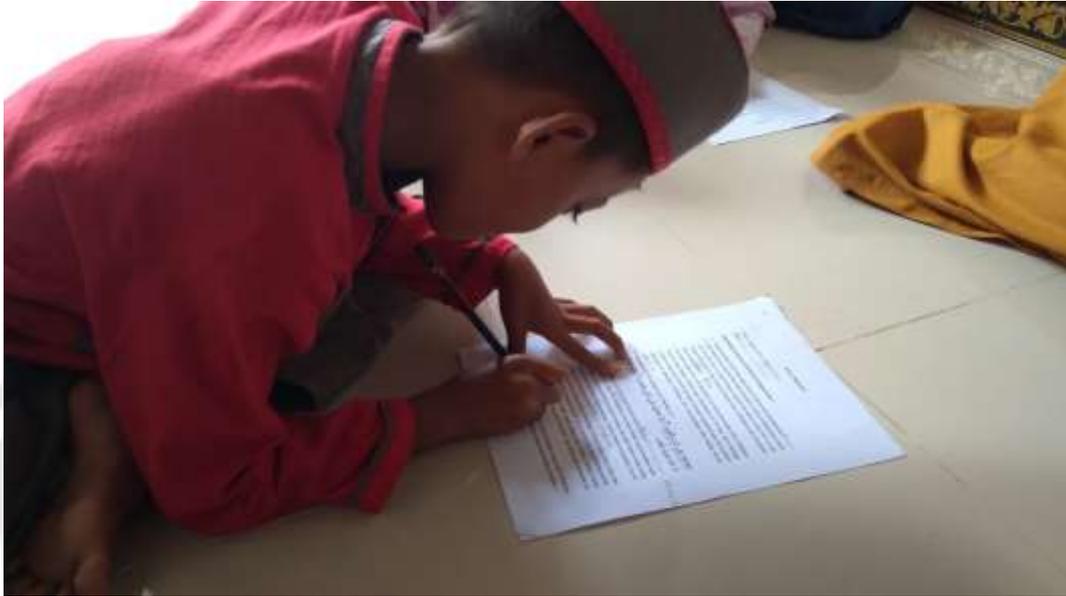
9. Rima adalah anak yang berbakti kepada orang tua, setiap hari ia selalu membantu orang tuanya mengurus rumah. Karena ia sadar bahwa kewajiban seorang anak adalah berbakti kepada orangtua. Berbakti kepada orang tua dikenal dengan istilah...*birrul waldain*

10. Durhaka adalah salah satu contoh akhlak tercela, sebagai orang Islam kita harus taat dan berbakti kepada kedua orang tua. Seseorang yang durhaka kepada orangtuanya akan mendapatkan adzab didunia dan diakhirat. Berilah 3 contoh sifat durhaka kepada orang tua...*membentak orang tua*

marah kepada orangtua membungkung perintah orangtua

Lampiran 13 : Dokumentasi

Siswa Mengerjakan *Pretest*



Siswa Mengerjakan *Posttest*



Siswa Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Android*



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Fina Atifatul Husna
NIM : 17140066
Tempat Tanggal Lahir: Bojonegoro, 03 September 1999
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Jl. Cut Nya' Dien RT.01 RW.02 Desa Sarangan,
Kecamatan Kanor, Kabupaten Bojonegoro
Nomor HP : 085706959939
Email : fina.atifa@gmail.com
Motto : Sebaik-baik manusia adalah orang yang bermanfaat bagi
manusia
Riwayat Pendidikan : RA Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro
MI Islamiyah Sarangan Kanor Bojonegoro
MTs Islamiyah Attanwir Talun Sumberrejo Bojonegoro
MA Islamiyah Attanwir Talun Sumberrejo Bojonegoro
Sarjana PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang