

**PENGEMBANGAN *MOBILE-LEARNING* BERBASIS *ANDROID* (*ISPRING*)
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN 25 MALANG JAWA TIMUR**

TESIS

**OLEH
WIEDIANTY PERTIWI
NIM 19771016**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**

**PENGEMBANGAN MOBILE-LEARNING BERBASIS ANDROID (ISPRING)
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN 25 MALANG JAWA TIMUR**

Tesis

Diajukan Kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Agama Islam

Oleh
Wiedianty Pertiwi
NIM 19771016



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

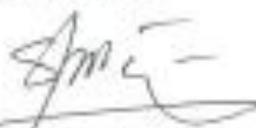
Nama : Wiedianty Pertiwi
NIM : 19771016
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Tesis dengan Judul :

**Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Android Studio* Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam SMPN 25 Malang Jawa Timur**

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan, tesis dengan judul sebagaimana diatas disetujui untuk diajukan ke Ujian Tesis.

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Siti'ah, M.Pd
NIP : 196510061993032003

Pembimbing II



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP : 197606192005012005

**Mengetahui,
Ketua Program Studi**



Dr. KH. Mohammad Asrori, MA
NIP. 196910202000031001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan Judul : "Pengembangan *Mobile-Learning* Berbasis *Android* (*iSpring*)
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMPN 25 Malang Jawa Timur"
ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 29
Desember 2021.

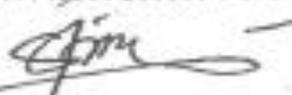
Dewan Penguji


Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag
NIP. 197108261998032002

Ketua


H. Mohammad Yahiya, M.H, Ph.D
NIP. 19740614 200801 1 016

Penguji Utama


Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd
NIP. 196510061993032003

Anggota


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd
NIP. 197606192005012005

Anggota

Malang, Desember 2021

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wiedianty Pertiwi

Nim : 19771016

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Alamat : Ds/Kel Muara Burnai II Kec. Lempuing Jaya, Kab Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan.

Judul Penelitian : Pengembangan *M Learning* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Penelitian Agama Islam Smpn 25 Malang Jawa Timur

Menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan penelitian orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sebagai kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila kemudian hari ternyata dalam tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Demi kalin Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, Desember 2021

Hormat saya,



Wiedianty Pertiwi

Nim 19771016

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan berkat rahmat serta karunia-Nyalah kami dapat menyelesaikan tesis dengan judul “*Pengembangan Mobile-Learning Berbasis Android (Ispring) Pada Mata Pelajaran PAI Di Smpn 25 Malang Jawa Timur*”. Dalam tesis membahas mengenai media pembelajaran berbasis *android* dengan tujuan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa di SMPN 25 Malang. Adapun tujuan penulisan tesis ini dalam rangka memenuhi tugas akhir perkuliahan serta untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd.I).

Selama penulisan dan penelitian tesis ini banyak sekali hambatan yang kami alami, Alhamdulillah berkat bantuan, support dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya tesis kami dapat terselesaikan dengan baik. Karya tesis ini merupakan karya terbaik yang dapat kami persembahkan kepada :

1. Prof. Dr. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dalam segala fasilitas dan layanan yang telah diberikan selama kami menempuh masa studi.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan layanan dan fasilitas selama masa studi.
3. Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag selaku Ketua Program Studi dan Dr. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd., M.A selaku Sekretaris Program Studi

Magister Pendidikan Agama Islam atas masukan, motivasi, dan layanan selama masa studi.

4. Prof. Dr. Hj. Suti'ah selaku Pembimbing I dan Dr. Samsul Susilawati selaku Pembimbing II yang banyak sekali memberikan masukan, bimbingan, arahan dalam menyusun hingga akhir penulisan tesis ini.
5. Lila Puspitasari, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 25 Malang yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan penelitian. Serta guru-guru dan staf SMPN 25 Malang yang telah membantu kami dalam membantu serta melengkapi kekurangan data, dan lainnya selama penyusunan tesis.

Serta semua pihak membantu didalamnya yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu, terima kasih atas bantuan dalam bentuk moral serta spiritual kepada kami. Namun dari pada itu kami menyadari masih banyak kekurangan disana-sini. Untuk itu kami mohon kritik dan saran yang membangun yang diharapkan untuk penulisan selanjutnya. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Alhamdulillahirobbil alamin.....

Malang, Desember 2021
Penulis,

Wiedianty Pertiwi

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk :

Alhamdulillah hirrobbil alamin, puji syukur atas berkat dan rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan Tesis ini dengan lancar, meski banyak tahapan-tahapan yang harus dilewati. Kedua kalinya sholawat serta salam tetap terjunjungkan kepada Nabi Muhammad Saw yang kita nantikan safaatnya kelak diyaumilkiyamah amin. Persembahan yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut :

1. Kepada KH. Abdul Mannan yang selalu mendoakan, memberikan semangat secara lahir maupun batin.
2. Bapak Syamsul Qurnain dan Yulita Afriani, kedua orang tua yang sangat berjasa dari support sistem, mendoakan, mendukung dalam keadaan apapun secara moral dan materil.
3. Mbak Deasy Rizki Amalia, Kakak Ipar Adek Muhammad Sa'dullah Akbar, Adek Fauzil Adzim dan Ponakan Bhaynaka (Naka) yang memberikan semangat, doa, mengingatkan kewajiban dalam tugas sebagai adik, dan kakak, adek-adeknya dan aunty.
4. Teman-Teman seperjuangan MPAI-A 2019 yang sudah memberikan support, berbagi waktu, cerita, suka, cita bersama.
5. Teman-Teman Majelis Dzikir Nurut Tauhid yang luar biasa memberikan banyak sekali perbaikan, pengalaman, pengenalan, yang luar biasa.

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN <i>MOBILE-LEARNING</i>	i
PENGEMBANGAN MOBILE-LEARNING BERBASIS ANDROID (ISPRING) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.....	ii
DI SMPN 25 MALANG JAWA TIMUR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TRANSLITERASI	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
MOTTO	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT.....	xx
مستخلص البحث.....	xxi
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
F. Penelitian Terdahulu Dan Originalitas Penelitian.....	10
G. Definisi Istilah.....	12
KAJIAN PUSTAKA	16
A. Android	16
B. iPhone OS	23
C. iSpring.....	25
D. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile-Learning Menggunakan Media iSpring.....	28

E. Teori Borg and Gall	36
F. Pendidikan Agama Islam	40
G. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	41
H. Kerangka Berfikir Pengembangan M-learning Berbasis Android Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	47
I. Hubungan M-learning dengan Teknologi Pendidikan	48
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	50
A. Model Penelitian dan Pengembangan	50
B. Posedur Penelitian dan Pengembangan.....	59
C. Uji Coba Produk	63
D. Teknik Analisis Data.....	63
E. Tempat dan Waktu Penelitian	67
F. Instrument Pengumpulan Data.....	68
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	71
A. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran iSpring Berbasis Andorid	71
B. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	82
C. Analisis Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran iSring Berbasis Android	92
KAJIAN DAN SARAN	107
A. Kajian Produk	107
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	117
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	123
LAMPIRAN	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data Penggunaan OS Smartphone	19
Gambar 2. Arsitektur iPhone.....	23
Gambar 3. Gambar Icon iSring	27
Gambar 4. Kerangka Berfikir.....	47
Gambar 5. Tampilan Awal Power Point Yang Terintegrasi Ke <i>iSpring</i>	72
Gambar 6. Tampilan <i>Tools</i> yang ada pada <i>Menu Bar iSpring</i>	73
Gambar 7. Proses <i>editing</i> , Logo UIN, Logo SMPN 25 Malang dan <i>Sound</i>	74
Gambar 8. Peta Konsep dapat dipilih dari <i>Tools SmartArt</i>	74
Gambar 9. Memasukan materi yang akan disampaikan	75
Gambar 10. Memasukan <i>Link Youtube</i> Pada Media <i>iSpring</i>	76
Gambar 11. Tampilan Media Yang Ada <i>Youtubnya</i> , Klik <i>Icon Play</i> Untuk Menjalankannya	76
Gambar 12. Tampilan <i>Icon</i> Untuk Membuat <i>Quiz</i>	77
Gambar 13. Tampilan <i>Quiz Multiple Choice</i>	77
Gambar 14. Proses Penyimpanan.....	78
Gambar 15. Tampilan setelah di <i>publish</i>	78
Gambar 16. Tampilan Setelah Di <i>publish</i> , Klik <i>Continue</i> Untuk Penyimpanan Sempurna	79
Gambar 17. Tampilan untuk membuka kembali media dalam bentuk HTML5	79
Gambar 18. mencopy <i>link</i> yang telah di <i>publish</i> pada <i>mozilla/google chrome</i>	81
Gambar 19. Tampilan <i>outline</i> untuk memilih slide yang akan di <i>play</i>	81
Gambar 20. Tampilan Quiz.....	81
Gambar 21. Nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti	60
Tabel 3. Daftar Nama Validator Media dan Validator Materi	64
Tabel 4. Kualifikasi Tingkat Validitas Produk Berdasarkan Persentase	65
Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	83
Tabel 6. Komentar/Masukan Ahli Materi/Isi	84
Tabel 7. Validasi Ahli IT/Media	85
Tabel 8. Masukan/Komentar dari Validator Ahli IT/Media	86
Tabel 9. Validasi Ahli Pembelajaran/Guru	88
Tabel 10. Masukan/Komentar dari Validator Pembelajaran/Guru	89
Tabel 11. Tabel Revisi Media	91
Tabel 12. Daftar Responden Siswa Kelas Eksperimen	93
Tabel 13. Hasil Uji Coba Keas Kecil Media Pembelajaran <i>iSpring</i>	94
Tabel 14. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	95
Tabel 15. Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	96
Tabel 16. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	97
Tabel 17. Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	97
Tabel 18. Rekapitulasi dari Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> pada Kelas Kontrol dan Ekperimen	98
Tabel 19. Hasil Uji Coba Test Normalitas <i>Pre-test</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol .	100
Tabel 20. Hasil Uji Coba Test Normalitas <i>Post-test</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol	101

Tabel 21. Hasil Uji Coba Test Homogenitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	103
Tabel 22. Uji T Test <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	104
Tabel 23. Uji T Test <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	105

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berfikir	47
Bagan 2. Adaptasi Langkah Model Penelitian dan Pengembangan Menurut Sugiyono (2016:409).....	52
Bagan 3. Bagan Prosedur Pengembangan <i>Borg & Gall</i> oleh peneliti	59

DAFTAR TRANSLITERASI

A. Ketentuan Umum

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan tesis ini merupakan Pedoman transliterasi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

B. Konsonan

Huruf Arab	Latin	Huruf Arab	Nama
ا	Tidak dilambangkan	ض	Ḍ
ب	B	ط	Ṭ
ت	T	ظ	Ẓ
ث	Ṣ	ع	‘
ج	J	غ	G
ح	Ḥ	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Ẓ	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	و	W
ش	SY	هـ	H
ص	Ṣ	ي	Y

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun

apabila terletak ditengah atau akhir kata, maka dilambangkan tanda koma di atas (’),
berbalik dengan koma (‘) untuk penganti lambang “ع”,

C. Vokal, panjang dan Diftong

Vokal Pendek		Vokal Panjang		Diftong	
---	A	ا---	Ā	ي---	Ay
---	I	ي---	Ī	و---	Aw
---	B	و---	Ū	بأ	ba’

Vokal (A) Panjang	Ā	Misalnya	قال	Menjadi	Qāla
Vokal (I) Panjang	Ī	Misalnya	قيل	Menjadi	Qīla
Vokal (U) Panjang	Ū	Misalnya	دون	Menjadi	Dūna

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis “iy”, begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya’ setelah fathah ditulis dengan “aw” dan “ay”

D. Ta’ Marbutah

Ta’ marbutah ditransliterasikan dengan “i” jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila ta’ marbutah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan menjadi “h”

الرسالة للمدرسة	Menjadi	Al-risalat li al-mudarrisah
في رحمة الله	Menjadi	Fi rahmatillah

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Penelitian Di SMPN 25 Malang	125
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian Di SMPN 25 Malang	126
Lampiran 3. Angket Validasi Ahli Materi/Isi Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	127
Lampiran 4. Lampiran Angket Validasi Ahli Media/ <i>Ispring</i> Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	129
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Pembelajaran/Guru Smp Berbasis <i>Android</i>	131
Lampiran 6. Silabus	133
Lampiran 7. Gambar Penelitian	135

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا
قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kalian, ‘Berlapang-
lapanglah dalam majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi
kelapangan untuk kalian. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’ maka
berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara
kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah
Maha Mengetahui atas apa yang kalian kerjakan.”*

(QS. Al Mujadilah: 11)¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung : CV Penerbit JArt, 2005, 543

ABSTRAK

Wiedianty Pertiwi 2021, " *Pengembangan Mobile-Learning Berbasis Android (iSpring) Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 25 Malang Jawa Timur*". Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : (1) Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd, Pembimbing (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci : *Pengembangan Media iSpring, Keefektifan, Hasil Belajar.*

Perkembangan media pembelajaran di SMPN 25 Malang pada mata pelajaran agama Islam masih menggunakan metode konvensional/tradisional. Kecanggihan teknologi telekomunikasi seperti *handphone* menjadi sebuah keunggulan menunjang pembelajaran. Media pembelajaran *mobile-learning* menjadi salah satu media kekinian yang banyak digunakan sebagai media yang efektif dalam menyampaikan materi belajar. Melalui *handphone*, dan laptop siswa media belajar *iSpring* dapat diakses dengan harapan mampu menarik minat belajar siswa.

Tujuan penelitian ini : 1). Menghasilkan media pembelajaran dan menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *iSpring*, 2). Menganalisis kelayakan media pembelajaran *iSpring* melalui metode *mobile-learning* 3). Menguji keefektifan media pembelajaran *iSpring* melalui metode *mobile-learning* mata pelajaran pendidikan agama Islam "*Al-Khulafa'u Ar-Rasyidun Penerus Pejuang Nabi Muhammad saw*" di kelas VII SMPN 25 Malang. Penelitian ini menggunakan metode (*Reseach And Development*) dengan penerapan model *Borg and Gall* dengan 5 tahapan sebagai berikut : 1). Analisis, 2). Dokumentasi, 3). Wawancara, 4). Observasi, dan 5). Evaluasi.

Keefektifan media menggunakan uji t (t-test). Hasil menunjukkan bahwa 1). Media pembelajaran menggunakan *iSpring* dalam bentuk *link* atau Power Point dengan metode *Borg and Gall*. 2). Berdasarkan uji keefektifan media pembelajaran dilakukan beberapa uji validitas kepada validator, ahli materi dengan persentase kelayakan 97,5%, ahli media dengan persentase kelayakan 92,5% dan ahli pembelajaran/guru dengan persentase kelayakan 97,5%. Berdasarkan tabel penilaian media pembelajaran ketiga validasi termasuk dalam kriteria sangat baik. 3). Dalam uji yang dilakukan untuk media pembelajaran terdapat beberapa uji diantaranya uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan versi SPSS 21. Uji normalitas test *Pre-test* sebesar 0.214 sedangkan test *Post-test* sebesar 0.266 nilai ini berarti test terdistribusi normal. Uji homogenitas pada test *Pre-test* dan *Post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0.655 < 0.05$ nilai ini berarti bahwa nilainya homogen. Sedangkan uji t test $0.000 < 0.05$ berarti bahwa nilai ujinya dapat diterima dan dapat diterapkan media pembelajaran berbasis android.

ABSTRACT

Wiedianty Pertiwi 2021, "Development of Android-Based Mobile-Learning (iSpring) in Islamic Education Subjects at SMPN 25 Malang, East Java". Thesis. Master of Islamic Education Study Program, Postgraduate of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor : (1) Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd, Advisor (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords : *iSpring Media Development, Effectiveness, Learning Outcomes.*

The development of learning media at SMPN 25 Malang on Islamic religious subjects still uses conventional/traditional methods. The sophistication of telecommunications technology such as mobile phones is an advantage to support learning. Mobile-learning learning media is one of the contemporary media that is widely used as an effective medium in delivering learning material. Through cellphones and laptops, students can access the iSpring learning media in the hope of being able to attract students' interest in learning.

The purpose of this study: 1). Produce learning media and explain the process of developing iSpring learning media, 2). Analyzing the feasibility of iSpring learning media through the mobile-learning method 3). Testing the effectiveness of the iSpring learning media through the mobile-learning method for the Islamic religious education subject "Al-Khulafa'u Ar-Rasyidun The Successor of the Fighters of the Prophet Muhammad" in class VII SMPN 25 Malang. This study uses the method (Research And Development) with the application of the Borg and Gall model with 5 stages as follows: 1). Analysis, 2). Documentation, 3). Interview, 4). Observation, and 5). Evaluation.

The effectiveness of the media using the t-test (t-test). The results show that 1). Learning media uses iSpring in the form of links or Power Point with the Borg and Gall method. 2). Based on the effectiveness test of learning media, several validity tests were carried out on the validator, material experts with a feasibility percentage of 97.5%, media experts with a feasibility percentage of 92.5% and learning experts/teachers with a feasibility percentage of 97.5%. Based on the assessment table for the three learning media, the validation is included in the very good criteria. 3). In the test conducted for learning media, there are several tests including normality test, homogeneity test and hypothesis testing with SPSS version 21. The normality test for the Pre-test test is 0.214 while the Post-test test is 0.266 this value means the test is normally distributed. The homogeneity test in the Pre-test and Post-test tests for the experimental class and control class is 0.655 <0.05, this value means that the value is homogeneous. While the t-test 0.000 <0.05 means that the test value is acceptable and can be applied to android-based learning media.

مستخلص البحث

فرتيوي، ويديانتي. ٢٠٢١. تطوير التعليم المتنقل على اساس اندروئيت (*iSpring*) في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢٥ بمالانج جاوى الشرقية. رسالة الماجستير. في قسم التربية الإسلامية كلية دراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة الأولى : البروفيسور. الحاجة. سوتعة، الماجستير والمشرفة الثانية: الدكتور شمبول سوسيلواوتي، الماجستير.

كلمات الأساسية : تطوير وسيلة *iSpring* ، المؤثر، نتائج التعليم

تطوير وسائل التعلم في المدرسة الثانوية الحكومية ٢٥ بمالانج في المادة التربية الإسلامية باستخدام الوسائل التقليدية. يعد تطور تكنولوجيا الاتصالات مثل المحمول بإمتياز لمساعد التعليم. تعد وسيلة التعليم المتنقل كإحدى من الوسائل المعاصرة التي تستخدم المعلم كوسيلة الفعالة في تقديم المواد التعليمية. من خلال المحمولة و حاسب رقمي، يمكن لطلاب ان يستخدموا وسيلة التعليم *iSpring* بالراجي أن يكون قادرة على جذب اهتمام الطلاب في التعلم.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) إنتاج وسيلة التعليم وشرح عملية تطوير وسيلة التعليم *iSpring*، (2) تحليل جدوى وسيلة التعليم *iSpring* من خلال طريقة التعليم المتنقل (٣) لاختبار فعالية وسيلة التعليم *iSpring* من خلال طريقة التعليم المتنقل في المادة "الخلفاء والرسيديون ورتة إجتهاد النبي" في الصف السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢٥ بمالانج . تستخدم هذه الدراسة طريقة البحث والتطوير مع تطبيق نموذج بورغ وجال (Gall and Borg) بخمس مراحل على النحو التالي: (١) التحليل، (٢) التوثيق، (٣) المقابلة، (٤) الملاحظة، (٥) التقييم.

لفعالية من الوسيلة المستخدمة اختبار (t-test). تظهر النتائج أن (١) استخدم وسيلة التعليم *iSpring* في شكل روابط أو Power Point بطريقة (Gall and Borg . ٢) كما إجراء اختبار الفعالية لوسيلة التعليم الى الخبراء، وخبر المواد بجدوى ٩٧.٥٪، وخبر الوسيلة بجدوى ٩٢.٥٪ ، وخبر التعليم/المعلمين بجدوى ٩٧.٥٪. وبناء على جدول تقييم وسيلة التعليم، ويتضمن عمليات التحقق الثلاثة في معايير "جيد جدًا" (٣) في الاختبار التي تم إجراءه لوسيلة التعليم، هناك العديد من الاختبارات بما في ذلك اختبار الحالة الطبيعية واختبار المتجانس واختبار الفرضية مع الإصدار SPSS.

اختبار الحالة الطبيعية للاختبار القبلي هو ٠.٢١٤ بينما الاختبار البعدي هو ٠.٢٦٦ تعني هذه القيمة يتم توزيع طبيعي. اختبار المتجانس في الاختبارين القبلي والبعدي لفصل التجريبية وفصل المراقبة هو $0.655 > 0.05$ ، وتعني هذه القيمة أن القيمة متجانسة. بينما يعني اختبار $t\text{-test } 0.000 < 0.05$ أن قيمة الاختبار مقبولة ويمكنها تطبيق وسيلة التعليم المستندة إلى ذكري المظهر.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) kian maju menjadi sumbangsih dalam dunia pendidikan. Inovasi perkembangan teknologi merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi abad-21 memaksa dunia pendidikan untuk selalu dinamis mengikuti perubahan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Perubahan yang terjadi antara lain : dapat dengan mudah mencari informasi belajar, memilih sumber belajar ICT serta memanfaatkan multi media dengan baik dalam proses belajar.

Media belajar merupakan alat peraga yang memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar di kelas. Menurut *National Centre for Competency Based Training* (Prastowo, 2011) menyatakan bahwa media belajar merupakan media dalam bentuk alat digunakan guru untuk melaksanakan proses belajar.² Media belajar yang kurang menarik menyebabkan siswa yang belum siap untuk menerima pelajaran dengan baik, lebih dulu jenuh akan konsep belajar yang diterima selalu sama (*monoton*).

Asyhar, 2011 menyebutkan bahwa sebuah media semestinya menjadi motivasi dan menjadi daya tarik dalam minat belajar siswa dalam belajar karena

² Andi, Prastowo, *Memahami Metode-Metode Penelitian* (Yogyakarta : Ar- Ruzz Media, 2011), 16.

mampu menggambarkan materi sehingga mudah untuk dipahami. Hal yang harus diperhatikan yakni fokus pada menarik minat belajar siswa dengan mengemas konten dan media secara praktis sehingga mudah digunakan. Media belajar merupakan sebagai alat bantu meningkatkan minat belajar dari siswa sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan kompetensi. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik ditunjang dari kurikulum yang dipilih. Didalam dunia pendidikan kurikulum merupakan komponen media penting yang memandu mencapai tujuan pembelajaran.

Didalam proses belajar mengajar SMPN 25 Malang menerapkan kurikulum 2013, dimana guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk menunjang proses belajar. Proses belajar mengajarnya menggunakan metode klasikal yakni membaca, menulis dan mendengarkan. Metode yang diterapkan, guru berusaha untuk mengasah kemampuan berpikir, menambah wawasan serta menambah kemampuan psikomotorik siswa. Media pengembangan berbasis *android* merupakan upaya baru dalam meningkatkan kegiatan belajar siswa seperti, berkomunikasi, menelaah, menganalisis, menghimpun informasi serta dapat mempresentasikannya. Didalam proses belajar siswa mampu mempresentasikan dan menunjukkan keterampilan secara langsung setelah proses belajar mengajar disebut *intructional effect*.³

³ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, And Republik Indonesia, 'Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Dengan', 2013

Mata pelajaran pendidikan agama Islam menurut Sedyawati bahwa etika yang diartikan adat istiadat, perilaku dan sopan santun.⁴ Menjadi suatu hal menarik untuk dikaji dengan melihat contoh perilaku yang baik lewat gambar, video, audio dan audio visual dari *android*. Mata pelajaran pendidikan agama Islam yang dikenal tradisional (umumnya), verbal, banyak akan materi dan membosankan. Sehingga siswa tidak mendengarkan bahkan tidak fokus dalam proses belajar mengajar.

Kelompok mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan pembelajaran yang bersumber dari Al-Quran dan hadist yang menjadi pedoman umat Islam seperti akidah akhlak, syari'ah/ fikih (ibadah dan muamalah), fokus pada bagian tersebut. Berdasarkan aspek tersebut siswa dituntun untuk dapat memahani, menelaah, menganalisis, mempresentasikan serta menerapkan pengetahuan yang telah di dapat. Dalam penelitian Layyinatul Af-idah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *android* dalam pelajaran Al-Quran dan hadist dapat meningkatkan aspek kognitif dari siswa Madrasah Aliyah (MAN) Kota Batu Malang.

Suparno (2015) menyatakan bahwa peragaan pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media pembelajaran terbaru mudah dalam menanamkan pendidikan agama Islam yang melibatkan semua guru dari mata pelajaran pendidikan agama Islam. Media elektronik dipilih dan dikembangkan seperti

⁴ Sedyawati, Edy dkk, *Pedoman Penanaman Budi Pekerti Luhur* (Jakarta : Balai Pustaka, 1997), 5.

media berbasis *android* dengan aplikasi *iSpring* untuk menarik minat belajar siswa.⁵ Dengan sifat *android* yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja menggunakan bantuan internet.

iSpring, memiliki memudahkan dalam mengajar agar dapat memberikan materi secara leluasa. Siswa dapat memahami terlebih dahulu materi sebelum guru menjelaskan yang terdapat pada media belajar. Jazuli (2017) berpendapat bahwa media belajar berbasis *android* merupakan media belajar yang dilihat dari bentuknya termasuk dalam kategori media belajar interaktif karena menggabungkan teks, gambar, dan animasi, serta memerlukan kendali pengguna untuk memanfaatkan media belajar ini.⁶ Media belajar berbasis *android* menggunakan *iSpring* menjadi solusi memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

iSpring terkait materi pendidikan agama Islam yang akan dikembangkan di kelas VII SMPN 25 Malang memiliki keistimewaan yaitu (1) siswa dapat mempelajari materi lebih awal dan ketika pembelajaran berlangsung siswa sudah memiliki bekal pengetahuan terlebih dahulu, (2) media belajar dapat diakses kapanpun dan dimanapun secara bebas, (3) proses penyajian materi secara *online* memudahkan guru dalam memperbaharui materi, (4) mudah digunakan dan hemat biaya.

⁵ Suparno, Paul, *Pendidikan Karakter di Sekolah* (Yogyakarta : Kanisius, 2015), 42.

⁶ Jazuli, Moh dkk., *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif* (Sumenep : Universitas Wiraraja. 2017), 49.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan penelitian yang telah diuraikan diatas maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana spesifikasi dan desain media pembelajaran berbasis *android* (*iSpring*) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam “Al-Khulafa’u Ar-Rasyidun Penerus Pejuang Nabi Muhammad saw”.?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* (*iSpring*) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas VII SMPN 25 Malang?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *android* (*iSpring*) mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII SMPN 25 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka tujuan penelitian pengembangan ini antara lain adalah :

- 1) Menghasilkan media pembelajaran dan menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android* (*iSpring*) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam “Al-Khulafa’u Ar-Rasyidun Penerus Pejuang Nabi Muhammad saw”.
- 2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis *android* (*iSpring*) mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas VII SMPN 25 Malang.

- 3) Untuk menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *android* (*iSpring*) mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas VII SMPN 25 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat lain secara langsung maupun tidak langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media berbasis *android* dengan materi pendidikan agama Islam antara lain adalah :

1. Bagi Lembaga
 - a. Dengan adanya penelitian ini memberikan kontribusi di Perpustakaan UIN sebagai referensi bagi mahasiswa peneliti sehingga diharapkan dapat menghasilkan penelitian selanjutnya yang lebih baik dan sempurna. Serta menjadi upaya meningkatkan kualitas belajar dan semangat dalam pengembangan media pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam bagi sekolah
 - b. Adanya media pembelajaran ini agar dapat memotivasi guru dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses ngajar mengajar. Sehingga adanya daya tarik siswa dalam belajar menulis maupun mendengar materi yang disampaikan.
 - c. Sebagai inovasi baru guru dalam menyampaikan materi belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

2. Bagi Peserta didik

- a. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini mampu menumbuhkan minat siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.
- b. Diharapkan siswa tertarik dengan mata pelajaran pendidikan agama Islam berbasis *android* dengan tampilan yang inovatif seperti materi, gambar, video, audio, dan lagu.
- c. Diharapkan agar siswa mampu memahami isi setiap materi mata pelajaran pendidikan agama Islam serta menerapkannya kekehidupan sehari-hari.

3. Bagi Guru

- a. Memberikan pengetahuan serta wawasan yang menarik dan menyenangkan melalui media pengembangan berbasis *android* mata pelajaran pendidikan agama Islam.
- b. memaksimalkan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran pendidikan agama Islam agar mempermudah dan mengefisiensi dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat mudah dipahami siswa.
- c. Membuat suasana belajar lebih interaktif sehingga tidak membosankan (*monoton*).
- d. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien sehingga proses belajar mengajar dapat maksimal.

4. Bagi peneliti

- a. Pada penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan wawasan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.
- b. Menjadikan referensi bagi peneliti selanjutnya terkhusus dalam bidang pengembangan media berbasis *android*.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis *android* yang akan dimodifikasi sebagai berikut :

1. Desain

- a. Media pembelajaran berbasis *android* akan diaplikasikan ke *mobile phone* agar siswa dapat mendownload. Dalam ujinya menggunakan *handphone*.
- b. Media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kurikulum 2013 menggunakan materi isi pendidikan agama Islam tingkat SMP kelas VII.
- c. Media desain warna, jenis huruf yang menarik, background menyesuaikan siswa.

2. Materi

- a. Pada media pembelajaran terdiri dari beberapa bagian antara lain :
pendahuluan, isi materi, contoh soal, latihan soal, dan evaluasi yang
terkait dalam materi pengolahan data
- b. Media pembelajaran berbasis *android* merupakan media yang berisi
materi mengenai pendidikan agama Islam

3. Deskripsi tampilan bentuk fisik

- a. Media pembelajaran berbasis *android* terdapat materi pembelajaran
soal latihan, ayat Al-Quran, audio, gambar-gambar yang menarik.
Tujuan membuat media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik
untuk menggunakan media ajar tersebut.
- b. *Hardware* penunjang dalam pengembangan media pembelajaran
adalah laptop/*computer*, *handphone* yang terhubung ke internet.
- c. *iSpring* terintegrasi dengan Power Point, ketika membuka maka
keduanya bisa sekaligus digunakan.
- d. *iSpring* dapat digunakan merekam, video maupun audio, dimasukan
link youtube, dapat langsung dipublikasikan ke *channel* atau *Web*
tertentu.
- e. Tipe sistemnya 64-bit *operating sytem*, *x64 based processor*.
- f. Processor intel core i3 M370, 2.40GHz.
- g. Windows 7 keatas
- h. Speaker ataupun headset aktif.

- i. Dalam uji coba media pembelajaran yang dikembangkan memerlukan spesifikasi *handphone* sebagai berikut :
- a) *Android* memiliki Ram 2GB keatas
 - b) Memori internal 2GB keatas
 - c) Menggunakan Aplikasi Telegram, WhatsApp, dan Zoom/GoogleMeet.

F. Penelitian Terdahulu Dan Originalitas Penelitian

Tabel 1. Orisinalitas Penelitian

No	Nama Dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Sofia zaini kulbi (2019) Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya	<i>M-learning</i> Berbasis <i>Android</i> sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam	<ul style="list-style-type: none"> • R&D • <i>M-learning</i> • Berbasis <i>android</i> • Mata pelajaran pendidikan Agama Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan modul • Tingkatan satuan pendidikan • Tempat Penelitian 	Penelitian ini menjadikan inovasi sebagai kecanggihan dan dalam memanfaatkan teknologi yakni <i>m-learning</i> Berbasis <i>Android</i> sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode analisa deskriptif kualitatif
2.	Emiasih (2014) Prodi Pendidikan Akuntansi,	“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul	<ul style="list-style-type: none"> • R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan modul interaktif berbasis 	Penelitian ini menggunakan media pembelajaran akuntansi model

	Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.	Interaktif Berbasis Adobe Flash Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 pengasih		adobe flash <ul style="list-style-type: none"> • Materi membuat jurnal • Model pengembangan ADDIE. • Tingkatan satuan pendidikan 	interaktif berbasis <i>android</i> Adobe Flash
3.	Cela Petty Susanty (2019) Tesis Program Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis <i>Android</i> dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang	<ul style="list-style-type: none"> • R&D • Berbasis <i>android</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pengembangan Tajwid • Pengembangan bersifat Longitudinal/bertahap • Tingkatan satuan pendidikan 	Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan media pembelajaran Tajwid berbasis <i>Android</i> bersifat Longitudinal/bertahap mengacu pada metode <i>Borg and Gall</i>
4.	Endik Waskito (2014) Tesis Program Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri	Pengembangan media pembelajaran toleransi dan kerukunan dengan menggunakan <i>Macromedia Flash</i> pada mata	<ul style="list-style-type: none"> • R&D • Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Media <i>Macromedia Flash</i> • Tingkatan satuan pendidikan • Media pembelajaran 	Penelitian ini menggunakan media pembelajaran toleransi dan kerukunan menggunakan <i>Macromedia Flash</i> di mata pelajaran Pendidikan

	Maulana Malik Ibrahim Malang	pelajaran PAI untuk kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA)		toleransi dan kerukunan	Agama Islam mengacu pada metode <i>Borg and Gall</i>
5.	Layyinatul Af-idah (2019) Pascasarjana UIN Malang	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Mata pelajaran Al-Quran Hadist Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu	<ul style="list-style-type: none"> • R&D • Berbasis <i>android</i> • <i>M-learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Al-Quran Hadist • Metode ADDIE 	Penelitian ini Merupakan pengembangan pembelajaran berbasis <i>android</i> mata pelajaran Al-Quran dan Hadist menggunakan Metode ADDIE sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa
6.	Annas Ribab Sibilana (2016) Pascasarjana UIN Malang	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang	<ul style="list-style-type: none"> • R&D • Berbasis <i>android</i> • <i>M-learning</i> • Mata pelajaran pendidikan agama Islam • Model pengembangan <i>Borg & Gall</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkatan satuan pendidikan • Tempat penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini merupakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang dengan metode R&D untuk menarik minat belajar siswa

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian terdapat beberapa istilah atau kata yang perlu di artikan sehingga mempermudah peneliti dalam meneliti nantinya :

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan sistem belajar sehingga mampu menunjang proses belajar lebih diminati oleh siswa namun tetap dalam prosedur yang ditetapkan sekolah.

2. *Mobile-learning*

Mobile-learning merupakan istilah belajar dengan menggunakan smartpohone, *android*, tablet dengan kapasitas penyimpanan tertentu. Pada umumnya *mobile-learning* menyajikan konten dalam bentuk teks, gambar. Dewasa ini perkembangan *mobile-learning* dapat menyajikan konten dalam bentuk video dan animasi berwarna serta audio sehingga lebih menarik untuk digunakan untuk belajar.

3. Berbasis *Android*

Android merupakan sebuah sistem pada *m-learning* dengan sistem berbasis linux yang mampu bergerak dengan layar sentuh *touchscreen* yang terdapat pada sistem smartphone dan tablet. Sistem pada *android* memiliki beberapa versi sehingga memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing seperti harus di jalankan dengan internet, bekerja dengan perangkat hardware lainnya, dapat diaplikasikan dibeberapa peralatan elektronik lain, sistem yang mudah di pahami sehingga mudah untuk diperbaiki.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan kalimat yang mengandung banyak makna dengan harapan bahwa siswa mempunyai akhlak dan moral

sesuai dengan syariat Islam. Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenali, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia dan mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.⁷ Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran PAI adalah suatu proses interaktif yang berlangsung antara pendidik dan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan meyakini, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam.

5. Pengembangan *Mobile-learning* Berbasis *Android*

Pengembangan merupakan tahapan kegiatan dalam menghasilkan sebuah media pembelajaran berdasar teori yang ada. Dewasa ini penggunaan alat telekomunikasi dan informasi dalam dunia pendidikan mengalami banyak sekali kemajuan, yang dapat dikelompokkan dalam sistem *e-learning* yakni sebagai bentuk pemanfaatan media digital untuk pembelajaran. Media pembelajaran merupakan pengembangan dari *e-learning* dengan perangkat dan teknologi bergerak yang disebut *m-learning*. Istilah *M-learning* merujuk pada perangkat IT genggam dan bergerak berbentuk PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, tablet, PC, laptop dll. O'Malley (2003:6) dalam Rohim Purbasari (2013) *m-learning* berbasis *android* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dinamis tidak fokus pada satu tempat saja atau

⁷ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta : Kalam Mulia. 2005), 21

kegiatan pembelajaran menggunakan perangkat teknologi gerak. *M-learning* merupakan media pelengkap pembelajaran agar siswa dapat mempelajari dan mengulangi materi kapan dan dimanapun dengan waktu yang tidak ditentukan untuk mempelajarinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Android*

a) *Sejarah android*

Android merupakan sebuah sistem operasi perangkat bergerak (*mobile devices*) yang semakin populer. Bahkan, beberapa perusahaan riset telah menobatkan *android* sebagai juara ponsel pintar (*smartphone*) melebihi *platform* yang lain, seperti Symbian atau AppleiOS.⁸ Arifianto (2011) dalam <http://liveintranet.blogspot.com/> menyatakan bahwa *android* merupakan sebuah perangkat yang bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux⁹. *Android* merupakan software yang meliputi sistem operasi, middleware, dan aplikasi kunci.¹⁰

Android menjadi lebih unggul dibandingkan sistem lainnya dan bertindak sebagai *emerging software platform* bagi perangkat mobile. Awalnya OS *android* diciptakan oleh *android Inc.*, pendatang baru di dunia software untuk ponsel yang terletak di Palo Alto, California,

⁸ Mulyana, Dedy, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), 1.

⁹ Arifianto, Teguh, *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT* (Yogyakarta : Andi Publisher, 2011), 1.

¹⁰ Gandhewar, Nisarg dan Rahila Sheikh, *Google Android: An Emerging Software Platform For Mobile Devices* (International Journal on Computer Science and Engineering (IJCSSE), 0975-3397, 2010), 13.

Amerika Serikat pada bulan Oktober 2003.¹¹ Pendirinya terdiri dari tiga orang yang ahli dalam bidang pengembangan aplikasi, mereka adalah Andy Rubin, Rich Miner, dan Chris White (<http://www.downloadgameandroids.com/>) Google mengakuisisi 20 perusahaan *android* Inc. pada tanggal 17 Agustus 2005 dan menjadikannya sebagai anak perusahaan yang dimiliki oleh Google. Di Google, tim yang dipimpin oleh Andy Rubin mulai untuk mengembangkan sebuah *platform* perangkat seluler dengan menggunakan kernel Linux (<http://woocara.blogspot.com/>).

Google Inc. sepenuhnya membangun *android* dan menjadikannya bersifat terbuka (*open source*) sehingga para pengembang dapat menggunakan *android* tanpa mengeluarkan biaya untuk lisensi dari Google dan dapat membangun *android* tanpa adanya batasan-batasan.¹² Sistem operasi ini dirilis untuk pertama kalinya pada 5 November 2007 oleh pihak *android* bersama *Open Handset Alliance* untuk mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler (Manzur, 2011:1).¹³

Android Software Development Kit (SDK) menyediakan alat dan *Application Programming Interface* (API) yang diperlukan untuk

¹¹ Gandhewar, Nisarg dan Rahila Sheikh, 17.

¹² Ristiananingtyas, Gumelar, *Sejarah Sistem Operasi Android* (Yogyakarta : Universitas Teknologi Yogyakarta, 2013), 6.

¹³ Manzur, Aunurrofiq, *Kendalikan Dagang Online dengan Ponsel Android* (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2011), 1.

melalui mengembangkan aplikasi pada platform *android* menggunakan bahasa pemrograman java. SDK dirilis pertama kali pada 12 November 2007 dan para pengembang memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik dari pengembang SDK tersebut (Bulan September 2008, *android* mulai secara bertahap melakukan sejumlah pembaruan atau update untuk meningkatkan kinerja dari sistem operasi tersebut dengan menambahkan fitur baru, memperbaiki bug pada versi *android* yang sebelumnya. Setiap versi yang dirilis dinamakan secara alfabetis dengan 21 berdasarkan nama sebuah makanan pencuci mulut, seperti cupcake, donut, dan sebagainya (<http://woocara.blogspot.com/>).

Menurut Nasruddin, (2012) menyatakan bahwa *android* merupakan sebuah sistem operasi pada *handphone* yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux.¹⁴ *Android* dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan untuk kepentingan pribadi ataupun umum yang tersedia. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak. Data jumlah relatif dari perangkat yang menggunakan *android* tersaji pada

¹⁴ Safaat, Nazruddin h, " *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*, Cetakan Pertama, Edisi Revisi, (Penerbit Informatika Bandung : Bandung, 2012) 23.

Gambar 2.1 Data ini dikumpulkan pada periode November 2016 (IDC, 2016).¹⁵

Period	Android	iOS	Windows Phone	Others
2015Q4	79.6%	18.7%	1.2%	0.5%
2016Q1	83.5%	15.4%	0.8%	0.4%
2016Q2	87.6%	11.7%	0.4%	0.3%
2016Q3	86.8%	12.5%	0.3%	0.4%

Source: IDC, Nov 2016

Gambar 1. Data Penggunaan OS Smartphone

Aplikasi bangun ruang yang dikembangkan *android* diprediksi akan lebih berkembang dimasa mendatang. Ada beberapa faktor pertimbangan peneliti untuk pembuatan aplikasi berbasis *android*. Diaqi mengungkapkan 5 fitur menonjol dari sistem *android*, yakni sebagai berikut :

- a. Keterbukaan *android*, seperti linux, pengguna bebas dalam mengembangkan sistem sesuai kebutuhan mereka.
- b. Google menjadi pusat utama sebagai fokus pencarian terbesar dunia dan mampu memajukan pengembangan sistem.
- c. Bergabungnya seluruh perusahaan besar untuk mengembangkan *android* Motorola, Qualcomm, TI, HTC,

¹⁵ CDC, *Centers of Disease Controls and Prevention*, [Online] Available at: <https://www.cdc.gov/obesity/childhood/causes.html>, [Diakses 25 Oktober 2021], 2016, 21.

China Mobile dan perusahaan chip lain yang terkenal di dunia, perusahaan perangkat keras seperti Samsung, LG, Sony serta perusahaan operator memakai dan mengembangkan system *android*

- d. *Android* merupakan sistem Linux yang telah sempurna
- e. Sistemnya beroperasi dengan sangat portable dan powerful

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk dapat didownload pada *handphone* dan gadget yang bersistem operasi *android*, biasanya sudah tersedia di google play ataupun play store. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload dismartphone berbasis *android*.

Android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi *android* tersebut dijalankan pada smartphone dan gadget bersistem operasi *android*. Yang mana smartphone dan gadget tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis *android* dikatakan sebagai media elektronik.

Sugeng Purwantoro (2013) mengatakan “*android* merupakan suatu software (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat

berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti”¹⁶. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.¹⁷ Referensi lain ditemukan bahwa Huda berpendapat mengenai *android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti *handphone* atau tablet.¹⁸

Sistem *android* bersifat *open source* sehingga banyak orang terutama yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi mempelajari sistem maupun kerja *android* dan membuat aplikasi khusus untuk *android*. Mereka dapat membuat aplikasi, memodifikasi bahkan mengembangkan sistem *android* secara gratis karena alasan *open source*. Aplikasi buatan para programmer bahkan banyak yang dibagikan secara gratis yang dapat diunduh melalui *play store* meskipun juga banyak aplikasi yang berbayar.

b) Kelebihan dan Kelemahan *Android*

Android sebagai sistem operasi (OS) yang dirancang untuk memudahkan manusia dalam beraktifitas berevolusi menjadi sistem

¹⁶ Sugeng Purwantoro,dkk., “*Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android*,” Vol. 1, No 2, (Jurnal Politeknik Caltex Riau, 2013), 6

¹⁷ Satyaputra dan Aritonang, *Beginning Android Programming With ADT Bundle*, Elex Media Komputindo (Jakarta, 2014), 2.

¹⁸ Huda, Miftahul, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013), 1-5.

operasi yang banyak diminati oleh pengguna *handphone*, karena mempunyai banyak kelebihan maupun kekurangan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan *android* :

- a. Kelebihan *Android*
 - a) Lengkap (*complete platform*) : para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedang mengembangkan *platform android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools guna membangun software dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
 - b) *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*) : *android* berbasis Linux yang bersifat terbuka atau open source maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
 - c) *Free platform* : *Android* merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software android* sebagai *platform* yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi website <http://developer.android.com> .
 - d) Sistem Operasi Rakyat. Ponsel *Android* tentu berbeda dengan *Iphone Operating System (IOS)* yang terbatas pada gadget dari Apple, maka *android* punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing masing mulai Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

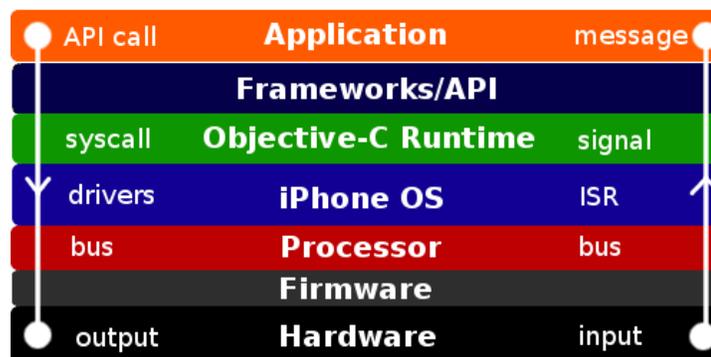
b. Kelemahan *Android*

- a. *Android* selalu terhubung dengan internet. *handphone* bersistem *android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
- b. Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.
- c. Tidak hemat daya baterai.¹⁹

B. iPhone OS

iPhone adalah sistem operasi yang dibuat berlandaskan UNIX. iPhone dikembangkan oleh Apple, dibuat untuk sistem operasi mobile dan telah berkembang hingga diterapkan dalam alat lain.

iPhone Architecture



Gambar 2. Arsitektur iPhone

Untuk menjelaskan setiap lapisannya adalah sebagai berikut:

¹⁹ Zuliana dan Irwan Padi, *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android*, Jurnal. IAIN Sumatera Utara Medan, 2013), 2.

a. Aplikasi

Dalam level ini berfungsi untuk menjalankan aplikasi iPhone.

b. Framework / API

Didalam framework ini terdapat Cocoa touch, dan OpenGL-calls yang berada satu level diatas Cocoa touch.

c. Objective-C runtime

Lapisan ini terdiri dari Objective C yang dimamis dan library runtime penghubung. Yang didasari C library.

d. iPhone OS

iPhone OS didalam lapisan ini sebagai kernel, alat penggerak, dan pelayanan yang terdiri dari Sistem Operasi iPhone.

e. Prosesor

Didalam prosesor merujuk ke set instruksi ARM dan tabel pendeskripsi instruksi seperti yang telah diatur oleh iPhone OS saat boot dan inisialisasi driver.

f. Firmware

Terkadang lapisan ini bukan referensi kode chip-spesifik yang terkandung dengan memori didalam ataupun disekitar perangkat itu sendiri.

g. Hardware

Hardware disini mengacu pada physical chip yang disolder untuk sirkuit iPhone.

Untuk normal pengguna berdasarkan hasil kriteria iPhone lebih menguntungkan, karena tampilan dan pelayanan yang disediakan mirip dengan Mac, maka akan mempermudah pengguna yang telah terbiasa menggunakan Mac dalam menggunakan iPhone tersebut. Kemampuan Android dalam menyediakan *Google maps* dan *web browser Google chrome* menjadi nilai tambah tersendiri untuk Android. iPhone juga telah menyediakan *web browser safari*, untuk penggunanya.²⁰

C. *iSpring*

iSpring adalah software pembelajaran yang terintegrasi (*add ins*) dengan perangkat lunak Microsoft Power Point. *iSpring* Presenter merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi yang kompatibel dengan Power Point menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM/AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning* LMS (*Learning Management System*).

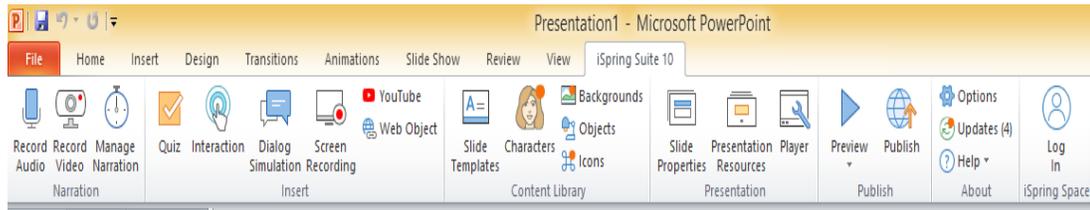
Perangkat lunak *iSpring* tersedia dalam versi free (gratis) dan berbayar. Dengan *iSpring* media belajar dapat disajikan secara interaktif dan menarik. Selain itu evaluasi pembelajaran dapat disajikan dalam aneka bentuk. Misalnya *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple Response*, *Type in*, *Matching*, *Sequence*, *Numeric*, *Fill in*

²⁰ Fajaryanti, Julia, dkk *Perbandingan Sistem Operasi Android Dan Iphone Menggunakan Parameter Benjamin Sparkmann*, (Konferensi Nasional Sistem Informasi 2012), 1127-1128.

the Blank, Multiple Choice Text dan *Word Bank*. *iSpring* secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft power point sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. *iSpring* memiliki banyak jenis, yaitu:

- 1) *iSpring Pro* untuk mengubah PowerPoint menjadi Flash
- 2) *iSpring Presenter*
- 3) *iSpring Online*
- 4) *iSpring QuizMaker*
- 5) *Active Swf*
- 6) *iSpring SDK*

Aplikasi *iSpring* fungsinya adalah untuk memasukkan interaktivitas tambahan dalam Microsoft Power point dan mengekspor power point ke beberapa format tertentu (disarankan menggunakan Power point 2007 ke atas). Untuk versi yang terbaru, sudah dapat dilakukan ekspor untuk mobile dalam format HTML5. Interaktivitas tersebut dapat berupa animasi Flash (.swf), kuis, video khususnya .flv dan dari Youtube, dan sebagainya. Perangkat lunak *iSpring* tersedia dalam versi free (gratis) dan pro (berbayar). *iSpring* secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft Power Point sehingga kita tidak membutuhkan keahlian khusus (www.iSpringsolution.com, diakses 26 November 2020). Beberapa fitur *iSpring* adalah:



Gambar 3. Gambar Icon iSring

1. *iSpring* bekerja sebagai *add-ins* Power point, untuk menjadikan file Power point lebih menarik dan interaktif berbasis Flash dan dapat dibuka di hampir setiap komputer dan *platform*.
2. Dikembangkan untuk mendukung *e-learning*. *iSpring* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan Flash dan video YouTube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik (pro).
3. Mudah didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.
4. Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan atau soal yaitu: *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text (pro)*.

D. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile-Learning* Menggunakan

Media *iSpring*

a) Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Rusman (2013) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.

1. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagikan ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagikan ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
3. Berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan.

b) Media yang tidak diproyeksikan.²¹

b) *Mobile-learning*

Pengembangan merupakan tahapan kegiatan dalam menghasilkan sebuah media pembelajaran berdasar teori yang ada. Dewasa ini penggunaan alat telekomunikasi dan informasi dalam dunia pendidikan mengalami banyak sekali kemajuan, yang dapat di kelompokkan dalam sistem *e-learning* yakni sebagai bentuk pemanfaatan media digital untuk pembelajaran. Media pembelajaran merupakan pengembangan dari *e-learning* dengan perangkat dan teknologi bergerak yang disebut *m-learning*. Istilah *mobile-learning* merujuk pada perangkat IT genggam dan bergerak berbentuk PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, tablet, PC, laptop dll.

O'Malley (2003:6) dalam Rohim Purbasari (2013) *mobile-learning* berbasis *android* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dinamis tidak fokus pada satu tempat saja atau kegiatan pembelajaran menggunakan perangkat teknologi gerak.²² Alim dan Propescu dalam Hidayat, (2017) mengatakan, “Segala macam

²¹ Rusman, *Metode-Metode Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2013) 173.

²² Purbasari, Rohmi Julia. “*Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X*”. [Skripsi]. FMIPA UNY. 2013

pembelajaran yang terjadi ketika pelajar tidak ditempat tetap, yang telah ditentukan lokasi”²³.

Mobile-learning merupakan media pelengkap pembelajaran agar siswa dapat mempelajari dan mengulangi materi kapan dan dimanapun dengan waktu yang tidak ditentukan untuk mempelajarinya. Mempunyai cakupan yang luas karena menggunakan jaringan selular komersial. Dapat diintegrasikan dengan berbagai sistem *e-learning*, sistem akademik dan sistem layanan pesan instan.

Mobile-learning didefinisikan oleh Clark Quinn Quinn (2000) bahwa : The intersection of mobile computing and *e-learning* : accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. *E-learning* independent of location in time or space.²⁴

Berdasarkan pengertian tersebut maka *mobile-learning* ialah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Konsep pembelajaran tersebut *m-learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Hal penting yang perlu di perhatikan bahwa tidak setiap materi pengajaran cocok memanfaatkan *m-learning*. *Mobile-learning* merupakan bagian dari *e-learning* sehingga,

²³ Almaliki., Arif & Hidayat, *Kemampuan Pemecahan Maslah Siswa Pada Topik Suhu dan Kalor Melalui Pembelajaran Cognitive Apprenticeship*, (Jurnal Pendidikan, 2017, 12. (<http://jurnalpendidikan.um.ac.id/> Diakses tanggal 25 Oktober 2021).

²⁴ Quinn, C, *Mlearning, Mobile Wireless in Your Pocket Learning*, [Online], diakses pada 25 Oktober 2021; <http://www.linezine.com/2.1/feature/cqmmwiyp.html>, 2000, 52.

dengan sendirinya, juga merupakan bagian dari *distance learning* (*d-Learning*)

Mobile-learning dalam konteks saat ini merupakan kemampuan yang diberikan kepada seseorang untuk menggunakan teknologi jaringan mobile untuk mengakses informasi yang relevan atau menyimpan informasi baru terlepas dari lokasi fisiknya. Secara teknis dapat dikatakan pembelajaran secara pribadi yang menghubungkan pelajar dengan komputasi awan menggunakan perangkat mobile. *Mobile-learning* kebalikan dari pembelajaran yang terjadi di kelas tradisional di mana pelajar hanya duduk, bergerak, memperhatikan guru yang berdiri di depan kelas.²⁵

1. Perbedaan *Mobile-learning* dan *Electronic-learning*

Teknologi *e-learning* sudah menjadi kebiasaan sehari-hari masyarakat umum. Perkembangan teknologi mampu melahirkan suatu hal baru yaitu suatu pendekatan secara mobile yang dikenal dengan istilah *m-learning*. Hal ini menjadi bahan perbincangan ialah apa perbedaan antara *e-learning* dan *m-learning* tersebut, sehingga pendekatan ini dipilih dalam belajar mengajar dan bagaimana keterkaitan diantara keduanya.

²⁵ Woodill, G, *The mobile learning edge: Tools and technologies for developing your teams*, (New York : McGraw-Hill Professional, 2010), 31.

Urdu dan Weggan (2000) menyatakan bahwa dengan cukup jelas definisi komperhensif mengenai perbedaan dan hubungan antara *e-learning* dan *m-learning*.²⁶ “Teknologi *e-learning* merupakan seluruh bagian dari aplikasi dan proses, termasuk didalamnya seperti *Computer Based Learning*, *Web Based Learning*, *Virtual Classroom*, dan *Digital Collabation*”.

E-learning merupakan salah satu pendekatan penyampaian konten-konten pembelajaran beserta interaksinya melalui seluruh perangkat media, termasuk didalamnya audio, video tape, interactive TV, internet, intranet, ekstranet, satelit broadcast, dan CD-ROM. Pada umumnya *e-learning* menggunakan 10 Personal Computer (PC) dan internet menjadi media utamanya, sedangkan *m-learning* condong untuk menggunakan perangkat mobile seperti handphone, smartpone, PDA, dan sebagainya. Yonatan Andy (2007) menjelaskan bahwa di luar keterbatasan yang dimiliki oleh *m-learning*, sistem ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan sistem *e-learning*, yaitu:

- a. Portabilitas artinya perangkat *mobile* seperti *handphone* lebih mudah untuk dibawa-bawa dan lebih mudah dipakai untuk membuat catatan atau memasukkan data di mana pun dan kapan pun.

²⁶ Urdu, T. A., & Weggan, C. C, *Corporate e-learning: Exploring a new frontier*, Retrieved 25 October 2021, from <http://www.spectrainteractive.com/pdfs/CorporateELearningHamrecht.pdf>, 2002.

- b. Mendukung pembelajaran generasi saat ini yang cenderung lebih menyukai perangkat *mobile* seperti PDA, telepon seluler, dan perangkat handheld games.
- c. Membantu meningkatkan motivasi kepemilikan terhadap perangkat *mobile* cenderung dalam berkomitmen memakai dan mempelajarinya.
- d. Jangkauan lebih luas perangkat *mobile* cenderung lebih murah sehingga dapat terjangkau oleh masyarakat secara lebih luas.
- e. Pembelajaran tepat waktu: meningkatkan performance pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.²⁷

2. Manfaat *Mobile-learning*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh proyek *mobile-learning* di Inggris, Italia, dan Swedia Dadan Gumbira (2008), didapatkan mengenai beberapa manfaat dari *mobile-learning*, yaitu:

- a. Menyediakan pembelajaran yang dapat dilakukan dimanapun, kapanpun, dan secara terpersonalisasi.
- b. Dapat digunakan dalam menambah variasi pada pembelajaran konvensional.
- c. Dapat digunakan membuat pelajaran menjadi lebih menarik.

²⁷ Andy, Yonatan, *Perancangan dan Implementasi Mobile Learning untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Brew*, (STEI ITB : Bandung), 2007, 7.

- d. Dapat membantu memberikan dan mendukung pembelajaran literasi, numerasi dan bahasa.
- e. Memfasilitasi pengalaman belajar baik secara individu maupun kolaboratif.
- f. Dapat membantu melawan penolakan terhadap penggunaan TI dengan menyediakan jembatan antara buta teknologi telepon seluler dan PC.
- g. Telah diamati dapat membantu pembelajar muda untuk tetap lebih fokus untuk waktu yang lebih lama.
- h. Dapat membantu meningkatkan percaya diri dan penilaian diri dalam pendidikan.²⁸

c) Fungsi dan Manfaat Mobile Learning

Terdapat tiga fungsi *mobile-learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

1. Suplemen (tambahan)

Mobile-learning berfungsi sebagai suplemen (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *mobile-learning*

²⁸ Gumbira, Dadan, *Mobile Learning* [Online], tersedia <http://visipramudia.files.wordpress.com/2008/04/mobile-learning-ppt.pdf>. [3 November 2021].

atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi *mobile-learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen (pelengkap)

Mobile-learning berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu: materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Di sini berarti materi *mobile-learning* diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) atau *remedial* bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3. Substitusi (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada siswanya. Tujuannya agar para peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas sehari-hari peserta didik.

Ada tiga alternative model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu:

1. sepenuhnya secara tatap muka (konvensional)
2. sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet.
3. sepenuhnya melalui internet.

E. Teori *Borg and Gall*

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut *Borg dan Gall*. Model pengembangan *Borg & Gall* memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Dengan demikian, yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah rujukan tentang prosedur produk yang akan dikembangkan. Uraian model pengembangan *Borg dan Gall*, dijelaskan sebagai berikut:

Educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on the finding, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the 70 field testing stage. In indicate that product meets its behaviorally defined objectives.

Terjemahan uraian tersebut adalah “penelitian dan pengembangan bidang pendidikan (*R & D*) adalah suatu proses yang yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus *R & D*, yang

terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai objektivitas.

1. Karakteristik Dan Bidang Kajian R & D

Borg and Gall (1989) menjelaskan empat ciri utama dalam penelitian R & D, yaitu :

- a. *Studying research findings pertinent to the product to be develop* ; artinya, melakukan studi atau penelitian awal untuk mencari temuan temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan.
- b. *Developing the product base on this findings* : artinya, mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian tersebut.
- c. *Field testing it in the setting where it will be used eventually* ; artinya, dilakukannya uji lapangan dalam seting atau situasi senyatanya di mana produk tersebut nantinya digunakan.

- d. *Revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage* ; artinya, melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam tahap-tahap uji lapangan.

Dari empat ciri utama R & D tersebut, memberikan gambaran bahwa ciri utama R & D adalah adanya langkah-langkah penelitian awal terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut kemudian produk.

Sementara masalah-masalah yang terkait bidang mutu pembelajaran antara lain meliputi implementasi kurikulum, efektivitas kinerja program (akselerasi, unggulan, pengembangan kultur, ujian akhir), dan model-model pembelajaran aktif dan berbasis budaya. Sedangkan masalah-masalah di bidang guru antara lain meliputi model diklat yang efektif, model LPMP yang efektif sebagai pusat pengembangan karier guru, model peningkatan insentive atau kesejahteraan guru, dan advokasi profesi

2. Kelebihan dan Kekurangan

Pada dasarnya Model *Borg dan Gall* bagian dari penelitian pengembangan (R&D) yang memiliki kelebihan :

- a. Mampu mengatasi kebutuhan nyata dan mendesak (*real needs in the here-and-now*) melalui pengembangan solusi atas suatu

masalah sembari menghasilkan pengetahuan yang bisa digunakan di masa mendatang.

- b. Mampu menghasilkan suatu produk/ model yang memiliki nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi ahli.
- c. Mendorong proses inovasi produk/ model yang tiada henti sehingga diharapkan akan selalu ditemukan model/ produk yang selalu aktual dengan tuntutan kekinian.
- d. Merupakan penghubung antara penelitian yang bersifat teoritis dan lapangan.

Kekurangannya :

- a. Pada prinsipnya memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur yang harus ditempuh relatif kompleks.
- b. Tidak bisa digeneralisasikan secara utuh, karena penelitian ditujukan untuk pemecahan masalah “here and now”, dan dibuat berdasar sampel (spesifik), bukan populasi.
- c. Penelitian memerlukan sumber dana dan sumber daya yang cukup besar.

F. Pendidikan Agama Islam

a) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam bahasa arab “*Tarbiyyah*” memiliki arti pendidikan pendidikan dengan awalan “*Rabbi*” artinya memberi pendidikan moral dan akhlak (Zakiah Drajat, 2012).²⁹ Jika diuraikan pengertian Pendidikan Agama Islam memiliki arti bahwa untuk membentuk peserta didik yang memiliki karakter sesuai dengan Al-Quran dan Hadist. Islam dijadikan pandangan hidup dengan nilai-nilai *ilahiyah*, ini terdapat dalam Al-Quran dan Hadist juga sunnah Rasulullah yang dipercaya mengandung kebenaran absolut dengan sifat eternal (abadi), transendental dan universal, dapat mengcover kebutuhan insan (*likulli zamanin wa makanin*).

Hal ini karena pendidikan Islam merupakan usaha normatif agar memelihara dan menyebarkan fitrah insan, sehingga berdasarkan nilai-nilai tersebut. Untuk itu dalam menyusun teori praktek pendidikan menggunakan konsep bahwa pendidikan lain tidak asal mengikuti konsep pendidikan agama Islam.³⁰

Konsep “*tarbiyyah*” menurut Abdurrahman Al-Nahlawi ada empat unsur : (1) memelihara pertumbuhan fitrah insan, (2) mengarahkan perkembangan fitrah insan menuju kesempurnaan, (3) mengembangkan

²⁹ Zakiah, Drajat. *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara. 2012), 25.

³⁰ Achmadi, *Ideologi Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), 31.

diri (sumber daya manusia) sehingga terdapat terlihat potensi diri, dan (4) kemudian secara urutan melakukan aksi dengan mengikuti irama perkembangan anak.

Implikasi penggunaan kata & konsep tarbiyah pada pendidikan Islam ialah: (1) pendidikan bersifat humanis-teoritis merupakan berorientasi dalam fitrah & kebutuhan dasar insan yg diarahkan sinkron menggunakan sunnah (skenario) Tuhan “Pencipta”, (2) pendidikan bernilai ibadah lantaran tugas pendidikan adalah bagian tugas menurut kekhalifahannya, sedangkan pendidik yg hakiki merupakan Allah “Rabbul „alamin”, (3) tanggung jawab pendidikan bukan hanya kepada sesama insan, namun pula kepada Allah Swt.³¹

G. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Sekolah memiliki tujuan dalam pendidikan agama islam yakni agar menumbuhkan dan meningkatkan keimanan dan ketakwaan melalui *ilham* dan memberikan pengalaman, pengetahuan, penghayatan dan mengamalkan siswa tentang kepercayaan Islam yang harus terus berkembang dalam hal ketakwaan, keimanan, bernegara, berbangsa dan dapat melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

Menurut Athiyah Al-Abrasyi bahwa aspek yang paling utama ialah moral. Dengan harapan belajar pendidikan agama islam menjadikan landasan setiap gerak

³¹ Abdurrahman al-Nahlawi, *Usul al-Tarbiyah al-Islamiyah wa Asalibiha fi al-Madrasat wa alMujtama*”, Damsyik: Darul Fikr, 1917. 29-30.

berbudi pekerti luhur serta bermoral.³² Menurut Zuharini, tujuan pendidikan agama secara keseluruhan adalah membimbing anak menjadi muslim yang sejati, beriman, bertakwa dan bermoral, berakhlak mulia dan berguna bagi masyarakat, agama, Bangsa dan Negara.³³ Hal ini sejalan dengan tujuan Islam, yaitu menjadikan manusia sebagai hamba Allah, sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya : Dan Aku tidak ciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembahku (Q.S. Adz-Dzariyat ayat: 56).³⁴

Dapat dilihat dari ayat-ayat di atas bahwa tujuan hidup adalah mengabdikan dan beribadah kepada Allah SWT, yang hanya mencakup perwujudan iman dan ketaatan kepada Allah SWT. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan Islam adalah sama dengan tujuan penciptaan manusia, yaitu untuk beribadah kepada Allah SWT, benar-benar beribadah, atau dengan kata lain menumbuhkan orang-orang yang bertaqwa dan berbudi pekerti, memahami dan mengamalkan ajaran Islam.

Pendidikan Islam merupakan suatu cara untuk membentuk peserta didik dengan mentransfer nilai-nilai Islam. Dalam proses membutuhkan peserta didik, guru, media belajar, metode mengajar, dan evaluasi. Tahapan evaluasi menjadi sangat penting karena untuk memantau proses pendidikan Islam apakah sesuai dengan

³² Muhammad Athiyah al-Abrasyi, *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Agama Islam* Jakarta: Bulan Bintang. 1970, 90.

³³ Zuhairini. *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Malang, Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 1983), 45

³⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung : CV Penerbit JArt, 2005). 520

tujuan dicapai. Didalam diri manusia terdapat potensi untuk berkembang agar memiliki karakter mulia yang tercerminkan dari sikap luhur, pola pikir yang mampu menggemban tugasnya sebagai khalifah dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Terdapat dua hal yang menjadi dasar pendidikan agama Islam, yaitu:

a) Dasar Religius

Dasar-dasar yang bersumber dari ajaran Islam yang termasuk dalam Al-Qur`an dan Hadist Nabi. Sebagaimana firman Allah SWT:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:“Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadilah: 11)³⁵

Al-Qur`an surat Az-Zumar ayat 9 juga menerangkan:

أَمْ مَنْ هُوَ قَانِتٌ أَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَانِمًا يَحْذَرُ الْأَجْرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: “Katakanlah:”adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? “Sesungguhnya orang yang barakallah yang dapat menerima pelajaran”.(QS Az-Zumar : 9)³⁶

Al-Qur`an surat Al-Alaq: 1-5 juga menerangkan:

³⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur`an dan Terjemahan*. Bandung : CV Penerbit JArt, 2005, 543

³⁶ Departemen Agama RI, 459

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۖ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۗ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS Al-Alaq: 1-5)³⁷

b) Dasar Yuridis

Dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari perundang-undangan, yang berlaku di Negara Indonesia yang secara langsung atau tidak dapat dijadikan pegangan untuk melaksanakan pendidikan agama, antara lain:

1. Dasar idiil

Adalah falsafah Negara Republik Indonesia yakni Pancasila. Pancasila sebagai idiologi Negara berarti setiap warga Negara Indonesia harus berjiwa Pancasila dimana sila pertama keTuhanan Yang Maha Esa, menjiwai dan menjadi sumber pelaksanaan sila-sila yang lain. Sedangkan pengertian pendidikan dalam UndangUndang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

³⁷ Departemen Agama RI, 597

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³⁸

Dengan demikian, maka dapat dipahami bahwa pengertian pendidikan secara umum adalah usaha sadar yang dilakukan si pendidik, atau orang yang bertanggung jawab untuk (membimbing, memperbaiki, menguasai, memimpin, dan memelihara) mamajukan pertumbuhan jasmani dan rohani menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

2. Dasar Struktural

Yakni yang termaktub dalam UUD 1945 Bab XI Pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi:

- Negara berdasarkan atas keTuhanan Yang Maha Esa
- Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu.³⁹

Dari UUD 1945 di atas, mengandung makna bahwa Negara Indonesia memberi kebebasan kepada sesama warga negaranya untuk beragama dengan mengamalkan semua ajaran agama yang dianut.

³⁸ Undang-undang Republik Indonesia No. 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Bandung : Citra Umbara, 2003), 3-16

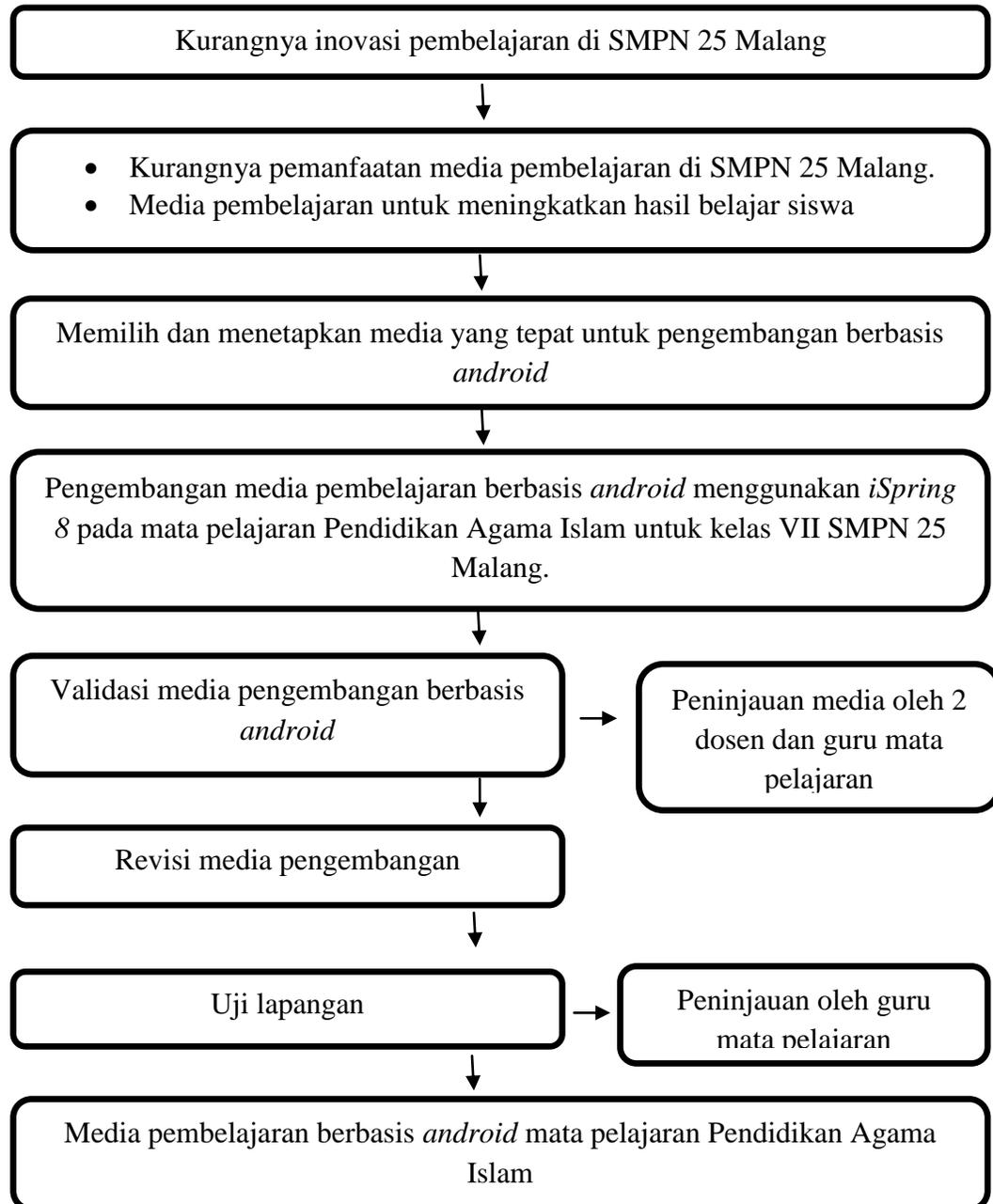
³⁹ Team Pembinaa Penataran dan Bahan-bahan Penataran Pegawai Republik Indonesia, Undang-undang Dasar 1945, p4, GBHN, 7

3. Dasar Operasional Dasar

Operasional merupakan dasar yang secara langsung melandasi pelaksanaan pendidikan agama pada sekolah-sekolah di Indonesia. Sebagaimana UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan bagaimana kejelasan konsep dasar operasional ini, akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan kurikulum pendidikan dan dinamisasi ilmu pengetahuan dan teknologi dan bisanya berubah setiap kali ganti Menteri Pendidikan Nasional dan Presiden serta akan selalu mengkondisikan terhadap perkembangan IPTEK internasional.

H. Kerangka Berfikir Pengembangan *M-learning* Berbasis *Android Studio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Bagan 1. Kerangka Berfikir



Kurangnya inovasi pada proses pembelajaran di SMPN 25 Malang sangat merugikan bagi siswa. Di SMPN 25 Malang media pembelajaran tidak dimanfaatkan secara efektif. Pada proses pembelajaran, siswa hanya mengandalkan penjelasan dari guru. Karena kurangnya inovasi pada proses pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran, membuat mata pelajaran humas dan keprotokolan dianggap kurang menarik. Sehingga siswa tidak termotivasi dan hasil belajar yang tidak maksimal.

Ketika siswa diberi cara atau alternatif pembelajaran yang berbeda, seperti penggunaan media pembelajaran berupa video atau film contohnya, menjadikan siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Hal ini membuktikan bahwa siswa sebenarnya memiliki semangat untuk belajar mata pelajaran. Tetapi siswa memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar terutama pada pelajaran.

I. Hubungan *M-learning* dengan Teknologi Pendidikan

Miarso (2009) menyebutkan bahwa teknologi pendidikan membantu memecahkan masalah belajar.⁴⁰ Tickton (1970) dalam Miarso (2009) menunjukkan potensi teknologi pembelajaran antara lain meningkatkan produktivitas pendidikan, memberikan kemungkinan pendidikan yang bersifat individual, memberikan dasar pembelajaran yang lebih ilmiah, meningkatkan kemampuan pembelajaran dengan memperluas jangkauan penyajian,

⁴⁰ Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group), 2009, 554.

penyajian pesan dapat lebih konkret, memungkinkan belajar lebih akrab serta pemerataan pendidikan yang bermutu.⁴¹

Mengingat potensi teknologi pendidikan di atas, serta pentingnya teknologi pendidikan sebagai suatu upaya pemecahan permasalahan pembelajaran yang memiliki tujuan meningkatkan efektifitas dengan memanfaatkan suatu media, maka dapat dikatakan bahwa *m-learning* sebagai salah satu alternatif yang dapat dipilih.

Pemanfaatan *m-learning* dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga memungkinkan pendidikan yang bersifat individual dengan jangkauan yang luas dan pemerataan pendidikan yang bermutu. *m-learning* merupakan salah satu sarana dalam teknologi pendidikan untuk memecahkan masalah belajar.

⁴¹ Miarso, Yusufhadi, 563.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan (*R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁴²

Menurut Trianto, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk. Produk tersebut dapat berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium atau juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer, model pembelajaran, dan lain.⁴³

Menurut Sukmadinata, Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan

⁴² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : CV Alfabeta, 2016), 9.

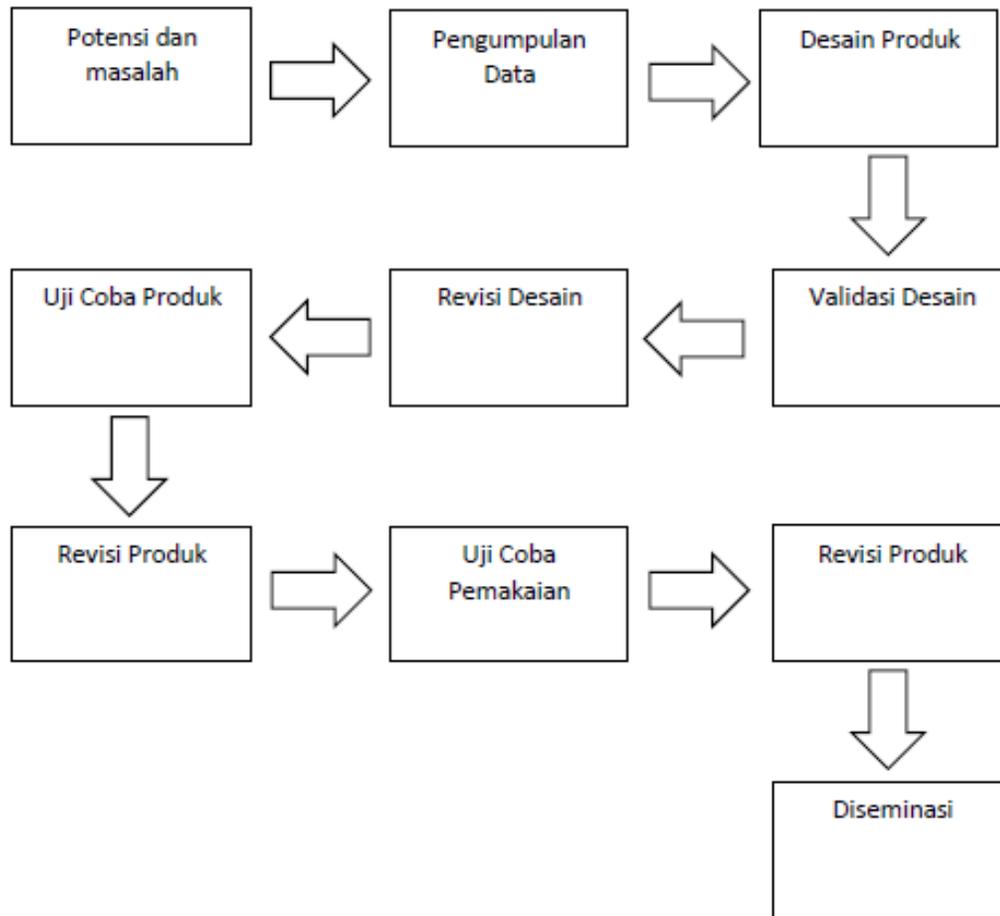
⁴³ Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Edisi Ke-4, (Jakarta : Kencana, 2011), 243.

data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.⁴⁴

Pada bidang industri penelitian dan pengembangan dijadikan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar. Hampir 4% biaya yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan, bahkan untuk industri farmasi dan komputer lebih dari 4%. Sedangkan dalam bidang sosial dan pendidikan peranan *research and development* masih sangat kecil, dan kurang dari 1% dari biaya pendidikan secara keseluruhan.⁴⁵ Berikut metode penelitian dan pengembangan 10 tahapan yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

⁴⁴ Sukmadinata dan Nana Syaodih. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), 164.

⁴⁵ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : CV Alfabeta, 2016), 409.



Bagan 2. Adaptasi Langkah Model Penelitian dan Pengembangan Menurut Sugiyono (2016:60-71).

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan modifikasi model penelitian dari *Borg and Gall* dalam Sugiyono. Peneliti melakukan modifikasi pada satu tahapan terakhir yang semula merupakan produksi masal menjadi diseminasi. Hal ini dilakukan karena produk yang dikembangkan akan disebarakan kepada siswa kelas VII SMPN 25 Malang.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research & Information Collecting*)

a. Pemilihan materi

Materi yang dipilih pada penelitian pengembangan ini adalah mendidik dan membangun jiwa Islam pada siswa.

1. Memberikan pandangan dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dalam Islam.
2. Hasil wawancara yang dilakukan via chat WA maupun secara langsung, kurangnya media pendukung dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.
3. Mata pelajaran pendidikan agama Islam yang bersifat tradisional (umumnya), verbal, banyak akan materi dan membosankan. Sehingga siswa tidak mendengarkan bahkan tidak fokus dalam proses belajar mengajar. Di SMPN 25 Malang menggunakan media buku cetak saja dengan media berbasis *android* diharapkan menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru SMPN 25 Malang bahwa pada sekolah tersebut menggunakan metode belajar klasikal yakni mendengar, menulis dan membaca dengan media ajar buku cetak, padahal sudah tersedia LCD proyektor. Metode dan media yang digunakan jarang sekali berubah. Hal tersebut membuat siswa bosan dan jenuh dengan metode yang diterapkan.

b. Pemilihan sekolah

SMPN 25 Malang merupakan sekolah Negeri dengan segudang prestasi yang fasilitasnya cukup memadai, seperti sarana prasarana, guru, dan sudah banyak siswa yang menggunakan smartphone berbasis *android* sehingga penggunaan media ini dapat diterapkan dengan baik. Mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP tersebut jarang sekali diteliti.

c. Analisis kebutuhan

Dalam penelitian pengembangan langkah awal peneliti melakukan observasi disekolah dan melakukan wawancara pada salah seorang guru pendidikan agama Islam untuk menjawab permasalahan yang ada. Dari wawancara sekilas yang telah dilakukan bahwa kurang tertariknya siswa dalam belajar karena media yang diterapkan membosankan (*monoton*). Sehingga diperlukan penelitian pengembangan dengan media berbasis *android* untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut.

d. Perencanaan Penelitian (*Planning*)

Tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa, menganalisis proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android*, dan untuk menguji keefektifan, keefisienan dan daya tarik penggunaan media pembelajaran berbasis *android* terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam siswa di kelas VII SMPN 25 Malang.

Menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam tahap perencanaan penelitian seperti, media pembelajaran, angket, daftar pertanyaan (wawancara), laptop, handphone, kurikulum 2013, buku-buku, perangkat alat membantu proses penelitian lainnya yang terkait dengan penelitian. Mempersiapkan serta mengambarkan rancangan dari media yang akan digunakan sehingga bisa di gunakan untuk uji awal untuk dilakukan revisi media di SMPN 25 Malang.

e. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*)

Pengembangan desain meliputi tiga tahapan :

- a) Membentuk desain produk yang dikembangkan, tahap awal pembukaan media pembelajaran berbasis *android* yakni pembukaan pada media menampilkan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Tahap kedua judul media pembelajaran, “Al-Khulafa’u Ar-Rasyidun Penerus Pejuang Nabi Muhammad saw”. Judul program ini merupakan empat sahabat yang meneruskan perjuangan setelah meninggalnya Nabi Muhammad saw dengan sifat-sifat terpuji serta setia kepada Beliau.
- b) Masalah kontekstual sebagai pengantar materi, pada setiap slide mampu mengambarkan permasalahan pada materi yang akan dipelajari, dengan memberikan

permasalahan sehari-hari yang dapat memberikan solusi. Mengambarkannya dengan menampilkan animasi grafis berdasarkan pendekatan saintifik.

- c) Menu utama media pembelajaran terdiri dari beberapa sub menu mencakup, 1). Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, 2). Indikator, 3). Tujuan Pembelajaran, 4). Materi Pembelajaran, 5). Profil Penyusunan, 6). Referensi, 7). Tentang Media.

Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk uraian serta contoh soal. Dengan berbagai animasi grafis dan dubbing suara pendukung untuk membantu mentrasfer ilmu dari media yang ditampilkan.

Test merupakan ujian diakhir untuk melihat bagaimana hasil dari program yang telah dilakukan. Waktu ujian dengan kurung waktu yang ditentukan seperti ujian biasanya.

f. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Uji coba lapangan merupakan uji awal desain untuk di perbaharui, dengan demikian agar memudahkan peneliti dalam menyiapkan bahan yang dibutuhkan, uji coba dilakukan beberapa kali untuk mendapatkan hasil perbaharuan yang baik. Serta melakukan observasi, wawancara dan pengisian quesioner untuk mengumpulkan informasi pendukung lainnya.

g. Merevisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Revisi hasil uji coba merupakan perbaikan dari hasil uji coba lapangan awal berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Perbaikan lebih kepada penyempurnaan produk dengan pendekatan kualitatif bersifat internal.

h. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)

Uji coba lapangan merupakan uji produk secara umum atau luar efektivitas desain produk. Hasilnya agar mendapat desain produk yang lebih efektif dari metodologi dan substansinya. Dengan satu sekolah dan responden satu kelas.

i. Revisi Hasil Uji Lapangan (*Operational Product Revision*)

Revisi hasil uji lapangan merupakan perbaikan tahap kedua secara umum atau luas setelah dilakukan uji lapangan. Perbaharuan tahap ini bertujuan menyempurnakan dengan pendekatan kuantitatif untuk tambahan evaluasi perbaikannya.

j. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)

Uji kelayakan merupakan pengujian terhadap efektivitas dan adaptabilitas desain produk melibatkan penggunaan produk. Pada tahap ini dilakukan analisis melalui kuisioner, wawancara dan observasi.

k. Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Revisi terakhir merupakan uji layak tidaknya produk untuk digunakan. Tahap ini penting karena sebagai keakuratan produk yang

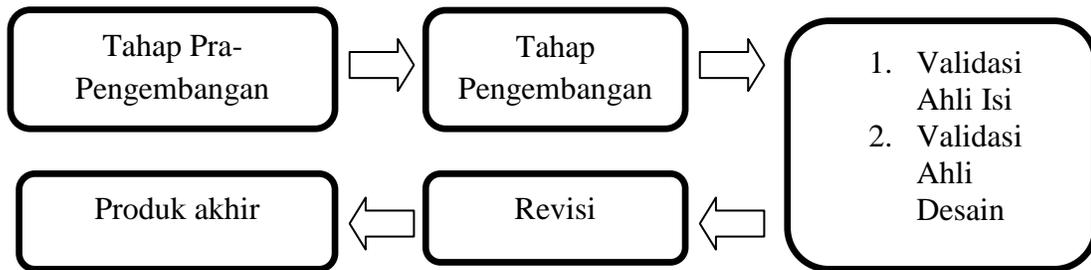
dikembangkan. Tahap mendapatkan suatu produk yang mampu dipertanggung jawabkan serta tingkat efektivitasnya baik.

1. Diseminasi dan Implementasi Produk (*Dissemination and Implementation*)

Diseminasi merupakan suatu kegiatan agar mempublikasikan produk yang telah di kembangkan untuk digunakan secara umum dan dalam lingkup yang luas.

Berikut merupakan tahapan-tahapan pengembangan produk menurut *Borg & Gall*, peneliti menyingkat tahapan penelitian sampai tahap uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini merupakan uji coba lapangan dalam lingkup kecil hal ini dilakukan mengingat waktu serta biaya penelitian sesuai dengan kemampuan peneliti. Dari tahap revisi produk utama sampai tahap diseminasi dilakukan pada peneliti selanjutnya.

Peneliti berusaha untuk mengembangkan media dengan tujuan mengumpulkan data observasi dan uji coba terbatas guna kelayakan media *Wondershare Quiz Creator* yang menjadi alat evaluasi dalam membantu menambah minat belajar siswa. Kemudian dari tahapan *Borg & Gall*, peneliti menemukan cara dalam meringkas tahapan tersebut menjadi empat yakni tahap pra-pengembangan, tahap pengembangan, tahap validasi serta tahap revisi. Berikut bagan alur pengembangan desain produk peneliti :



Bagan 3. Bagan Prosedur Pengembangan *Borg & Gall* oleh peneliti

B. Posedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan ini diadaptasi menurut *Borg & Gall* yang terdapat sepuluh tahapan. Akan tetapi peneliti memodifikasi prosedur penelitian dan pengembangan menjadi empat tahapan.⁴⁶ Alasan peneliti memodifikasi adalah karena peneliti mempertimbangkan keterbatasan waktu dan biaya untuk tidak menggunakan tahap produksi massal. Akan tetapi peneliti menyebarkan produk ini kepada siswa kelas VII SMPN 25 Malang untuk dijadikan sebagai media pembelajaran melalui grup sosial media *Whatsapp*.

1. Tahapan Pra-Pengembangan

Pada tahap pertama peneliti dianjurkan untuk mengumpulkan banyak informasi serta mempelajari secara mendalam mengenai produk yang akan dikembangkan seperti materi, media, menganalisis kurikulum, menganalisis karakter siswa dilapangan.

⁴⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : CV Alfabeta 2016), 409.

Judul materi yang dipakai dalam penelitian adalah “Al-Khulafa’u Ar-Rasyidun Penerus Pejuang Nabi Muhammad saw” berdasarkan judul tersebut maka ditarik kesimpulan dalam bentuk KD dan KI untuk menumbuhkan jiwa siswa yang memiliki sikap terpuji Nabi sebagai berikut :

Kompetensi Dasar dan Kompetensi Indikator :

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti

No	Kompetensi Dasar	Kompetensi Indikator
1.	2.10 Meneladani sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i> 2. Menjelaskan sikap terpuji yang dimiliki oleh <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>.
2.	3.14 Mengetahui sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan contoh sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i> 2. Menampilkan contoh sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>
3.	4.14 Mencontohkan perilaku terpuji dari <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>. 2. Menampilkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji <i>al-Khulafaur Ar-Rasyidun</i>.

Tujuan Pembelajaran:

Melalui diskusi peserta didik mampu:

1. Menyebutkan sikap terpuji yang dimiliki oleh *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*
2. Menjelaskan sikap terpuji yang dimiliki oleh *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*.
3. Menunjukkan contoh sikap terpuji *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*
4. Menampilkan contoh sikap terpuji *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*

5. Menunjukkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*.
6. Menampilkan contoh perilaku meneladani sikap terpuji *al-Khulafaur Ar-Rasyidun*.

Sumber Belajar

Satuan pendidikan : SMP

Kelas : VII(Tujuh)

Kompetensi Inti* :

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai, dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli(toleransi,gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata).

KI 4: Mencoba,mengolah, dan menyaji, dalam ranah konkret(menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori).

2. Tahap Pengembangan Produk

Pengembangan media merupakan media pembelajaran interaktif secara mendalam dengan berdiskusi langsung dengan validator ahli materi/isi, ahli IT/media dan guru PAI. Tahapan mengembangkan dengan mengurutkan susunan isi, dan struktur media, kegiatan belajar, mengintegrasikan media pembelajaran terhadap media interaktif, dan menyusun prangkat revisi.

3. Tahap Validasi dan Revisi

Tahapan validasi dan Revisi merupakan tahapan untuk melihat kelayakan setelah dilakukanya pengembangan dalam perbaharuan dan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran. Tahap validasi merupakan tahapan peneliti berdiskusi bersama ahli evaluasi, ahli materi, ahli media, dan guru untuk selanjutnya di uji kelayakan produk dilapangan.

4. Tahap Uji Lapangan

Tahap uji lapangan merupakan tahap perbaikan yang berasal dari para ahli dan siswa. Media pembelajaran dikatakan valid jika tidak ada revisi terhadap produk sedangkan jika ada perbaikan maka tidak valid untuk menjadi sebuah pengembangan akhir.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan hal sangat penting dalam penelitian pengembangan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga bertujuan melihat sejauh mana produk digunakan agar mencapai target & tujuan pembelajaran. Ada 2 tahapan pada harus dilakukan pada aplikasi uji coba produk, yaitu:

1. Uji pakar atau validasi produk, dilakukan menggunakan responden pakar materi dan pakar media. Kegiatan dilakukan untuk memberikan masukan produk awal untuk perbaikan dan memvalidasi produk menjadi media siap untuk digunakan.
2. Uji coba lapangan (*Field Testing*) yaitu uji coba kepada siswa SMPN 25 Malang menggunakan *smartphone android* dan PC.

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi pembelajaran merupakan langkah dalam merumuskan tujuan pembelajaran sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menyusun isi media evaluasi pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan. Kemudian hasil analisis data penelitian pengembangan berupa data kualitatif sedangkan teknik pengumpulannya dengan kondisi alami (*natural setting*). Untuk sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara secara mendalam (*in depth*

interview) dan dokumentasi. Untuk memperoleh data dengan melakukan wawancara, observasi, penyebaran angket serta tes kelas.

Tabel 3. Daftar Nama Validator Media dan Validator Materi

No	Nama Validator	Ahli
1.	Dr. H. Moh, Padil, M.Pd.I	Ahli Materi Pembelajaran
2.	Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A	Ahli Media Pembelajaran

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang tujuannya untuk mencari hasil validasi dengan cara menghitung nilai rata-rata. Dengan menentukan perangkat nilai pada setiap bagian penilaian yang berkaitan.

Rumus nilai rata-rata sebagai berikut.

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

Keterangan :

P : Persentase kelayakan (nilai yang dicari)

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu perhitungan

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu perhitungan

100% : Bilangan konsonan

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) disesuaikan dan diadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan berdasarkan tabel berikut.⁴⁷

⁴⁷ Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung : Alfabeta, 2005), 15.

Tabel 4. Kualifikasi Tingkat Validitas Produk Berdasarkan Persentase

Persentase %	Tingkat Validasi	Kreteria Kelayakan
81- 100 %	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
61- 80 %	Valid	Layak, Tidak Revisi
41- 60 %	Cukup Valid	Sebagian, Revisi
21- 40 %	Kurang Valid	Perlu Revisi
0 - 20 %	Sangat Tidak Valid	Revisi Total

Berdasarkan tabel penilaian, valid atau tidak media pembelajaran jika mencapai nilai persentase 60-100% semua perhitungan yang terdapat pada angket penilaian. Maka penelitian dan pengembangan media harus berdasarkan kreteria valid.

3. Analisis Kuantitatif

Uji beda t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua ditribussi data. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 21.0 dengan kriteria jika taraf signifikan < 0.05 , maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansi >0.05 , maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Jika diharapkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran *berbasis android*.

Rumus

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

Keterangan :

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

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

$\sum Xd^2$: Jumlah kuadran deviasi

N : Subjek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan N-1

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

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

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

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam pembelajaran SMPN 25 Malang antara lain:

- a. SMPN 25 Malang memperbolehkan seluruh siswanya untuk membawa *handphone* dengan tujuan dapat menunjang proses pembelajaran.
- b. Hampir semua siswa VII SMPN 25 Malang mempunyai *handphone* berbasis *android*.

- c. Semua guru SMPN 25 Malang mahir dalam menggunakan teknologi informasi terutama mahir mengoperasikan komputer untuk pembelajaran di kelas.
- d. Sarana prasarana penunjang kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu perpustakaan, lapangan olahraga, uks, kantin, aula, laboratorium sains, laboratorium komputer, *cctv*, jaringan *wifi*, absensi *finger print*, papan tulis, dan *lcd proyektor*, *Speaker* disetiap kelas.
- e. Siswa kelas VII SMPN 25 Malang sebagai subjek penelitian sangat menguasai teknologi komunikasi dan informasi karena mereka lebih suka proses pembelajar menggunakan teknologi informasi.
- f. Siswa SMPN 25 Malang menyukai pembelajaran tidak *monoton*. Sehingga memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian di SMPN 25 Malang.

NSPN : 20561785

Status Sekolah : NEGERI

Waktu Penyelenggaraan : sehari penuh/5 hari

Jl. Perumahan Villa Bukit Tidar, Merjosari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65144

2. Waktu Penelitian Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai Desember 2021.

F. Instrument Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan agar memperoleh catatan otentik berbentuk hand dengan cara pengolahan, pengumpulan, perkembangan, penyimpanan, serta penyebaran luasan sebagai informasi.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan responden ataupun pihak perusahaan dengan tujuan mendapatkan data atau informasi terkait dengan masalah yang diteliti di lokasi penelitian yaitu di SMPN 25 Malang. Secara garis besar terdapat dua macam pedoman wawancara :

1. Pedoman wawancara tidak terstruktur yakni pedoman wawancara yang hanya membuat garis besar untuk ditanyakan. Pewawancara harus kreatif dalam tanya jawab.
2. Pedoman wawancara terstruktur yakni pedoman menyusun pertanyaan secara terstruktur, terperinci, dan rapi sehingga memudahkan pewawancara dalam bertanya.

Pedoman wawancara biasanya digunakan dalam bentuk *semi structured* dengan pembukaan pertanyaan berdasarkan daftar pertanyaan kemudian pewawancara mengulas lebih dalam pertanyaan yang telah dipertanyakan sehingga memperoleh jawaban yang valid, lengkap dan mendalam.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan kumpulan beberapa pertanyaan yang dibagikan kepada siswa SMPN 25 Malang yang berhubungan dengan masalah yang diteliti secara terstruktur dan dianggap penting. kuesioner merupakan alat yang efektif untuk mengukur perilaku, sikap, preferensi, pendapat, dan niat dari subjek dalam jumlah yang relatif besar dengan biaya yang lebih murah dan cepat, jika dibandingkan dengan metode lain.

4. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penelitian secara langsung ke lapangan atau SMPN 25 Malang guna melihat secara langsung perilaku, tahapan kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu luas.⁴⁸ Metode observasi sangat baik dilakukan untuk melihat secara langsung perilaku siswa ketika dilapangan. Dengan demikian secara tidak langsung peneliti terlibat dalam kegiatan siswa secara pasif. Peneliti hanya mengamati interaksi sosial yang dilakukan antar siswa, antar guru maupun pihak luar.

5. Studi kepustakaan (*Library Research*)

Studi kepustakaan merupakan cara/kegiatan peneliti agar mendapatkan banyak laporan untuk dijadikan dasar teori serta acuan meringkas data, membaca, mengkaji, menelaah dan mempelajari literatur-

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta. 2018), 145.

literatur berupa buku-buku, jurnal, makalah. Peneliti mengumpulkan, mempelajari, dan mengkaji data-data sekunder yang terkait dengan objek yang akan penulis teliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran *iSpring Berbasis Andorid*

1. Spesifikasi Media Pembelajaran Menggunakan Media *iSpring Berbasis Android*

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* merupakan media yang dipilih sebagai media yang membantu dalam menjelaskan tahapan mengambarkannya mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan judul “Al-Khulafa’u Ar-Rasyidun Penerus Pejuang Nabi Muhammad saw”. Media berbasis *android* ini bentuk *link* dan *Power Point* yang dapat diakses melalui *handphone*, laptop, *gadget* menggunakan jaringan internet. Spesifikasi pembuatan media pembelajaran berbasis *android* terdiri dari beberapa tahapan seperti pra produksi, produksi, dan pasca produksi, yakni sebagai berikut :

a. Pra Produksi

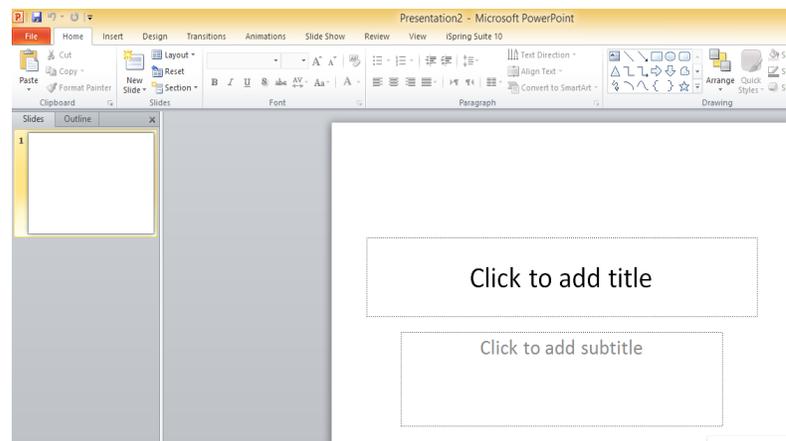
Tahap pra produksi merupakan awal proses perencanaan media berbasis *android* dengan beberapa ketentuan penempatan judul, cover, *background*, logo, warna, efek audio, video, *link*, pendukung dari materi, berkaitan dengan materi dan menyortir soal-soal latihan dan ujian yang telah divalidasi oleh validator.

b. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap inti dimana ada beberapa tahapan didalamnya seperti membuat peta konsep, *smartArt*, animasi gerak/diam, beberapa *editing* dengan menggunakan *Power Point*, *Coral Draw* untuk editing foto. Sedangkan untuk di *iSpring* memasukan materi pembelajaran, *link* youtube, audio, kemudian quis untuk tanya jawab langsung pada media pembelajaran sesuai dengan buku panduan.

a) Tampilan *iSpring* terintegrasi ke *Power Point*

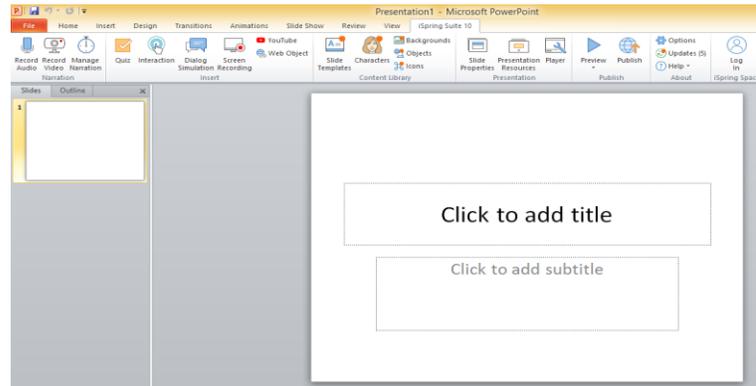
Tampilan awalnya sama seperti *Power Point* seperti biasanya, langsung terintegrasi dengan *iSpring*.



Gambar 5. Tampilan Awal Power Point Yang Terintegrasi Ke *iSpring*

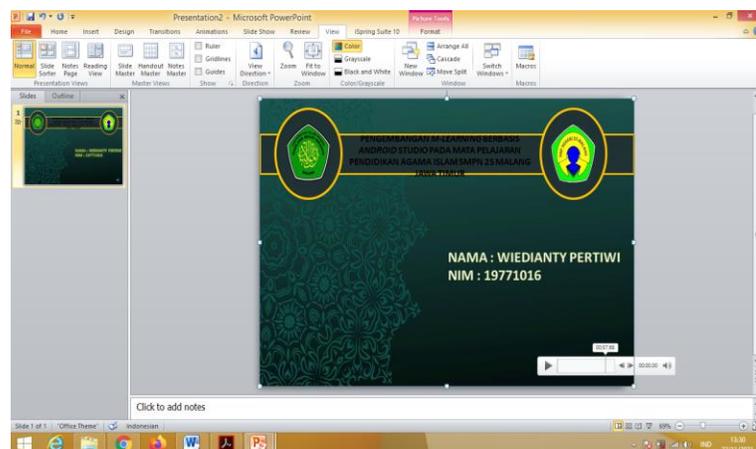
b) Tampilan *Tools* yang ada di jendela *iSpring*

Berikut gambar jendela *iSpring* dengan beberapa *tools* yang tersedia.



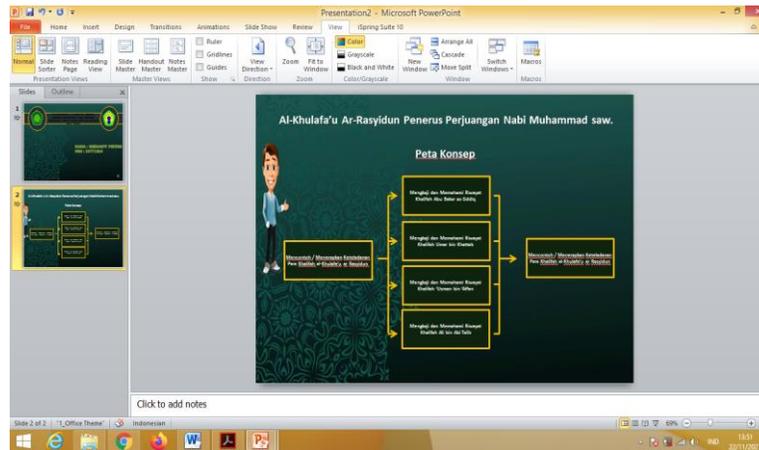
Gambar 6. Tampilan *Tools* yang ada pada *Menu Bar iSpring*

Tahap produksi media pembelajaran berbasis *android* membuat *website*, untuk tempat mengakses media pembelajaran. Kemudian pada media tersebut terdapat logo UIN dan SMPN 25 Malang sebagai tempat identitas *study* dan tempat penelitian. Untuk webnya nanti akan dicantumkan untuk di akses secara umum. Berikut tampilan gambar *iSpring* yang telah di beri logo, dan *background*.



Gambar 7. Proses *editing*, Logo UIN, Logo SMPN 25 Malang dan *Sound*

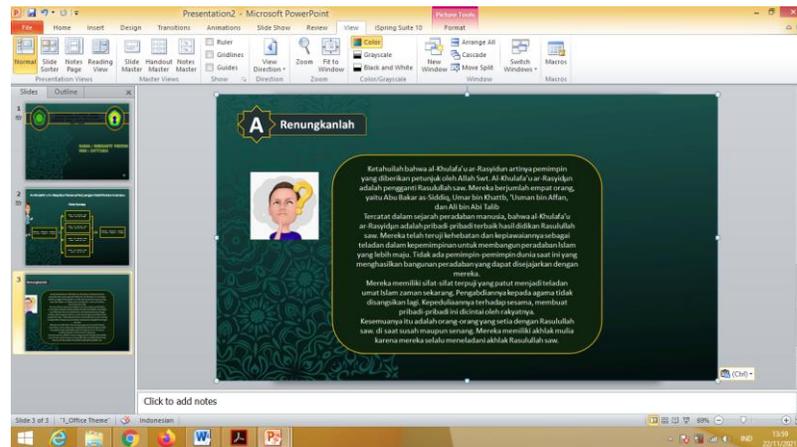
c) Peta Konsep



Gambar 8. Peta Konsep dapat dipilih dari *Tools SmartArt*

Pada tampilan Peta Konsep memberikan alur materi pembelajaran yang akan diberikan untuk memberikan kemudahan pada siswa dalam mengetahui sub-sub bab yang akan dipelajari. Materi yang disampaikan sesuai dengan buku pedoman, RPP dan silabus sesuai KD dan KI untuk mencapai tujuan pembelajaran.

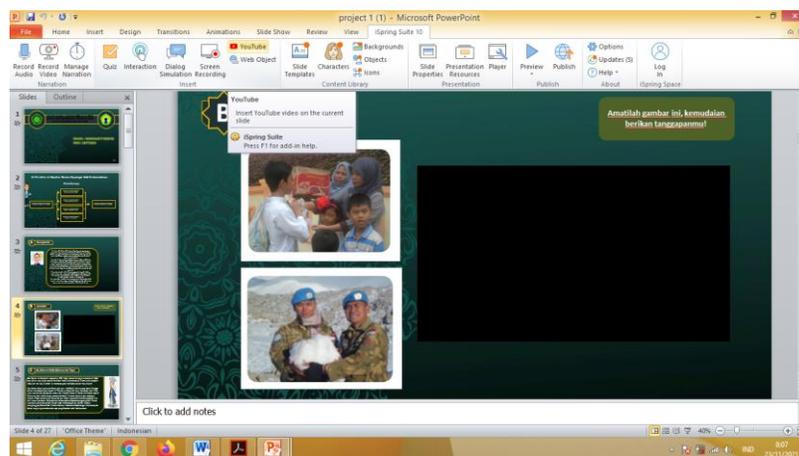
d) Materi yang akan disampaikan pada media pembelajaran *iSpring*



Gambar 9. Memasukan materi yang akan disampaikan

Awal materi siswa dikenalkan dengan istilah al-Khulafa' u ar-Rasyidun untuk mengetahui siapa saja empat sahabat yang dipilih Allah SWT untuk melanjutkan perjuangan Rasulullah Saw untuk diteladani sifat-sifatnya.

e) *Tools* untuk Menyisipkan *Youtube* pada Media Pembelajaran *iSpring*



Gambar 10. Memasukan *Link Youtube* Pada Media *iSpring*

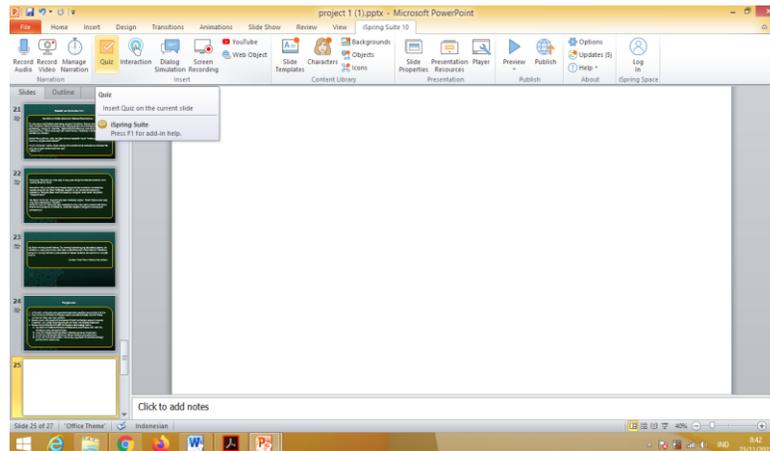
Pada tahap ini, masuk ke aplikasi *iSpring* pilih, *Youtube*, masukan *link* kemudian ok. *Youtube* merupakan media yang banyak digunakan untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan yang mengandung nilai-nilai agama, yang dapat diteladani oleh siswa untuk diterapkan dilingkungannya. Masih banyak *tools* lain yang dapat digunakan yang terdapat pada *Menu Bar*.



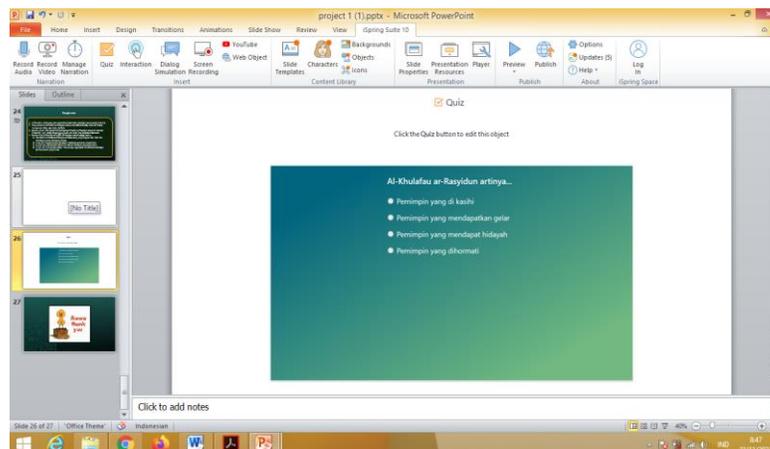
Gambar 11. Tampilan Media Yang Ada *Youtub*nya, Klik *Icon Play* Untuk Menjalankannya

f) Membuat *Quiz* pada Menu Bar.

Klik *Quiz* pada *menu bar* lalu pilih jenis *quiz*



Gambar 12. Tampilan *Icon* Untuk Membuat *Quiz*

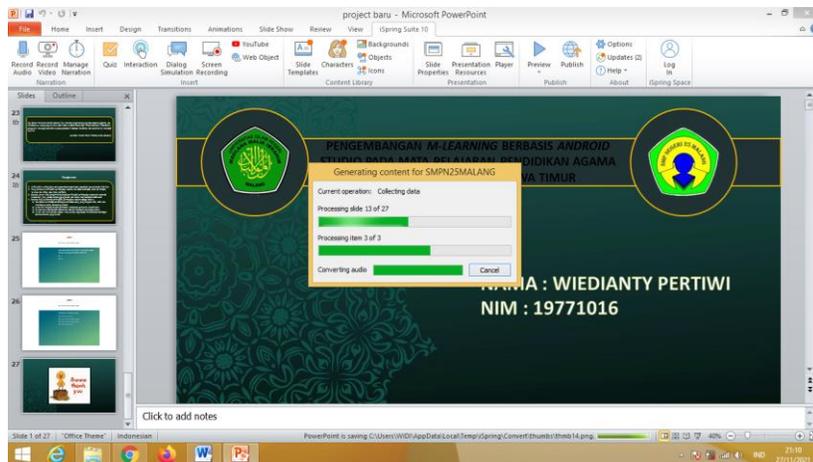


Gambar 13. Tampilan *Quiz Multiple Choice*

Pada akhir materi pembelajaran siswa diberikan soal-soal untuk dijadikan nilai validasi sebagai alat evaluasi siswa setelah belajar dan menggunakan media pembelajaran *iSpring* tersebut.

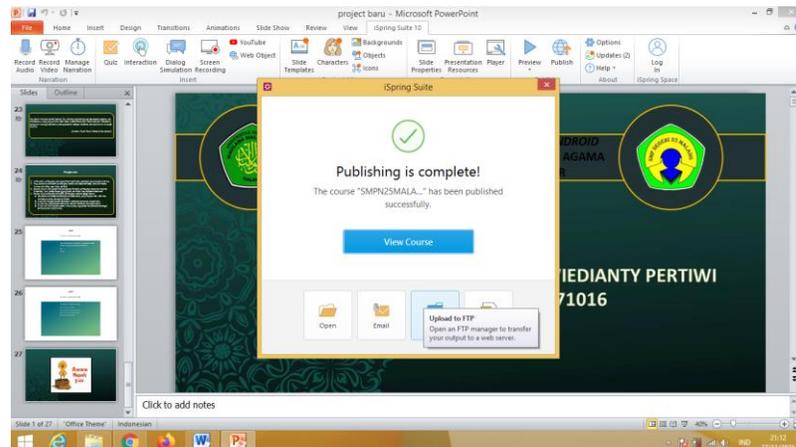
g) Save dalam bentuk HTML5, Pptx

Pilih publish pada menu bar, maka akan diproses seperti gambar dibawah ini



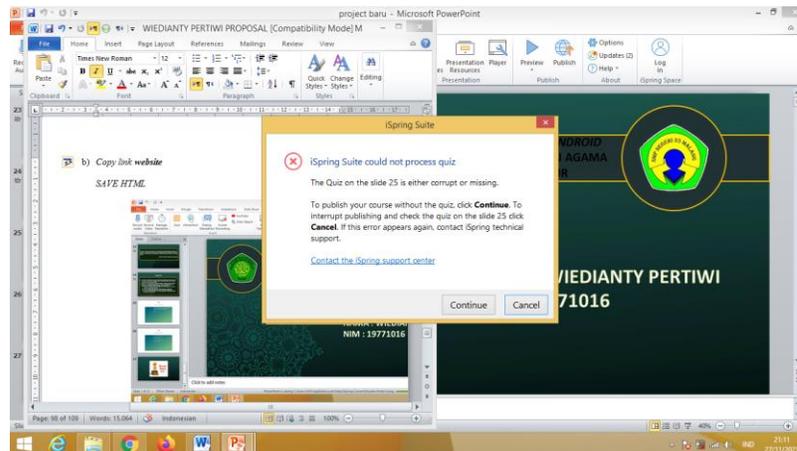
Gambar 14. Proses Penyimpanan

Klik X Setelah muncul gambar seperti berikut



Gambar 15. Tampilan setelah di *publish*

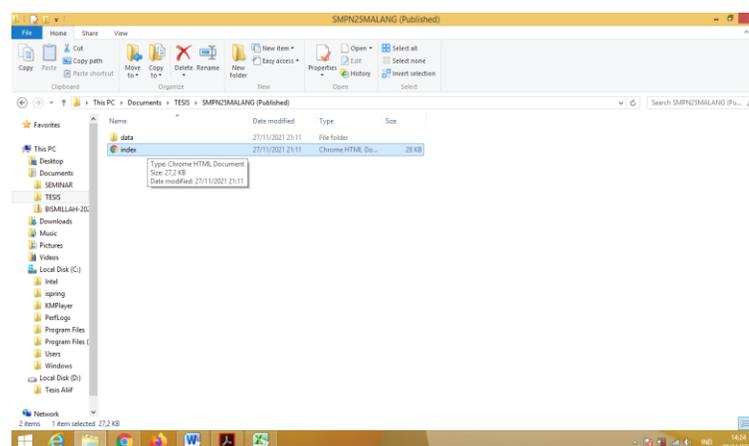
Kemudian akan muncul seperti gambar dibawah ini, klik *continue*, untuk penyimpanan yang sempurna



Gambar 16. Tampilan Setelah Di *publish*, Klik *Continue* Untuk Penyimpanan Sempurna

Setelah dipublish data dapat dilihat dalam bentuk link atau gambar yang diakses menggunakan internet

h) *Save* dalam bentuk HTML5, cari ditempat penyimpanan, yang ada *linknya*



Gambar 17. Tampilan untuk membuka kembali media dalam bentuk HTML5

2. Tutorial Penggunaan Media *m-Learning*

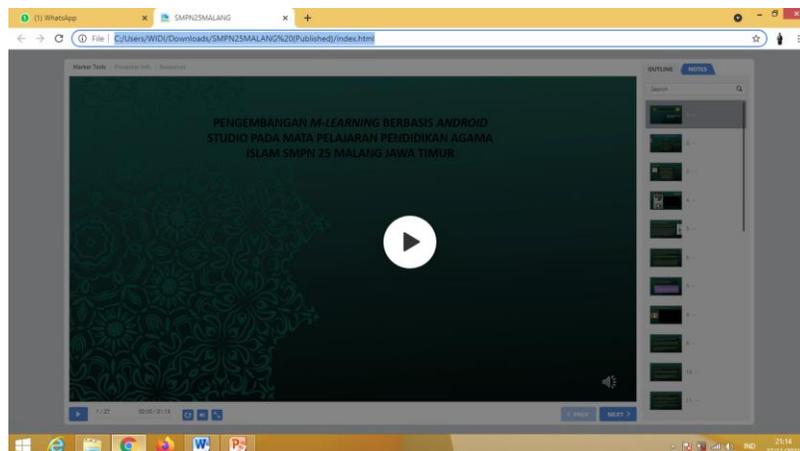
Pada tahapan penggunaan media *m-learning* pada mata pelajaran SKI, beberapa alat dan bahan yang harus disiapkan diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) *Handphone*, laptop/PC
- b) Data Seluler, Wi-Fi (jaringan Internet)
- c) Buku tulis/panduan

Kemudian sesudah mempersiapkan alat dan bahan, selanjutnya berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan :

- 1) Pilih *mozilla* atau *google chrome* untuk masuk kehalaman Google, dengan jaringan internet atau Wi-Fi.
- 2) Kemudian Copykan *link website* pada tab baru *mozilla/google chrome*, klik ok atau enter, akan muncul seperti gambar dibawah.

[file:///C:/Users/WIDI/Documents/TESIS/SMPN25MALANG%20\(Published\)/index.html](file:///C:/Users/WIDI/Documents/TESIS/SMPN25MALANG%20(Published)/index.html)



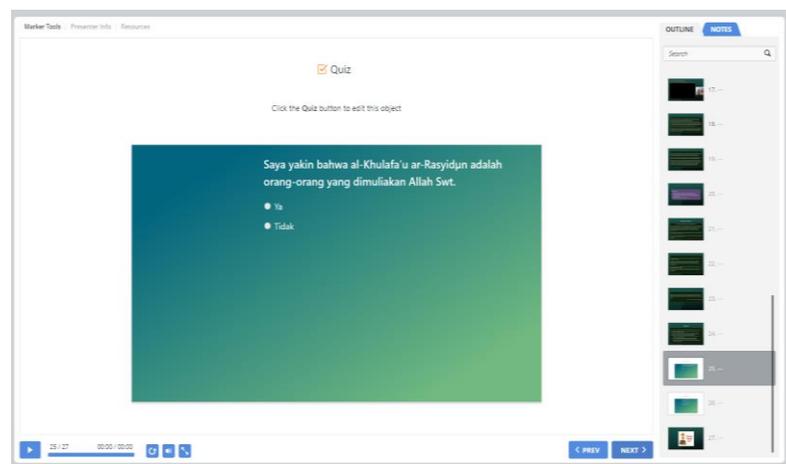
Gambar 18. mencopy link yang telah di publish pada mozilla/google chrome

- 3) Play slide engan klik *next / prev* jika ingin kembali ke slide sebelumnya, untuk memilih slide yang di *play* dapat dilihat pada *outline*, sesuai sub materi yang akan di pahami dan dipelajari



Gambar 19. Tampilan outline untuk memilih slide yang akan di play

- 4) Selesai dipahami dan dipelajari, anda dapat mengerjakan Quiz yang dalam bentuk *Yes/No* dan *Multiple choice*



Gambar 20. Tampilan Quiz

c. Pasca Produksi

Tahap akhir merupakan tahap pasca produksi setelah mendapat komental/masukan dari validator. Kemudian dilakukan ujicoba pada media *handphone* dan laptop atau PC sebagai tahap implementasi akhir.

B. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran *iSpring Berbasis Android* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

a. Profil Umum Ahli Materi/Isi

Ahli materi/ isi merupakan ahli materi yang berkecimpung dalam pembelajaran SKI. Dengan kriteria ahli validasi minimal pendidikan S-3. Statusnya sebagai tenaga pendidik/dosen dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Menjabat sebagai ketua program studi Management Pendidikan Agama Islam S-3 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Produk materi media pengembangan yang telah diajukan kepada ahli materi/isi pembelajaran SKI dengan jenis media berbasis *android*. Hasil paparan disajikan analisis kualitatif terhadap produk pengembangan media pembelajaran dengan metode kuesioner yakni instrument angket untuk mendapatkan data dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Sumber materi sesuai dengan buku pedoman				√	
2.	Isi materi mudah untuk dipahami				√	
3.	Adanya <i>link</i> dan video di media <i>iSpring</i> sesuai dengan materi				√	
4.	Materi yang disampaikan runtut dan sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran				√	
5.	Bahasa yang disajikan mudah untuk dipahami				√	
6.	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan materi				√	
7.	Instruksi dapat dipahami dengan baik				√	
8.	Penyajian materi dari berbagai sumber menambah pengetahuan siswa			√		
9.	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan				√	
10.	Soal ujian sesuai materi yang disajikan				√	
Jumlah skor		39				

Berdasarkan hasil masukan/komentar serta saran dari validator terhadap materi/isi dari media pembelajaran dijadikan sebagai data kualitatif dalam bentuk tabel. Data tabel tersebut menunjukkan keefektifan, kesesuaian materi yang disampaikan sesuai dengan buku pedoman, dan instrumen yang terapkan dapat menyampaikan materi dalam bentuk media yang diterapkan.

Tabel 6. Komentar/Masukan Ahli Materi/Isi

Validator	Masukan/Komentar
Dr. H. Moh, Padil, M.Pd.I	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang disampaikan lebih ditonjolkan (fokuskan)
	<ul style="list-style-type: none"> • Sesuaikan materi dengan animasi yang digunakan

c. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Setelah dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *android*, maka analisis data validator berupa angket dapat dihitung untuk mengetahui persentase penilaian oleh ahli materi/isi berdasarkan Tabel 5 menggunakan rumus berikut :

$$P = 39/40 \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Total Jawaban Skor Validator (Nilai Nyata)

$\sum X_i$ = Jumlah Total Skor Jawaban Tertinggi (Nilai Harapan)

Berdasarkan nilai persentase yang telah dihitung sebesar 97,5% nilai tersebut telah masuk dalam tabel persentase 81-100%. Produk pengembangan pada kualifikasi “Sangat Baik” atau tidak perlu dilakukan revisi terhadap isi materi yang ada pada media pembelajaran untuk diterapkan kepada siswa. Untuk masukan/komentar dari ahli materi sebagai penyempurna dari media pembelajaran.

b. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli IT/Media

a. Profil Umum Ahli IT/Media

Ahli IT/Media merupakan ahli media yang berkecimpung dalam media pembelajaran. Dengan kriteria ahli validasi minimal pendidikan S-3. Statusnya sebagai tenaga pendidik/dosen dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Selain menjadi seorang dosen di Universitas Islam Negeri juga mengelola yayasan Pondok Pesantren yang terletak bersebelahan rumah.

b. Hasil Validasi Ahli IT/Media

Analisis kualitatif berdasarkan komentar/masukan Validator untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *android* yang telah diberikan oleh ahli IT/Media ditampilkan dalam bentuk tabel 7 berikut. Untuk menghasilkan data kualitatif dan data kuantitatif yang akan dideskripsikan berdasarkan data :

Tabel 7. Validasi Ahli IT/Media

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Tampilan media <i>iSpring</i> menarik			√		
2.	<i>Usabilitas</i> (mudah dioperasikan)				√	
3.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf sehingga dapat dibaca dengan jelas				√	
4.	Penempatan judul dan penempatan kontennya sangat tepat			√		
5.	Tautan <i>link</i> pada media bekerja dengan baik				√	
6.	Bahasa yang digunakan mudah				√	

	dipahami					
7.	Efek warna dan penempatan warna pada media tepat			√		
8.	Dokumentasi media cukup lengkap				√	
9.	Suara pada video/audio jelas dan mudah dipahami				√	
10.	Sederhana dan menarik				√	
	Jumlah skor				37	

Bersadarkan tabel 7 diatas, perbaikan dilakukan sebanyak dua kali, pada tanggal 15 dan 19 November 2021. Komentar/masukan sesuai pertanyaan yang ada pada tabel angket. Perbaikan pertama kali dengan skor 30, selanjutnya setelah perbaikan skor meningkat menjadi 37. Penilaian ini tentu saja penilaian yang objektif berdasarkan desain media yang dikomentari kemudian diperbaiki oleh peneliti. Perbaikan yang dilakukan untuk mendapatkan media yang efektif, menarik, dan materi dapat tersampaikan melalui fitur-fitur yang terdapat pada *menu bar*.

Tabel 8. Masukan/Komentar dari Validator Ahli IT/Media

Validator	Masukan/Komentar
Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A	<ul style="list-style-type: none"> • Pada tampilan cover, sisipkan Logo UIN, Logo SMPN 25 Malang, • Judul Penelitian dirata Tengah, Nama Peneliti diletakan di bawah Judul
	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan jenis huruf serta ukuran huruf disesuaikan dengan kebutuhan, contoh untuk judul jenis huruf <i>Calibri (Body)</i>, ukuran 42, untuk materi <i>Calibri (Body)</i> ukuran 24.
	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan Backgroud, harus sesuai dengan Tema Materi yang disampaikan. • Pemilihan warna untuk huruf sesuaikan dengan background.
	<ul style="list-style-type: none"> • Sisipkan Audio, Youtube sehingga

	media pembelajaran lebih menarik
	<ul style="list-style-type: none"> • Gunakan Animasi gerak dan tidak bergerak untuk menunjukkan sifat dari empat sahabat Rasulullah Saw
	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran interaktif harus sesuai dengan Materi yang disampaikan berdasarkan Buku Panduan, RPP dan Silabus.
	<ul style="list-style-type: none"> • Pastikan bahwa Materi yang disampaikan berurutan sesuai dengan KD dan KI.
	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk Quiz menggunakan beberapa cara seperti YES or NO, Multiple Choice untuk memudahkan siswa menjawab dan pengoreksian

c. Analisis Data Hasil Validasi Ahli IT/Media

Setelah dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *android*, maka analisis data validator berupa angket dapat dihitung untuk mengetahui persentase penilaian oleh ahli IT/Media berdasarkan Tabel 7 menggunakan rumus berikut :

$$P = 37/40 \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Total Jawaban Skor Validator (Nilai Nyata)

$\sum X_i$ = Jumlah Total Skor Jawaban Tertinggi (Nilai Harapan)

Berdasarkan nilai persentase kelayakan produk media pembelajaran sebesar 92,5%. Nilai tersebut sudah masuk dalam kualifikasi “Sangat Baik”

tidak perlu adanya perbaikan terhadap produk atau media pembelajaran. Pada beberapa bagian media dilakukan revisi sebagai pertimbangan dalam penyempurnaan hasil media atau produk sehingga tertarik untuk belajar.

c. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru

a. Profil Umum Ahli Pembelajaran/Guru

Ahli pembelajaran/guru merupakan ahli materi/isi yang berkecimpung dalam pembelajaran sekolah. Dengan kriteria ahli validasi minimal pendidikan S-1. Statusnya sebagai tenaga pendidik/guru PAIS dan Staff Perpustakaan. Pengalaman mengajar minimal 4 tahun, menjadi staff perpustakaan 6 tahun.

b. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru

Media pengembangan berbasis *android* yang diberikan kepada guru SMPN 25 Malang untuk dilakukan perbaikan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sebagai media menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Dari angket yang disajikan mendeskripsikan isi dan desain dari media untuk di perbaiki dan diterapkan pada siswa SMP. Berikut ini tabel 10 merupakan angket yang digunakan.

Tabel 9. Validasi Ahli Pembelajaran/Guru

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Tampilan media <i>iSpring</i> menarik				√	
2.	<i>Usabilitas</i> (mudah dioperasikan)				√	
3.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf sehingga dapat dibaca			√		

	dengan jelas					
4.	Penempatan judul dan penempatan kontennya sangat tepat				√	
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
6.	Efek warna dan penempatan warna pada media tepat				√	
7.	Video/audio jelas sesuai dengan materi				√	
8.	Adanya <i>link</i> dan video di media <i>iSpring</i> sesuai dengan materi				√	
9.	Materi yang disampaikan runtut dan sesuai dengan KD KI dan tujuan pembelajaran				√	
10.	Soal latihan dan soal ujian sesuai dengan materi yang disajikan				√	
	Jumlah Skor				39	

Hasil perbaikan berdasarkan tabel masukan/komentar diatas, perbaikan dilakukan satu kali pada tanggal 2 Desember 2021. Hasil skor sebesar 39 dengan persentase 97,5%. Berdasarkan masukan/komentar dari guru untuk mendapatkan produk yang efektif, menarik sehingga materi dapat tersampaikan berdasarkan perbaikan fitur dan materi sebagai penyempurna produk.

Tabel 10. Masukan/Komentar dari Validator Pembelajaran/Guru

Validator	Masukan/Komentar
Fuad Abdul Aziz, S.Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan kalimat dalam slide lebih diminimalisir
	<ul style="list-style-type: none"> • Tiap materi yang disampaikan point-pointnya saja

c. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru

Setelah dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *android*, maka analisis data validator berupa angket dapat dihitung untuk mengetahui persentase penilaian oleh ahli materi/isi berdasarkan tabel 9 menggunakan rumus berikut :

$$P = 39/40 \times 100\%$$

$$P = 97,5 \%$$

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Total Jawaban Skor Validator (Nilai Nyata)

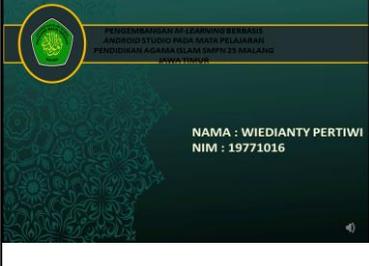
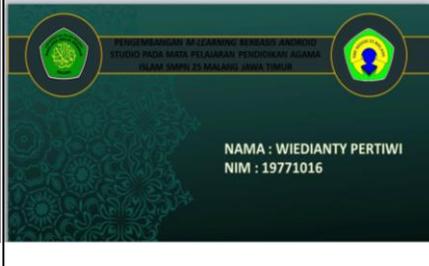
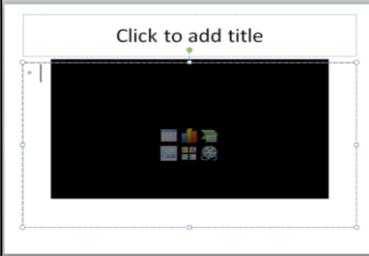
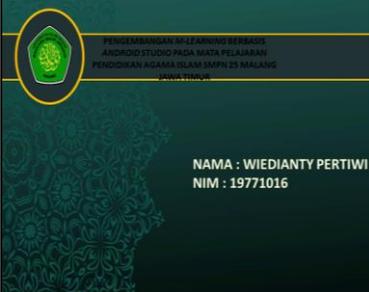
$\sum Xi$ = Jumlah Total Skor Jawaban Tertinggi (Nilai Harapan)

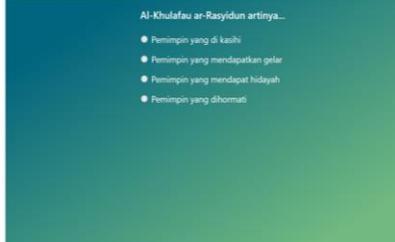
Berdasarkan tabel kelayakan terhadap hasil persentase nilai produk pengembangan masuk pada kualifikasi “Sangat Baik”. Nilai batasnya 81-100% dengan anggapan bahwa produk layak untuk diterapkan kepada siswa. Beberapa masukan/komentar yang diberikan oleh ahli dijadikan sebagai perbaikan untuk penyempurna produk.

d. Revisi Produk

Dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android* terdapat beberapa komentar/masukan untuk direvisi agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Berikut tabel revisi media pembelajaran berbasis *android* sebagai berikut :

Tabel 11. Tabel Revisi Media

No	Hal Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1.	Cover ditambahkan logo SMPN 25 Malang		
2.	Ukuran font teks dan jenis teks		
3.	Menambahkan Youtube, audio, animasi gerak/tidak gerak	  	  

4.	Menambahkan soal jenis <i>multiple choice</i>		
----	---	---	--

C. Analisis Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *iSring Berbasis Android*

Berdasarkan dari hasil uji keefektifan pembelajaran pada media berbasis *android* diuji pada kelas VII random untuk eksperimen sedangkan metode ceramah pada kelas VII A sebagai kontrol.

1. Analisis Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Kelas VII SMPN 25 Malang

Produk pembelajaran dalam bentuk media dilakukan pengujian kepada siswa kelas VII SMPN 25 Malang tanggal 9-10 Desember 2021. Hasil data uji coba media pembelajaran berbasis *android* dilakukan pengujian sebanyak satu kali dengan jumlah siswa 10 orang yang diambil secara acak setiap kelas VII B, dan VII C perwakilan 5 siswa dalam setiap kelasnya. Berikut ini daftar nama siswa ikut dalam uji coba media pembelajaran :

a. Profil Siswa Uji Kelas Kecil

Tabel 12. Daftar Responden Siswa Kelas Eksperimen

No.	Nama	Ket	
1.	ATHIYYAH QANITAH	X ₁	20
2.	CLAURIA DEA MEVIA	X ₂	50
3.	CECILIA PUTRI PRATAMA	X ₃	30
4.	DIAN PUTRA MAHESTA	X ₄	30
5.	ARETA NATHANIELA	X ₅	30
6.	ANDRESA AHMAD FAUZI	X ₆	50
7.	ARNE SEFA FINDA SAPUTRI	X ₇	50
8.	BIMA AFRIANSYAH	X ₈	50
9.	ABDUL ROKIM	X ₉	60
10.	ARGYA ALZENA DAMAYANTI	X ₁₀	40

Hal ini dilakukan agar seluruh siswa mengetahui dan merasakan menggunakan media *iSpring* berbasis *android* tersebut. Dalam uji coba media dilakukan secara *luring* dengan difasilitasi PC, Wi-Fi, sound sistem dan Laboratorium Komputer.

b. Hasil Validasi Uji Coba Kelas Kecil

Berdasarkan produk dalam bentuk media pembelajaran uji coba yang dilakukan dalam kelas A dengan media berbasis *android* pada materi SKI dengan judul “Al-Khulafa’u Ar-Rasyidun Penerus Pejuang Nabi Muhammad saw”. Untuk hasil uji coba dapat dilihat di tabel berikut :

Tabel 13. Hasil Uji Coba Keas Kecil Media Pembelajaran *iSpring*

No	Responde n	Item Pertanyaan										ΣX
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	X ₁	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	36
2.	X ₂	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	36
3.	X ₃	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	33
4.	X ₄	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	37
5.	X ₅	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	37
6.	X ₆	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	34
7.	X ₇	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	35
8.	X ₈	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35
9.	X ₉	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31
10.	X ₁₀	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	33
Skor Total											347	
Skor Maksimal											400	

Berdasarkan penilaian kelas kecil yang telah dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dengan media *iSpring* dengan nilai 347 yang ada pada tabel 13 diatas. Nilai hasil uji coba di hitung persentasenya menggunakan rumus berikut ini :

$$P = 347/400 * 100\%$$

$$P = 86,7\%$$

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

Σx = Jumlah Total Jawaban Skor Validator (Nilai Nyata)

ΣX_i = Jumlah Total Skor Jawaban Tertinggi (Nilai Harapan)

Setelah dilakukan perhitungan hasil persentase validasi data sebesar 86,7%. Nilai tersebut telah masuk dalam skala nilai 4 yakni antara 81-100 %, dengan ketentuan sangat valid sehingga tidak perlu ada revisi terhadap media yang diterapkan tersebut.

2. Analisis Uji Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dari Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas VII SMPN 25 Malang (Ekperimen).

Hasil uji coba *Pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 14. Hasil Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>
1.	X ₁	20
2.	X ₂	50
3.	X ₃	30
4.	X ₄	30
5.	X ₅	30
6.	X ₆	50
7.	X ₇	50
8.	X ₈	50
9.	X ₉	60
10.	X ₁₀	40
11.	X ₁₁	40
12.	X ₁₂	50
13.	X ₁₃	50
14.	X ₁₄	30
15.	X ₁₅	30

Setelah dilakukan penerapan terhadap media pembelajaran berbasis *android* menggunakan media *iSpring*.

Tabel 15. Hasil Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post-test</i>
1.	X ₁	100
2.	X ₂	90
3.	X ₃	90
4.	X ₄	80
5.	X ₅	80
6.	X ₆	90
7.	X ₇	80
8.	X ₈	90
9.	X ₉	80
10.	X ₁₀	100
11.	X ₁₁	100
12.	X ₁₂	80
13.	X ₁₃	100
14.	X ₁₄	100
15.	X ₁₅	100

3. Analisis Uji keefektifan menggunakan metode konvensional/tradisional pada Kelas Kontrol dari Hasil *Pre-test* dan *Post-test* di Kelas VII A SMPN 25 Malang.

Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional/tradisional pada tanggal 7-8 Desember 2021 melibatkan 15 siswa kelas VII A menjadi kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil keefektifan penggunaan media terhadap hasil nilai siswa. Hasil *Pre-test* pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional/tradisional dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 16. Hasil Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>
1.	C ₁	30
2.	C ₂	50
3.	C ₃	40
4.	C ₄	30
5.	C ₅	50
6.	C ₆	60
7.	C ₇	20
8.	C ₈	50
9.	C ₉	20
10.	C ₁₀	40
11.	C ₁₁	40
12.	C ₁₂	40
13.	C ₁₃	30
14.	C ₁₄	30
15.	C ₁₅	40

Setelah dilakukan pembelajaran *Post-tes* menggunakan metode konvensional/tradisional di kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 17. Hasil Nilai *Post-test* Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post-test</i>
1.	C ₁	70
2.	C ₂	70
3.	C ₃	80
4.	C ₄	70
5.	C ₅	70
6.	C ₆	70
7.	C ₇	70
8.	C ₈	90
9.	C ₉	70
10.	C ₁₀	90
11.	C ₁₁	80

12.	C ₁₂	70
13.	C ₁₃	80
14.	C ₁₄	70
15.	C ₁₅	90

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* pada kelas kontrol dan ekperimen dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 18. Rekapitulasi dari Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test* pada Kelas Kontrol dan Ekperimen

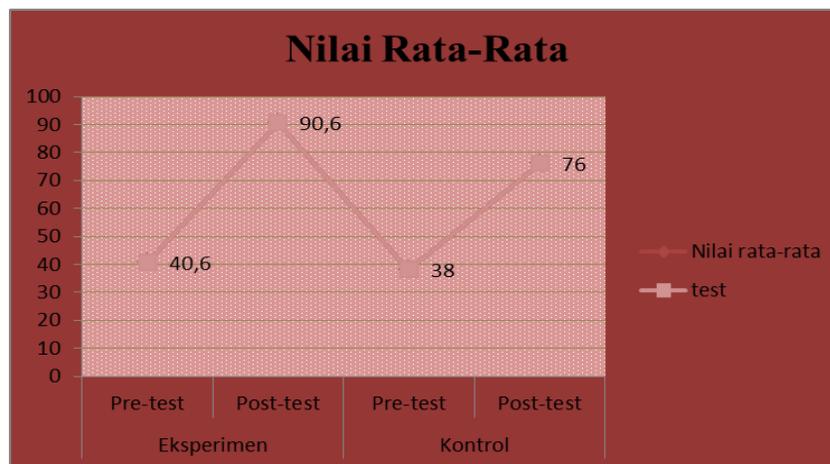
No	Kelas	Jenis Test	Jumlah	Nilai rata-rata
1.	Eksperimen	<i>Pre-test</i>	610	40,6
		<i>Post-test</i>	1360	90,6
2.	Kontrol	<i>Pre-test</i>	570	38
		<i>Post-test</i>	1140	76

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran menggunakan media *iSpring* yang diterapkan dikelas VII SMPN 25 Malang. Hasil rekapitulasi berdasarkan tabel diatas dari kelas ekperimen jenis test *Pre-test* rata-rata sebesar 40,6 dan nilai rata-rata test *Prot-test* sebesar 90,6 nilai tersebut mengalami peningkatan sebesar 50.

Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *Pre-test* sebesar 38 dan nilai rata-rata *Post-test* sebesar 76 dengan nilai

peningkatan sebesar 38. Hasil analisis nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Berikut ini gambar grafik

Gambar 21. Nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol



Berdasarkan gambar grafik diatas nilai uji *post-test* selalu lebih tinggi dari nilai *pre-test*. Kelas eksperimen pada nilai *post-test* sebesar $90,6 - 40,6 = 50$. Selisih nilai ini merupakan meningkatnya hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring*. Sedangkan kelas kontrol $76 - 38 = 38$ selisih nilai ini merupakan peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan nilai yang telah didapat setelah uji coba penerapan media pembelajaran berbasis *android* pada siswa

kelas VII SMPN 25 Malang dengan pembelajaran SKI. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dilakukan analisis normalitas sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada kelompok data atau variabel terdistribusi normal atau tidak. Nilai yang digunakan nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* dari kelas kontrol dan eksperimen untuk dianalisis statistik kemampuan awal siswa.

Uji analisis normalitas menggunakan SPSS versi 21 dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov test* hasil nilainya berbentuk tabel. Berikut ini hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol dengan jenis test *Pre-test* :

Tabel 19. Hasil Uji Coba Test Normalitas *Pre-test* Kelas Ekperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Hasil
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	39.33
	Std. Deviation	11.427
Most Extreme Differences	Absolute	.193
	Positive	.193
	Negative	-.191
Kolmogorov-Smirnov Z		1.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.214

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji coba test normalitas hasilnya berdasarkan tabel 19 diatas. Ketentuan sebuah data dikatakan data berdistribusi normal yaitu ketika nilai (sig.(2-tailed)) $0.214 < 0.05$. Jadi dapat dikatakan bahwa nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena nilai sig. < 0.05 nilainya dibawah *P*tabel. Nilai signifikansi $0.005 < 0.05$, dikatakan bahwa nilai berdistribusi tidak normal karena nilai signifikansi lebih kecil dari < 0.05 .

Tabel 20. Hasil Uji Coba Test Normalitas *Post-test* Kelas Ekperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Hasil
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	83.33
	Std. Deviation	11.244
Most Extreme Differences	Absolute	.183
	Positive	.183
	Negative	-.157
Kolmogorov-Smirnov Z		1.004
Asymp. Sig. (2-tailed)		.266

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji coba test normalitas hasilnya berdasarkan tabel 20 diatas. Sebuah data dikatakan data berdistribusi normal yaitu ketika nilai (sig.(2-tailed)) $0.266 < 0.05$. Jadi dapat dikatakan bahwa nilai *post-test* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena nilai sig. < 0.05 nilainya dibawah *P*tabel. Nilai signifikansi $0.005 < 0.05$, dikatakan bahwa nilai berdistribusi tidak normal karena nilai signifikansi lebih kecil dari < 0.05 .

Dalam Uji Normalitas biasanya jumlah sampel (>150) akan berdistribusi normal. Namun karena sampel dibawah (<30) sering sekali terjadi terjadi ketidak valid an. Ketika uji *kolmogorov-Smirnov* dan *Shipiro-Wilk* di uji akan terjadi ketidak valid an karena jumlah sampel yang digunakan. Namun sebetulnya data uji normalitas ini berdistribusi secara normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebelum melakukan uji sampel t test atau uji anova.

Tabel 21. Hasil Uji Coba Test Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.203	1	28	.655

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi $0.655 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi homogen. Sehingga dapat dilakukan uji *t test*. Pada umumnya uji homogenitas dilakukan untuk melakukan uji selanjutnya yaitu uji *t test* namun tidak menjadi syarat mutlak. Karena uji *t test* tetap dapat dilakukan.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang digunakan untuk melihat bagaimana pengaruh tingkat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Terdapat dua kelas uji coba yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media

pembelajaran dan kelas kontrol kelas yang belajar secara konvensional.

Uji T test *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dengan membandingkan nilai signifikan 0.05 atau membagi t_{hitung} dan t_{tabel} maka diketahui bahwa nilainya mempengaruhi hasil belajar atau tidak. Uji hipotesis ini menggunakan program SPSS 25.0 dengan *Independent Sampel Test*. Hasil uji Uji T Test *Pre-Test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dapat dilihat di tabel berikut :

Tabel 22. Uji T Test *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Hasil	Equal variances assumed	.203	.655	.632	28
	Equal variances not assumed			.632	27.994

Berdasarkan hasil uji t tes diketahui nilai signifikansi $0.655 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil nilai yang signifikan terhadap

sampel uji *Pre-test* kelas ekperiment dan kontrol. Nilai H_0 dapat diterima atau diterapkan.

Tabel 23. Uji T Test *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Hasil	Equal variances assumed	.034	.855	4.690	28
	Equal variances not assumed			4.690	27.882

Berdasarkan hasil uji t tes berdasarkan tabel 23 diketahui nilai signifikasi $0.855 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil nilai yang signifikan terhadap sampel uji *Post-test* kelas ekperiment dan kontrol. Nilai H_0 dapat diterima atau diterapkan. Nilai t (hipotesa) atau pengaruh dari *pre-test* sebesar 0.632 sedangkan pada *post-test* sebesar 4.690 hal ini berarti bahwa pengaruh media pada test *post-test* lebih besar dari pada test *pre-test*.

Penerapan media pembelajaran berbasis *android* nilai rata-rata mata pelajaran Pendidikan agama Islam mengalami peningkatan (berbeda-beda). Namun dapat

dilihat pada tabel taraf signifikansi sebesar $.000 < 0.05$ berarti bahwa terdapat perbedaan belajar yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 25 Malang.

Berdasarkan uji t dengan taraf kebenaran uji mencapai 95% hal ini menyatakan bahwa penggunaan media berbasis *android* dengan judul pembelajaran “Al-Khulafa’u Ar-Rasyidun Penerus Pejuang Nabi Muhammad saw” dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk

Pada bab V membahas mengenai kajian produk media pengembangan yang telah dilakukan revisi untuk pemanfaatan produk, diseminasi (penyebaran produk) dan pengembangan produk selanjutnya.

1. Spesifikasi Dan Desain Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Pada kelas VII SMPN 25 Malang untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran SKI. Media pembelajaran berbasis *android* bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Melalui media berbasis *android* sebagai inovasi, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dan di terima dengan baik oleh siswa. Didalam media terdapat, video, audio, animasi, teks menggunakan *handphone* atau komputer untuk melihat pembelajaran tersebut. Untuk spesifikasi dalam pembuatan media berbasis *android* terdapat beberapa tahapan diantaranya : pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Pra Produksi

Tahap pra produksi memiliki beberapa tahap tahapan yaitu media yang digunakan, menentukan alur materi sesuai dengan KD dan KI, silabus, buku panduan dan RPP, mencari video, audio pendukung dalam menyampaikan materi, menentukan soal-soal latihan dan ujian

yang telah dilakukan validasi kepada validator. Validator terdapat 3 orang yakni : ahli materi, ahli media, dan guru sebagai ahli materi dan fitur yang diperlukan dalam media.

b. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap kedua dengan beberapa tahapan didalamnya seperti pemilihan *design*, cover untuk media, kemudian bisa langsung di *publish* sehingga siswa dapat menggunakan atau belajar langsung melalui *link* setelah dilakukan *publish*. Pada setiap sub bab terdapat video sesuai dengan ke empat sahabat. Namun pada slide ke 5 terdapat video pendek berdurasi 15 menit menjelaskan perjalanan ke 4 sahabat Rasulullah.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap terakhir yakni tahap perbaikan terhadap media sesuai dengan masukan/komentar dari para ahli. Selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa. Tahap desain media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model R&D merujuk pada *Borg and Gall* ada sepuluh tahapan namun di minimalisir menjadi 5 yakni sebagai berikut : *analysis* (tahap analisis), *desain* (tahap desain), *development* (tahap pengembangan), *implementation* (tahap impementasi), dan *evaluation* (tahap evaluasi).

- a) *Analysis* (tahap analisis), tahapan analisis merupakan tahapan menentukan jenis media akan menjadi alat

membantu dalam menyampaikan materi dalam bentuk website, merumuskan tujuan pembuatan media, menentukan subjek yang menjadi uji coba dan menentukan materi yang akan disampaikan.

- b) *Desain* (tahap desain), tahap desain merupakan menerapkan tujuan dari pembuatan media. Pemilihan judul materi “Al-Khulafa’u Ar-Rasyidun Penerus Pejuang Nabi Muhammad saw”. Tahapan selanjutnya membuat desain sesuai dengan materi seperti contoh animasi yang digunakan menggambarkan sifat dari ke empat sahabat.
- c) *Development* (tahap pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap memulai pengembangan dengan menerapkan pada tahap desain sebelumnya. Pada tahap ini *Power Point* merupakan aplikasi yang terintegrasi pada media pengembangan *iSpring*. Hasil medianya akan berbentuk seperti *Power Point* namun dapat di akses melalui *website* setelah di *publish*. Pada tahapan pengembangan memasukan materi yang akan disampaikan berdasarkan urutan KD dan KI. Kemudian setiap sub bab akan di masukan video youtube sebagai

penunjang dan setiap judul sub bab akan ada animasi gerak/non gerak sebagai gambaran sifat ke empat sahabat. Diakhir slide terdapat *quiz* dan soal latihan yang dapat langsung dipilih sesuai kebutuhan.

- d) *Implementation* (tahap impementasi), tahapan implementasi merupakan tahap yang sangat penting karena pada tahap ini merupakan tata cara menggunakan media yang telah dibuat sehingga dibutuhkan sosialisasi terlebih dahulu. Simulasi perlu dilakukan karena ini merupakan awal dari penggunaan media tersebut.
- e) *Evaluation* (tahap evaluasi), tahap evaluasi merupakan tahap akhir sebagai tolak ukur apakah isi materi pada media pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik sehingga siswa memahami materi. Dalam evaluasi yang perlu dilakukan ialah dalam proses pembelajaran ada timbal balik dari siswa dan hasil setelah penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMPN 25 Malang

Berdasarkan uji kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis *android* yang dilakukan ada menguji media, materi dan guru sebagai ahli dari setiap bidangnya. Dalam pemilihan validator tentu berdasarkan keahlian yang dimiliki atau sebagai bidang yang ditekuni seperti ahli media diambil dari ahli IT, Ahli materi diambil dari ahli SKI, dan yang terakhir ahli pembelajaran diambil dari guru yang tentu saja telah lama bergelut dalam bidang tersebut. Berikut ini hasil uji validasi data secara kuantitatif terhadap media pembelajaran :

- a) Uji validasi ahli isi/materi nilai yang diperoleh sebesar 39 dari 40 nilai maksimum. Dengan persentase kelayakan sebesar 97,5 % dalam tabel kategori Linkert termasuk dalam kategori “Sangat baik”.
- b) Uji validasi ahli media nilai yang diperoleh sebesar 37 dari 40 nilai maksimum. Dengan persentase kelayakan sebesar 92,5 % dalam tabel kategori Linkert termasuk dalam kategori “Sangat baik”.
- c) Uji validasi ahli isi/materi nilai yang diperoleh sebesar 39 dari 40 nilai maksimum. Dengan persentase kelayakan sebesar 97,5 %

dalam tabel kategori Linkert termasuk dalam kategori “Sangat baik”.

- d) Uji validasi ahli isi/materi nilai yang diperoleh sebesar 347 dari 400 nilai maksimum. Dengan persentase kelayakan sebesar 86,7% dalam tabel kategori Linkert termasuk dalam kategori “Sangat baik”.

Berdasarkan hasil uji kelayakan melalui media pembelajaran berbasis *android* menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk di terapkan di SMPN 25 Malang.

3. Hasil Uji Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas VII SMPN 25 Malang

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada siswa SMPN 25 Malang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol dari kelas VII A,B,C, dan D. Pada kelas eksperimen terdapat 15 siswa uji coba dengan kelas berbeda-beda yakni kelas B,C dan D. Sedangkan kelas kontrol hanya kelas A. Kemudian dari tiap kelas tersebut dibagi menjadi dua test yaitu *Pre-test dan Post-test*. Pada kelas eksperimen model pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media dengan model pembelajaran konvensional/tradisional.

Pada nilai rekapitulasi pada tabel 18 bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen test *Pre-test* sebesar 40,6 sedangkan nilai rata-rata *Post-test* sebesar 90,6. Terjadi peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran sebesar 50. Pada kelas kontrol nilai *Pre-test* sebesar 38 sedangkan nilai *Post-test* sebesar 76. Untuk kelas *Pre-test* peningkatan nilai sebesar 38. Berdasarkan hasil analisis bahwa penggunaan media pembelajaran selisih 12 terhadap hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Dalam uji yang dilakukan untuk media pembelajaran terdapat beberapa uji diantaranya uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan versi SPSS 21. Uji normalitas untuk test *Pre-test* sebesar $0.241 > 0.05$ sedangkan test *Post-test* 0.266 nilai ini dapat dikatakan terdistribusi normal. Uji homogenitas pada test *Pre-test* dan *Post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0.655 < 0.05$ nilai ini berarti bahwa nilainya homogen. Sedangkan uji t test untuk test *pre-test* sebesar $0.655 < 0.05$ dan uji t test untuk test *post-test* sebesar $0.855 < 0.05$ berarti bahwa nilai ujinya dapat diterima dan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *android*.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas terdapat beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan

- a) Untuk pelajaran yang banyak materinya dapat menggunakan fitur seperti video, animasi, audio sebagai saran penyampai materi yang lebih efektif. Dengan menggunakan fitur-fitur tersebut siswa diharapkan dapat memahami dan tetap mengingat materi yang telah disampaikan.
- b) Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dilakukan dua kali uji sebagai tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *android* yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pembelajaran uji coba tersebut jika mampu meningkatkan nilai siswa dengan kemampuan kognitif, maka media berbasis *android* dapat diterapkan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Saran Diseminasi Produk

Didalam proses pembuatan media dan penerapan terdapat beberapa kendala seperti :

- a) Hanya diuji cobakan pada kelas kontrol/kelas A dengan jumlah siswa 15 dan kelas eksperimen yang diambil dari tiap-tiap kelas sebanyak 5 siswa.
- b) Waktu pelaksanaan uji coba sangat singkat karena keterbatasan waktu siswa dan kondisi pandemi yang sedang berlangsung.
- c) Untuk materi pembelajaran dapat menggunakan materi lainnya berdasarkan konsep dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.

3. Saran Pengembangan Penelitian Lanjut

- a) Untuk penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat mengembangkan kembali media tersebut. Dengan mengetahui tingkat keefektifan media maka dapat diterapkan diberbagai sekolah lainnya sebagai media pembelajaran dapat dinikmati oleh siswa.
- b) Untuk penelitian selanjutnya peneliti dapat menggunakan media pembelajaran *iSpring* untuk mata pelajaran lainnya. Sebagai nilai kelayakan media pembelajaran maka dapat diterapkan pada materi apapun

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi. *Ideologi Pendidikan Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2005.
- Akbar, Rofiq. *Analisis Pembelajaran Aktif dengan Pendidikan Collaborative Learning pada Mata Kuliah Manajemen Pendidikan Di STAIN Kudus*. 2017 Journal. Diakses pada tanggal April 2021. (<http://journal.stain.kudus.ac.id>).
- Al-Abrasyi, Muhammad, Athiyah. *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Agama Islam* Jakarta: Bulan Bintang. 1970.
- Almaliki., Arif & Hidayat, *Kemampuan Pemecahan Maslah Siswa Pada Topik Suhu dan Kalor Melalui Pembelajaran Cognitive Apprenticeship*, (Jurnal Pendidikan, 2017, 12. (<http://jurnalpendidikan.um.ac.id/> Diakses tanggal 25 Oktober 2021).
- Al-Nahlawi, Abdurrahman. *Usul al-Tarbiyah al-Islamiyah wa Asalibiha fi al-Madrasat wa alMujtama"*. Damsyik : Darul Fikr. 1917.
- Anni, Catharina Tri, dkk. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT MKK UNNES. 2006.
- Arifianto, Teguh. *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta : Andi Publisher. 2011.
- Asyhar, R. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press. Jakarta. 2011.
- CDC. *Centers of Disease Kontrols and Prevention*. [Online] Available at: <https://www.cdc.gov/obesity/childhood/causes.html>. [Diakses 25 Oktober 2021]. 2016.
- Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Rineka Cipta. 2012.
- Darsono, Max. *Belajar dan pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press. 2000.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung : CV Penerbit JArt. 2005.
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. 2012.

- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta. 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta. 2012.
- Drajat, Zakiyah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara. 2012.
- Fajaryanti, Julia, dkk. *Perbandingan Sistem Operasi Android Dan Iphone Menggunakan Parameter Benjamin Sparkmann*. (Konferensi Nasional Sistem Informasi 2012).
- Gandhewar, Nisarg dan Rahila Sheikh. *Google Android: An Emerging Software Platform For Mobile Devices*. International Journal on Computer Science and Engineering (IJCSSE). 0975-3397. 2010.
- Gumbira, Dadan, *Mobile Learning* [Online], tersedia <http://visipramudia.files.wordpress.com/2008/04/mobile-learning-ppt.pdf>. [3 November 2021].
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara. 2010.
- Hamalik, Oemar. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2012.
- Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2013.
- Jazuli, Moh dkk.. *Pengembangan Media belajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif*. Sumenep : Universitas Wiraraja. 2017.
- Manzur, Aunurrofiq. *Kendalikan Dagang Online dengan Ponsel Android*. Jakarta : Elex Media Komputindo. 2011.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, And Republik Indonesia. *'Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Dengan'*. 2013.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2009.
- Mulyana, Dedy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2005.
- Nasution, Asren. *Membangun Karakter Bangsa*. Jakarta: Prenada. 2012.

- Pedoman Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013. *Konsep Pendekatan Scientific*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013.
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Prastowo, Andi. *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Yogyakarta : Ar- Ruzz Media. 2011.
- Purbasari, Rohmi Julia. “Pengembangan Aplikasi *Android* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X”. Skripsi. FMIPA UNY. 2013
- Quinn, C. *Mlearning, Mobile Wireless in Your Pocket Learning*. 2000. [Online]. diakses pada 5 Desember 2021
<http://www.linezine.com/2.1/feature/cqmmwiyp.html>
- Rachman, Faisal. *Realisasi Jauh Meleset Kinerja Dirjen Pajak Patut Dievaluasi*. 26 November. 2015.
www.sinarharapan.co/news/read/151126075/kinerjadirjen-pajak-patut-dievaluasi
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Kalam Mulia. 2005.
- Ridwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta. 2005.
- Ristiananingtyas, Gumelar. *Sejarah Sistem Operasi Android*. Yogyakarta : Universitas Teknologi Yogyakarta. 2013.
- Rusman. *Metode-Metode Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada. 2013.

- Safaat, Nazruddin h. " *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*. Cetakan Pertama. Edisi Revisi. Penerbit Informatika Bandung : Bandung. 2012.
- Satyaputra, A dan Aritonang, E, M. 2014. *Beginning Android Programming With ADT Bundle*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Sedyawati, Edy dkk. *Pedoman Penanaman Budi Pekerti Luhur*. Jakarta : Balai Pustaka. 1997.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta. 2012.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakary. 2012.
- Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. *Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android*. Jurnal Politeknik Caltex Riau. Vol 1. No 2. 2013.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Alfabet. 2005
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta. 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2018
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : PT Refika Aditama. 2012.
- Suparno, Paul. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta : Kanisius. 2015.
- Team Pembinaa Penataran dan Bahan-bahan Penataran Pegawai Republik Indonesia, Undang-undang Dasar 1945, p4, GBHN.
- Tohirin. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbasis Integrasi dan Kompetensi)*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada. 2014.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya : Kencana. 2009.

- Trianto. *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Edisi Ke-4. Jakarta : Kencana. 2011
- Urdan, T. A., & Weggen, C. C. *Corporate e-learning: Exploring a new frontier*. Retrieved 25 October 2021. from <http://www.spectrainteractive.com/pdfs/CorporateELearningHamrecht.pdf>. 2002.
- Wahidmurni. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Nuha Litera. 2010.
- Woodill, G. *The m-learning edge: Tools and technologies for developing your teams*. New York : McGraw-Hill Professional. 2010.
- Yonatan, Andy. *Perancangan dan Implementasi M-learning untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Brew*. STEI ITB : Bandung. 2007.
- Zuhairini, et.al., *Metodik Khusus Pendidikan Agama, Malang* Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel. 1983.
- Zuliana dan Irwan Padi. *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android*. Jurnal. IAIN Sumatera Utara Medan. 2013.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Wiedianty Pertiwi
Tempat, Tanggal Lahir : Kayu Agung, 02 Juni 1996
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Staus Pernikahan : Belum Kawin

Alamat Malang : Pondok Pesantren Albarokah Jl. Kanjuruhan
IV No.16, Tlogomas, Kec. Lowokwaru,
Kota Malang, Jawa Timur 65144

Alamat Asal : Ds/Kel Muara Burnai II Kec Lempuing Jaya, Kab
Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan, Kode Pos 30657
No. HP : 082178122483
Email : wiediantypertiwi02@gmail.com

Syamsul Qurnain dan Yulita Afriani nama kedua orang tua saya. Dengan 4 saudara, 2 perempuan dan 2 laki-laki. Berikut daftar riwayat Pendidikan, Organisasi dan Prestasi yang pernah di capai :

RIWAYAT PENDIDIKAN

No	Sekolah	Tahun Lulus
1.	SD N 2 Muara Burnai II	2002-2008
2.	SMP N 2 Lempuing Jaya	2008-2011
3.	SMA N 1 Lempuing Jaya	2011-2014
4.	Universitas Sriwijaya	2014-2018

PENGALAMAN ORGANISASI

No	Organisasi	Sekolah	Tahun
1.	Pramuka	SD	2005-2008
2.	Pramuka	SMP	2008-2011
3.	Paskibra	SMP	2008-2011
4.	Pramuka	SMA	2012-2013
5.	Paskibra	SMA	2012-2013
6.	Saka Bhayangkara	SMA	2012-2014
7.	Himpunan Mahasiswa Ilmu Kelautan	Kuliah	2014-2018
8.	Organisasi Islam Fakultas	Kuliah	2015-2018
9.	Organisasi Himpunan Mahasiswa SeIndonesia	Kuliah	2014-2018
	Bendahara II Organisasi Majelis Dzikir Nurut Tauhid, Malang	Kuliah	2021

PRESTASI

No	Prestasi	Tahun
1.	Pramuka (RAIMUNA) Tingkat Provinsi	2012
2.	Longmarch 173 KM	2013

LAMPIRAN

Lampiran 1.Surat Permohonan Penelitian di SMPN 25 Malang

**PEMERINTAH KOTA MALANG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jl. Veteran No. 19 Telp. (0341) 560946, Fax. (0341) 551333
Website : <http://dikbud.malangkota.go.id> | Email : dikbud@malangkota.co.id
Malang Kode Pos : 65145

REKOMENDASI

Nomor : 074 /401 / 35.73.401 / 2021

Menindaklanjuti surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tanggal 22 September 2021 Nomor 1748/Un.03.1/TL.00.1/09/2021 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian, maka dengan ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang memberi ijin untuk melaksanakan kegiatan dimaksud kepada Saudara :

1. Nama : **Wiedianty Pertiwi**
2. NIM : 19771016
3. Jenjang : S2
4. Prodi. / Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI)
5. Tempat Pelaksanaan : SMP Negeri 25 Malang
6. Waktu Pelaksanaan : September 2021 s.d Desember 2021
7. Judul : Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Android Berbasis Android Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 25 Malang Jawa Timur

Dengan Ketentuan :

1. Dikoordinasikan sebaik – baiknya dengan Kepala Bidang Pendidikan Dasar Dan Kepala SMP Negeri 25 Malang
3. Tidak melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul, maksud dan tujuan penelitian;
4. Menjaga perilaku dan mentaati tata tertib yang berlaku pada lembaga tersebut di atas;
5. Mentaati ketentuan peraturan perundang-undangan;
6. Selesai melaksanakan penelitian / Observasi / KKL / KKN, wajib menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang
7. Dilaksanakan melalui daring/jarak jauh untuk mencegah penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)

Demikian untuk menjadikan periksa.

Malang, 22 September 2021
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan,


SITI RATNAWATI, SH, M.Pd
Pembina, Tk I (Ivb)
NIP.19660413 199212 2 001

Tembusan :
Yth Sdr.

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Malang (Sebagai Laporan)
2. Kepala SMP Negeri 25 Malang
3. Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Yang bersangkutan

Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian di SMPN 25 Malang




PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 25 MALANG
Perum Vila Bukit Tidar Telp. (0341) 575472 Merjosari
Website : www.smpn25malang.sch.id Email : smpn25m19@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 070/414/35.73.401.02.025/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lila Puspitasari, M.Pd
NIP : 19681116 199803 2 001
Pangkat/Gol/Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SMP Negeri 25 Malang

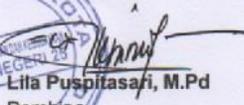
dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

Nama : Wiedianty Pertiwi
NIM : 19771016
Jenjang : S 2
Program Study : Pendidikan Agama Islam
Perguruan tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Waktu pelaksanaan : September s.d Desember 2021

telah melaksanakan Penelitian dengan judul ***"Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Android Berbasis Android Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 25 Malang Jawa Timur"***.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 20 Desember 2021
Kepala Sekolah,



Lila Puspitasari, M.Pd
 Pembina
 NIP 19681116 199803 2 001

Lampiran 3. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI/ISI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

Judul : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Android Studio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMPN 25 Malang Jawa Timur

Perancang : Wiedianty Pertiwi

Nim : 19771016

Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam

Tanggal : 8 November 2021

I. Identitas Validator

- a. Nama : Dr. Moh. Padil M.Pd.I
- b. Profesi : Ketua Program Studi
- c. Validator : Ahli Materi

II. Petunjuk Pengisian Angket

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

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberi tanda ceklist (\checkmark) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman Penilaian
 - 1 = Tidak baik/ tidak sesuai/ tidak setuju
 - 2 = Cukup Baik/ cukup sesuai/ cukup setuju
 - 3 = Baik/ sesuai/ setuju
 - 4 = Sangat baik/ sangat sesuai/ sangat setuju

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Sumber materi sesuai dengan buku pedoman				\checkmark	
2.	Isi materi mudah untuk dipahami				\checkmark	
3.	Adanya <i>link</i> dan video di media <i>iSpring</i> sesuai dengan materi				\checkmark	

4.	Materi yang disampaikan runtut dan sesuai dengan KD KI dan tujuan pembelajaran				√	
5.	Bahasa yang disajikan mudah untuk dipahami				√	
6.	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan materi				√	
7.	Instruksi dapat dipahami dengan baik				√	
8.	Penyajian materi dari berbagai sumber menambah pengetahuan siswa			√		
9.	Soal latihan sesuai dengan materi yang disajikan				√	
10.	Soal ujian sesuai materi yang disajikan				√	
	Jumlah skor	39				

**Lampiran 4. LAMPIRAN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA/ISPRING
PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID**

Judul : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Android Studio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMPN 25 Malang Jawa Timur

Perancang : Wiedianty Pertiwi

Nim : 19771016

Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam

Tanggal : 19 Oktober 2021

II. Identitas Validator

- a. Nama : Dr. Umi Machmudah. M.Pd
- b. Profesi : Dosen UIN Malang
- c. Validator : Ahli IT/Media

III. Petunjuk Pengisian Angket

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

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberi tanda ceklist (√) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman Penilaian
 - 1 = Tidak baik/ tidak sesuai/ tidak setuju
 - 2 = Cukup Baik/ cukup sesuai/ cukup setuju
 - 3 = Baik/ sesuai/ setuju
 - 4 = Sangat baik/ sangat sesuai/ sangat setuju

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Tampilan media <i>iSpring</i> menarik			√		
2.	<i>Usabilitas</i> (mudah dioperasikan)				√	
3.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf sehingga dapat dibaca dengan jelas				√	

4.	Penempatan judul dan penempatan kontennya sangat tepat			√			
5.	Tautan <i>link</i> pada media bekerja dengan baik				√		
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√		
7.	Efek warna dan penempatan warna pada media tepat			√			
8.	Dokumentasi media cukup lengkap				√		
9.	Suara pada video/audio jelas dan mudah dipahami				√		
10.	Sederhana dan menarik				√		
	Jumlah skor						37

**Lampiran 5. ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN/GURU SMP
BERBASIS ANDROID**

Judul : Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Android Studio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMPN 25 Malang Jawa Timur

Perancang : Wiedianty Pertiwi

Nim : 19771016

Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam

Tanggal : 2 November 2021

I. Identitas Validator

Nama : Fuad Abdul Aziz

Profesi : Guru

Validator : Pembelajaran

II. Petunjuk Pengisian Angket

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

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberi tanda ceklist (\checkmark) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman Penilaian
 1. = Tidak baik/ tidak sesuai/ tidak setuju
 2. = Cukup Baik/ cukup sesuai/ cukup setuju
 3. Baik/ sesuai/ setuju
 4. Sangat baik/ sangat sesuai/ sangat setuju

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Tampilan media <i>iSpring</i> menarik				\checkmark	
2.	<i>Usabilitas</i> (mudah dioperasikan)				\checkmark	
3.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf sehingga dapat dibaca dengan jelas			\checkmark		

4.	Penempatan judul dan penempatan kontennya sangat tepat				√	
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
6.	Efek warna dan penempatan warna pada media tepat				√	
7.	Video/audio jelas sesuai dengan materi				√	
8.	Adanya <i>link</i> dan video di media <i>iSpring</i> sesuai dengan materi				√	
9.	Materi yang disampaikan runtut dan sesuai dengan KD KI dan tujuan pembelajaran				√	
10	Soal latihan dan soal ujian sesuai dengan materi yang disajikan				√	
	Jumlah skor					

Lampiran 6. SILABUS

Satuan pendidikan : SMP
Kelas : VII(Tujuh)
Kompetensi Inti* :

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menghargai, dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli(toleransi,gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata).

KI 4: Mencoba,mengolah, dan menyaji, dalam ranah konkret(menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori).

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)

<p>3.14 Mengetahui sikap terpuji khulafaurrasyidin</p> <p>4.14 Mencontohkan perilaku terpuji dari khulafaurrasyidin</p>	<p>1. Sikap terpuji khulafaurrasyidin</p> <p>1.1. Khalifah Abu Bakar as-Siddiq</p> <p>1.2. Khalifah Umar bin Khatab</p> <p>1.3. Khalifat Usman bin Affan</p> <p>1.4. Khalifah Ali bin Abi Thalib</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan sikap terpuji khulafaurrasyidin. • Menyimak dan membaca penjelasan mengenai sikap terpuji khulafaurrasyidin. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan dimotivasi oleh guru mengajukan pertanyaan bagaimana sikap yang dimiliki oleh khulafaurrasyidin? • Mengajukan pertanyaan terkait kronologi 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil pengamatan terhadap perilaku-perilaku yang dapat dijadikan hikmah dan pelajaran bagi kita dari sikap terpuji khulafaurrasyidin. <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pelaksanaan diskusi dengan menggunakan lembar observasi yang memuat: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Isi diskusi (sikap terpuji khulafaurrasyidin) ▪ Sikap yg ditunjukkan siswa terkait dengan tanggung jawabnya terhadap pelaksanaan jalannya diskusi dan 	<p>1 x 3 Jam Pelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku siswa Kemdikbud • Gambar/ video/ multimedia interaktif • Internet • Peta Timur Tengah
---	--	--	---	--

Lampiran 7. GAMBAR PENELITIAN

Kelas Kontrol





Kelas Ekperimen



Waka Kurikulum dan Guru Pembelajaran PAI



Foto Bersama