

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK KELAS XI
DI SMA NEGERI 2 MALANG**

TESIS

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

Diajukan oleh:

Annas Ribab Sibilana

NIM. 14770051



Dosen Pembimbing:

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

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2016

PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Annas Ribab Sibilana
NIM : 14770051
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang

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

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

Mengetahui:
Ketua Program Studi

Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag.
NIP. 19671220 199803 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang**, telah di uji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 3 Juni 2016,

Dewan penguji,

Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd

NIP. 19720306 200801 2 010

Ketua

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 19650817 199803 1 003

Penguji Utama

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

NIP. 19690526 200003 1 003

Anggota

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 19761002 200312 1 003

Anggota

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana,

Prof. Dr. H. Baharuddin, M. Pd.I

NIP. 19561231 198303 1 032

PERSEMBAHAN

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

Ayahanda (Nahrawi) dan Ibunda (Siti Maryam) tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta ayah bunda padaku.

Kakakku tercinta (Nur Rohmah E.P dan Taufiq) dengan kasih sayang agung telah mengajarku arti memiliki dan kedewasaan serta keponakanku Azka Zahidan

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

Keluarga “Mabes 98” (Mubin, MWP, Farid, Penceng, Kribo, Tipul, Sam Agus, Cak Wafa, Mas Aam, Mas Tulus, Mbak Devi, Mbak Arul, Lutfi, Uswah, Atik, Hasyim, Emon,) yang telah mengartikan arti persahabatan dan perjuangan melawan penindasan.

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

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



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annas Ribab Sibilana

NIM : 14770051

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

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

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

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

Malang, 02 Mei 2016

Annas Ribab Sibilana

NIM 14770051

KATA PENGANTAR

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

Penelitian Tesis yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas Xi Di Sma Negeri 2 Malang”*** ditulis dalam rangka memenuhi tugas akhir perkuliahan serta untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I).

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

1. Bapak Ibu tercinta Nahrawi,S.Ag dan Siti Maryam karena kasih sayang, perjuangan, pengorbanan dan doa beliau berdualah, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tahapan demi tahapan pendidikan, lebih khusus dalam penyelesaian tesis.
2. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. H. Sugeng Litsyo, M.Pd dan Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku dosen pembimbing yang penuh kebijaksanaan, ketelatenan dan kesabaran telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta memberi petunjuk demi terselesaikannya penulisan tesis ini.
6. Segenap Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah dengan penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada penulis.
7. Dra. Nur Laiy dan Dwi Rifiani, M.Ag selaku Guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 2 Malang yang telah memberikan waktu dan informasi kepada penulis.

8. Keluarga besar Magister Pendidikan Agama Islam kelas B angkatan 2014, yang telah menjadi sahabat dalam berdiskusi, berdialogika dalam mencari formulasi pendidikan Islam.
9. Sahabat-sahabati keluarga besar PMII Rayon “Kawah Chondrodimuko” dan Gerakan Mahasiswa Satu Bangsa Kota Malang

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

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

Malang, 02 Mei 2016

Penulis

HALAMAN TRANSLITERASI

1. Umum

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

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

2. Konsonan

ا	=	Tidak dilambangkan	ض	=	DI
ب	=	B	ط	=	Th
ت	=	T	ظ	=	Dh
ث	=	Ts	ع	=	'(koma menghadap ke atas)
ج	=	J	غ	=	Gh
ح	=	<u>H</u>	ف	=	F
خ	=	Kh	ق	=	Q
د	=	D	ك	=	K
ذ	=	Dz	ل	=	L
ر	=	R	م	=	M

ز	=	Z	ن	=	N
س	=	S	و	=	W
ش	=	Sy	هـ	=	H
ص	=	Sh	ي	=	Y

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

3. Vokal, Panjang dan Diftong

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

Vokal (a) panjang =	â	misalnya	قال	menjadi	qâla
Vokal (i) panjang =	î	misalnya	قيل	menjadi	qîla
Vokal (u) panjang =	û	misalnya	دون	menjadi	dûna

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

Diftong (aw)	=	و	misalnya	قول	menjadi	qawlun
Diftong (ay)	=	ي	misalnya	خير	menjadi	khayrun

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 penelitian terdahulu	13
Tabel 3.1 Kriteria interpretasi Sugiono	56
Tabel 4.1 Hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan produk	71
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media terhadap pengembangan produk.....	77
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli pembelajaran 1 terhadap pengembangan produk.....	82
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli pembelajaran 2 terhadap pengembangan produk.....	86
Tabel 4.5 Hasil uji coba Lapangan.....	91
Tabel 4.6 Daftar Nilai Hasil Uji Coba Lapangan.....	95
Tabel 4.7 Hasil Uji Paired Samples Statistics.....	97
Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Samples Test	98
Tabel 4.10 hasil revisi produk secara keseluruhan.....	100
Tabel 5.1 Hasil Validator	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android	41
Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D berdasarkan model Borg & Gall	43
Gambar 3.2 Bagan Alir Desain Uji Coba	49
Gambar 4.1 Cover Media Pembelajaran berbasis Android.....	64
Gambar 4.2 Menu Utama Media Pembelajaran bebrbasis Android	65
Gambar 4.3 Kompetensi Dasar	66
Gambar 4.4 Materi	67
Gambar 4.5 Quis	68
Gambar 4.6 Author / Profil Pengembang.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Media
- Lampiran II : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Materi
- Lampiran III : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Pembelajaran 1
- Lampiran IV : Angket Tangapan / Penilaian Ahli Pembelajaran 2
- Lampiran V : Surat Izin Penelitian
- Lampiran VI : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran VII : Foto Dokumentasi
- Lampiran VIII : Biodata Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN TRASILTERASI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Orisinalitas Penelitian	10
H. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengembangan Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran	16
2. Kegunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar	20
3. Android.....	23

B. Pendidikan Agama Islam	25
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	25
2. Dasar Pendidikan Agama Islam	29
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	33
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	35
C. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	37
D. Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android	41

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	43
C. Uji Coba Produk.....	48
1. Desain Uji Produk	49
2. Uji Coba	50
3. Jenis Data	51
4. Instrumen Pengumpulan Data	52
5. Teknik Analisis Data.....	55

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan Media	59
B. Penyajian Data Uji Coba	70
C. Analisa Data	97
D. Revisi Produk.....	100

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	101
B. Kesimpulan	109
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	110

DAFTAR RUJUKAN 113

DAFTAR LAMPIRAN



ABSTRAK

Sibilana, Annas Ribab. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang.*s Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : (1) Dr. H. Sugeng Litsyo, M.Pd (2) Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Kata Kunci : *Pengembangan Media Pembelajaran Android, Pendidikan Agama Islam*

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang ini didasarkan pada perkembangan teknologi yang sangat pesat, khususnya dalam bidang alat telekomunikasi. Berbagai alat komunikasi canggih yaitu *smartphone* mulai banyak ditawarkan dengan tujuan untuk menunjang kebutuhan kita. *Smartphone* berbasis android sangat populer hingga merambah kalangan pelajar. Selain itu dalam kenyataan media pembelajaran untuk Pendidikan Agama Islam sangat minim sekali. Untuk itu perlu pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk menjawab tantangan zaman globalisasi yang lebih mengedepankan teknologi informasi yang serba praktis dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang dan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 8 tahap yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) validasi ahli, 5) revisi produk I, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk II, dan 8) diseminasi dan implementasi. Subjek penelitian adalah dosen, guru, dan siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 2 Malang Pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi.

Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) telah berhasil menjelaskan dengan detail prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android (2) produk pengembangan ini telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan validator, ahli materi sebesar 73,5%, ahli media sebesar 86,6%, ahli pembelajaran I sebesar 84,6%, Ahli pembelajaran II sebesar 86,4%, dan tanggapan siswa sebesar 88,1%. Adapun peningkatan hasil belajar ditunjukkan analisis data dari *pretest* dan *posttest* dari hasil uji T yang dilakukan dengan taraf kebenaran 95% di peroleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android

ABSTRACT

Sibilana, Annas Ribab. *Development of Android-Based Learning Media in Subject of Islamic Education for Grade XI in SMA Negeri 2 Malang.* Thesis, Master Study Program of Islamic Education, Magister of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Preceptors: (1) Dr. H. Sugeng Litsyo, M.Pd (2) Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Keywords: *The Development of Android-Based Learning Media, Islamic Education.*

The Development of Android-Based Learning Media in Subject of Islamic Education for Grade XI in SMA Negeri 2 Malang was based on rapid development of technology, especially in field of communication gadget. Various advanced communication gadget called smartphone has been widely introduced in order to support our needs. Android-based Smartphone was very well-known up to among students. Besides, the fact of learning media for Islamic education was very least. Hence, it needed the development of android-based learning media for answering the challenge of globalization era which put forward a practical and fun information technology.

The purposes of the research was to describe the procedure of the development of android-based learning media in subject of Islamic Education for grade XI in SMA Negeri 2 Malang and to know the effectiveness and attraction of the development of android-based learning media in subject of Islamic Education for grade XI in SMA Negeri 2 Malang.

was the development model of Borg & Gall that consisted 8 steps, they were 1) research and data collection, 2) plan, 3) the first development of product format, 4) advanced validation, 5) first product revision, 6) field trials and error, 7) second product revision, and 8) diseminasi dan implementasi. Subjects of the research were lecturers, teachers, and students of grade XI IPS1 SMA Negeri 2 Malang. Collecting data using questionnaire, interview and observation sheet.

The result of the development were (1) has detail explained the procedure of the development of android-based learning media (2) the development product has proved attractive and effective in increasing the students learning outcomes based on the results obtained from the questionnaire responded by validators, subject matter expert for 73.5%, 86.6% media expert, learning expert I of 84.6%, learning expert II 86.4%, and 88.1% from students responses. The study results indicated an increase in data analysis of pretest and posttest results of T test conducted with a level of 95% in the truth of the results obtained significance of $0.000 < 0.05$ then there was a significant difference between the student learning outcomes before and after the use of android-based learning media.

الموجز

سيبلانا، الناس رباب. تنمية وسائل التعليم قاعدة اندرويد بمادة التربية الاسلامية لفصل التاسعة في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ مالانج. أطروحة، البرنامج الجامعي الماجستير التربية الاسلامية، بعد العالم للجامعة الاسلامية الحكومية مولانا مالك ابراهيم مالانج. المشرف: (١) الدكتور الحاج سوغنج لستيا الماجستير (٢) الدكتور الحاج عبد الباسط الماجستير.

الكلمة المفتاح: تنمية وسائل التعليم اندرويد، التربية الاسلامية

هذه وسائل التعليم قاعدة اندرويد بمادة التربية الاسلامية لفصل التاسعة في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ مالانج استناداً إلى التطور السريع للتكنولوجيا، خصوصاً في مجال الآلة الموصلة. متنوعة الآلة الموصلة المتأخرة يعنى سمارتفون تقدم كثير بهدف دعم احتياجاتنا. سمارتفون قاعدة اندرويد مشهور جداً حتى يقصّ المتقنون. فوق ذلك، في الواقع وسائل التعليمية لتربية الاسلامية قليل جداً. ولذا، يحتاج لتنمية وسائل التعليم قاعدة اندرويد ليجيب التحدي الزمان المجملية الذي يفضل التكنولوجيا الاعلام الذي بطريقة العملى و الافرح.

الغرض لهذه البحث يعنى لوصف الاجراءات التنمية التعليم قاعدة اندرويد بمادة التربية الاسلامية لفصل التاسعة في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ مالانج و ليعرف تحريك و تنجذب وسائل التعليم قاعدة اندرويد لحاصل التعليمية التربية الاسلامية لفصل التاسعة في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ مالانج.

الطرز التنمية الذي يستخدم في هذا البحث والتطوير هو الطرز التنمية من غيل و ورغ الذي تضم من ثمانية مراحل يعنى: (١) البحث و جمع البيانات، (٢) التخطيط، (٣) التنمية شكل الناتج الاول، (٤) صحة الاهد، (٥) تحسين الناتج الاول، (٦) تجربة الميدانية، (٧) تحسين الناتج الثانى و (٨) النشرة و التنفيذ. موضوع البحث هو مدرس، استاذ، و تلميذ فصل التاسعة في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ مالانج. جمع البيانات بطريقة الاستفناء، توجيه المقابلة، و وراقاة المراقبة.

اما حصيل من هذه البحث التنمية يعنى (١) نجح لوصف بالدقيق وصف الاجراءات التنمية التعليم قاعدة اندرويد (٢) هذه الناتج التنمية مثبت

بدليل مؤثر لرقى حصيل التعليمية التلميذ الذي ياسس بحصيل الاستفتاء الذي يحصل من الجواب المصحح, اهل المادة ٧٥%, اهل الوسيلة ٨٦,٦%, اهل التعليمية الاول ٨٤,٦%, اهل التعليمية الثانية ٨٦,٤%, و الجواب التلميذ ٨٨,١%, اما تنمية حصيل التعليمية يدلّ تحليل البيانات من قبل تجربة و بعد تجربة من حصيل امتحنت الذي يعمل بدرجة الصحيح ٩٥%, يحصل حصيل ذو معنى $0,05 > 0,000$, فهناك اختلاف ذو معنى حصيل التعليم التلميذ بين قبل و بعد يستخدم وسائل التعليم قاعدة اندرويد.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan bahkan merupakan suatu hal yang tidak asing lagi bagi kalangan masyarakat.² pada masa sekarang ini Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan penting, baik dalam bidang Pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, geografi, agama, dan juga berbagai bidang lainnya.

Dalam bidang pendidikan, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengubah cara orang belajar, memperoleh berbagai informasi serta dalam menafsirkan informasi. Kecanggihan teknologi dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang, Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *elektronik learning (e-learning)*. *E-learning* didefinisikan sebagai proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran,

² Purwo Wilayadi PLS UM, pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan Komunikasi untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.jurnal ilmiah

interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet³.

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

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

Dalam pengembangan *mobile learning* salah satu diantaranya *smartphone* yang beroperasi sistem android. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler berbasis linux sebagai karnelnya. Saat ini android bisa disebut raja dari *smartphone*. Sistem operasi android menjadikan media-media pembelajaran khusus bagi siswa yang dikemas dalam bentuk *software* atau aplikasi.

Aplikasi ini mudah digunakan dan dapat mengintegrasikan dan mengkombinasikan berbagai hal seperti gambar, warna, video dan animasi dalam materi belajar, sehingga siswa tertarik untuk membaca dan

³ Wan Noor Hazlina Wan Jusoh, Kamaruzaman Jusoff, *Using multimedia in teaching Islamic studies*, Journal Media and Communication Studies Vol. 1(5) pp. 086-094, November, 2009 Universiti Putra Malaysia

mempelajari. Proses menerima dan memperoleh informasi berbagai pengetahuan dari sumber belajar yang luas dan mudah di dapat oleh siswa.

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

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran wajib untuk semua jenjang pendidikan dalam sistem pendidikan Nasional. Muhaimin mengemukakan pendidikan islam merupakan aktifitas pendidikan yang diselenggarakan atau didirikan dengan hasrat dan niat untuk mengewajanthakan ajaran dan nilai-nilai islam.⁴ Namun dalam praktiknya di lapangan pembelajaran PAI sering dikenal dengan pembelajaran yang konvensional, terlalu verbal, padat materi dan membosankan. Sehingga siswa lebih memilih melakukan hal lain dari pada mendengarkan atau menyimak materi yang di ajarkan.

⁴ Muhaimin. *Rekonstruksi Pendidikan Islam*. (Jakarta: Raja Grafindo,2009),hlm. 14

Maka *mobile learning* bisa menjadi solusi bagi pembelajaran PAI agar pembelajaran bisa menyenangkan. Aplikasi dengan muatan materi pembelajaran PAI yang dibungkus dengan berbagai warna dan desain yang menarik, serta dilengkapi dengan suara, akan mudah dipahami dan diserap oleh siswa. Sebab seluruh indra yang dimiliki siswa dapat merespon dengan cepat.

Pengguna *handphone* saat ini pada kalangan pelajar sudah sangat berkembang pesat, hampir semua pelajar telah menggunakan *handphone*. Seperti *survey* yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi, dari 56 responden hanya 1 responden yang menyatakan tidak memiliki *smartphone* atau tablet. Dan dari ke 55 tersebut, 45 siswa menggunakan *handphone* yang berbasis Android.⁵ Fenomena ini juga terjadi pada siswa-siswi SMA Negeri 2 Malang, seperti yang disampaikan oleh bapak Ahmad Syaiful Ulum selaku guru Pendidikan Agama Islam sekitar 99% murid dari kelas XI yang beliau ajar telah menggunakan *handphone* yang berbasis Android. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Malang, kebanyakan siswa memanfaatkan *handphone* hanya sebatas untuk telepon, SMS, memutar lagu/video, mengakses sosial network (facebook, twitter, BBM), bahkan bermain game.⁶

Maka kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan berkualitas, sehingga materi yang diajarkan dapat secara maksimal diterima oleh siswa dan disimpan dengan baik dalam ingatan siswa.

⁵ <http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2015/> diakses pada 21 september 2015

⁶ Wawancara dengan Bapak Ahmad Syaiful Ulum, Tanggal 17 september 2015

Untuk itulah penulis mencoba membuat suatu media yang dapat menarik antusiasme siswa. Dalam hal ini penulis memilih membuat *mobile learning*. Hal ini ditunjang dengan kemajuan *handphone* yang memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual, selain itu *handphone* sudah tidak asing lagi bagi para siswa, semua siswa sudah memilikinya dan membawanya di sekolah.

Penulis berharap pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang”*

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang?
2. Bagaimana keefektifan media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka pengembangan ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang
2. Untuk mengetahui keefektifan media Pembelajaran Berbasis Android terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Aplikasi berbasis Android pada materi Bangun dan Bangkitlah wahai pejuang Islam untuk siswa kelas XI SMA
2. Aplikasi berbasis Android memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan animasi serta dilengkapi dengan info.
3. Konten materi dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi, berjalan pada mode *offline*.
4. Aplikasi diinstal pada handphone yang tergolong dalam *smartphone* berbasis *Android*.
5. Versi sistem operasi Android pada handphone minimal 2.2 (Froyo).
6. Aplikasi dikembangkan dengan *software Adobe Flash Player CS 6* dibantu dengan *software* pengolah gambar *Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, pengolah suara *Adobe Audition*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

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

1. Bagi Siswa

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

2. Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.

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

3. Bagi Sekolah

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

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

5. Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna

menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android melalui pendekatan saintifik ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran PAI dengan materi “Bangun dan Bangkitlah wahai pejuang Islam” ini mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran PAI dan mampu membawa ke pengalaman hidup nyata
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
- d. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi Bangun dan Bangkitlah wahai pejuang Islam.
- b. Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan saintifik.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- d. Uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 2 Malang kelas XI IPA.

G. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang telah penulis lakukan terhadap penelitian-penelitian yang sudah ada, penulis belum menemukan adanya penelitian yang secara khusus berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Namun demikian, setidaknya ada beberapa penelitian maupun tulisan yang secara umum berkaitan dengan penelitian yang akan penulis paparkan, antara lain sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi, Mahmuddin Yunus dalam Jurnal FMIPA UM mencoba melakukan penelitian dengan tema *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X*. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran matematika SMA pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Hasil pengembangan berupa aplikasi *Android* yang memuat materi jarak dalam ruang dimensi tiga. Aplikasi yang dikembangkan memuat enam menu utama, yaitu kompetensi, prasyarat, materi, evaluasi, glosarium, dan tentang aplikasi.⁷

Selanjutnya, Muhammad Khoirun Aziz, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga melakukan penelitian tentang *pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi*

⁷Rohmi Julia Purbasari dkk, *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X*, jurnal FMIPA (Malang, Universitas Negeri Malang)

Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android ini. Dari segi Partisipasi Siswa, terdapat peningkatan hingga 18,75 %. Dari segi Hasil Belajar Siswa, terdapat peningkatan nilai dengan selisih 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk Siswa SMK Kelas X.⁸

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Mahsunah, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga ini mengangkat judul *Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepun-Blora*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berdasarkan pada konsep pendidikan Islam, yaitu metode kisah dengan menggunakan media komputer untuk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, dengan menformat sebuah film karya “Madinah Islamic media” ke dalam program microsoft power point yang dikemas dalam CD-ROM interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang layak digunakan dalam pembelajaran SKI, dan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa secara mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam produk pembelajaran ini secara umum mendapat tanggapan sangat baik dari ahli materi, ahli media dan dari peserta didik sebagai pengguna (*user*), dengan penilaian menggunakan skala 1-5 diperoleh rata-rata skor; aspek pembelajaran adalah 4,23, aspek materi/isi

⁸ Muhammad Khoirun Aziz, *pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*, tesis (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga)

pelajaran 4,22, aspek media pembelajaran 4,28. Hasil dari penelitian lapangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mampu meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk mempelajari SKI. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah diolah melalui uji-t dengan menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh hasil, bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan metode kisah berbasis multimedia dibandingkan dengan metode sebelumnya. Dengandemikian, produk metode kisah berbasis multimedia pembelajaran SKI dalam bentuk CD ROM interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran SKI secara mandiri dan benar-benar efektif dapat meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran SKI.⁹

Terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Krista Karch melakukan penelitian dengan tema *An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom*. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan penelitian dibidang pengintegrasian ponsel ke pembelajaran kelas sebagai. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini menunjukkan guru dan siswa peserta mendukung pemanfaatan ponsel sebagai media pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Lebih lanjut, dalam penelitian ini peneliti menawarkan solusi untuk menghadapi tantangan yang akan terjadi dalam penggunaan smartphone dalam pembelajaran sehingga dapat memastikan penggunaan smartphone akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan sukses. Secara

⁹ Mahsunah, *Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepon-Blora*. tesis (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga)

keseluruhan, guru dan siswa peserta mendorong pergeseran gaya pembelajaran abad 21 melalui penggunaan ponsel di arena pendidikan.¹⁰

Untuk mengetahui perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi, Mahmuddin Yunus. <i>Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X.</i> Jurnal FMIPA UM	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan media android - Sama dalam tingkatan satuan pendidikan menengah Atas (SMA) 	<ul style="list-style-type: none"> - Objek Sekolah - Mata pelajaran yang berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Malang
2	Ahmad Sirojuddin, <i>Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran PAI.</i> Tesis. Malang: Jurusan PAI, UIN Maulana Malik Ibrahim.	<ul style="list-style-type: none"> - Mata pelajaran PAI 	<ul style="list-style-type: none"> - Objek sekolah - Media yang dikembangkan 	Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah berbasis Android dengan mengambil objek SMA Negeri 2 Malang
3	Muhammad Khoirun Aziz. <i>pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI,</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang di gunakan sama yakni android 	<ul style="list-style-type: none"> - Tingkat satuan pendidikannya. Yakni SMK - Objek penelitiannya merupakan hasil belajar dan partisipasi 	Objek yang diteliti ialah SMA Negeri 2 Malang

¹⁰ Krista Karch, *An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom, Disertasi* (Minnesota, Capella University)

	Tesis. Yogyakarta: Jurusan PAI, UIN Sunan Kali Jaga			
4	Mahsunah, <i>Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepun-Blora</i> Tesis. Yogyakarta: Jurusan PAI, UIN Sunan Kali Jaga	- Merupakan penelitian R&D	- Media berbasis multimedia - Mata pelajaran fokus pada SKI - Tingkat satuan pendidikan Mts	Media yang dikembangkan oleh peneliti ialah berbasis Android dengan mengambil objek tingkatan SMA
5	Krista Karch. <i>An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom</i> (Disertasi)	- Pengembangan media menggunakan <i>smart phone</i>	- Media smart phone sebagai media pembelajaran keseharian - Berbagai macam software digunakan - Fokus dalam pendayagunaan <i>smart phone</i> sebagai tools dalam pembelajaran	Fokus <i>smart phone</i> yang dikembangkan peneliti berupa <i>smart phone</i> yang ber-operating system Android dan mata pelajaran yang dikembangkan Pendidikan Agama Islam

Dari kajian terhadap hasil penelitian yang ditulis oleh peneliti tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketiganya sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan multimedia terhadap bahan ajar yang sudah digunakan oleh sekolah lokasi penelitian masing-masing.

H. Definisi Istilah

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

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mengikuti suatu prosedur yang ditetapkan dalam rangka mengembangkan bahan ajar

sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Android mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Media pembelajaran berbasis Android adalah sistem operasi yang digunakan pada posel pintar (*Smartphone*) dan komputer tablet, yang mampu menjadi perantara, penyampai pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan, atau dalam konteks ini informasi yang disampaikan guru kepada murid.
3. Matapelajaran Pendidikan Agama Islam adalah proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk membimbing siswa agar dapat memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran Islam sehingga dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti disini membatasi pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam yang terdapat pada kelas XI SMA dengan tema Bangun dan Bangkitlah wahai pejuang Islam. Pembahasan yang akan disampaikan dalam media ini ialah tentang sejarah pembaharuan islam dan tokoh-tokoh pada masa itu

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap.¹¹ Tumbuh berarti proses itu terus menerus berkembang menuju kesempurnaan, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti semula, artinya diharapkan dapat berubah menjadi yang lebih baik dan sempurna. Karena pokok bahasan disini adalah pendidikan, maka diharapkan pendidikan akan menuju ideal dan sempurna melalui tahapan-tahapan atau proses tertentu, perlu perencanaan yang matang, manifestasi dari perencanaan tersebut, serta evaluasi dari setiap program yang telah dijalankan. Sedangkan pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹²

Penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan, kesenjangan dapat diatasi dengan mengembangkan suatu produk baik itu perangkat keras atau perangkat lunak yang memiliki karakteristik tertentu yang dihasilkan dari perpaduan dari

¹¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013) hlm. 222

¹² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian...*,hlm.227

sejumlah konsep, prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur berkenaan dengan suatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.¹³

Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses.¹⁴ Penelitian pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.¹⁵ Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. 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 data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.¹⁶

Sedangkan Pengertian media menurut Gerlach dan Elly mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu

¹³ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Rosda, 2012) hlm 126

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm. 407

¹⁵ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm. 161

¹⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008) hlm. 164

memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.¹⁷ Gagne menyatakan media adalah berbagai jenis komponen-komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.¹⁸

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Jadi media adalah alat bantu berupa apapun yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi agar si penerima pesan tersebut bisa mengetahui, memahami tentang pesan yang kita sampaikan.

Sedangkan secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.¹⁹

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat

¹⁷ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm:3

¹⁸ Sadirman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2002), hlm:5

¹⁹ Ustman, Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm:11

menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.²⁰

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.²¹ Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.²²

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.²³ Prawiradilaga dan Siregar mengemukakan bahwa : “Pembelajaran adalah upaya menciptaka kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilited*) pencapaiannya”.²⁴ Gagne mendefinisikan “Pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.²⁵ Kunandar mengatakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan

²⁰ Arief S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hlm. 6

²¹ Arief S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan.*, hlm 7

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...*hlm. 4

²³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.(Jakarta: Balai Pustaka,1999), hlm. 15

²⁴ Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*.(Jakarta: Prenada Media,2004), hlm. 4

²⁵ Margaret E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan*.(Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,1994) hlm. 207

lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik”.²⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, dan menyempurnakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penelitian pengembangan yakni untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut

2. Kegunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar

Sebagaimana sarana belajar menurut pandangan Al-Qur'an bahwa manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan tidak berpengetahuan, namun Allah telah membekali manusia dengan sarana-sarana baik fisik maupun psikis agar manusia dapat menggunakannya untuk belajar dan mengembangkan ilmu dan teknologi untuk kepentingan dan

²⁶ Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 287

kemaslahatan manusia. Seperti yang disebutkan dalam QS. An-Nahl [16]: 78.²⁷

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.²⁸

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

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

Memperhatikan penjelasan itu, secara khusus media pembelajaran termasuk media Android memiliki kegunaan–kegunaan sebagai berikut:²⁹

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata–kata tertulis atau lisan belaka)

²⁷ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran.*(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2007), hlm. 38

²⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'an dan Terjemahannya.*(Jakarta: Proyek Kitab Suci Al Qur'an, 1979), hlm. 415

²⁹ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan...*, hlm. 17

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

- 1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai film, atau model.
- 2) Objek yang kecil, dibantu dengan penyektor micro, film bingkai, film, atau gambar.
- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
- 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain
- 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

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

- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :

- 1) Memberikan perangsang yang sama,
- 2) Mempersamakan pengalaman,
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

3. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005.³⁰

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

- a. Storage, menggunakan *SQLite, relational database*.

³⁰ <http://wikipedia.org/id> di akses 21 september 2015

- b. *Connectivity, supports GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE, dan WiMax.*
- c. *Messaging, supports SMS dan MMS.*
- d. *Web browser, didasarkan pada open-source WebKit bersama dengan Chrome's V8*
- e. *JavaScript engine.*
- f. *Media support, termasuk H.263, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF, dan BMP.*
- g. *Hardware support, akselerasi sensor, kamera, digital kompas, proximity sensor, dan GPS.*
- h. *Multi-touch*
- i. *Multi-tasking*
- j. *Flash support*
- k. *Tethering, support sharing koneksi internet.*

Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan Android tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik. Dan semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.³¹

³¹ Sandy Guswan, "Guru Digital" dalam <http://guswan76.wordpress.com>, diakses 28 Desember 2015

B. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Hakekat pendidikan Islam adalah “usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.”³²

Pendidikan atau at-tarbiyah menurut pandangan Islam adalah bagian dari tugas manusia sebagai Khalifah Allah di bumi. Allah adalah Rabb al-'Alamin juga Rabb al-Nas. Tuhan adalah “yang mendidik makhluk alamiah dan juga yang mendidik manusia.”³³ Sebagai khalifah Allah, manusia mendapat kuasa dan limpahan wewenang dari Allah untuk melaksanakan pendidikan terhadap alam seisinya dan manusia, oleh karenanya dalam konteks masalah ini manusialah yang bertanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan tersebut.

Pendidikan secara teoritis mengandung pengertian memberikan kepada jiwa seseorang sehingga mendapatkan kepuasan rohaniyah.³⁴ Pendidikan bila ingin diarahkan kepada pertumbuhan yang sesuai dengan ajaran Islam, maka harus berproses melalui

³² M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hlm 32.

³³ Zuhairini, dkk., *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm147.

³⁴ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan*, .. hlm 32.

kelembagaan maupun melalui sistem kurikuler yang berpedoman pada syari'at Islam.

Seperti yang dikemukakan oleh Prof Dr. Ahmad Tafsir pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang sempurna³⁵. Sehingga pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi muda agar memiliki kepribadian yang utama. Kepribadian yang utama adalah pengembangan pengembangan pribadi dalam segala aspek, dengan penjelasan bahwa yang dimaksud pengembangan pribadi ialah mencakup pendidikan oleh diri sendiri, lingkungan, dan pendidikan oleh orang lain.

Untuk lebih memahami pengertian pendidikan Islam dapat ditinjau dari segi bahasa dan istilah. Adapun dua segi tersebut adalah:

1. Pendidikan Islam Ditinjau Dari Segi Bahasa

Bila kita akan melihat pengertian pendidikan dari segi bahasa maka kita harus melihat di dalam bahasa Arab, karena ajaran Islam itu diturunkan dalam bahasa Arab.

Kata pendidikan mempunyai beberapa istilah penyebutan yang baku dalam bahasa arab. Istilah-istilah tersebut adalah:

³⁵ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2005), hlm. 24

- 1) Tarbiyah (تربية) berasal dari kata dasar robba, yurobbi, tarbiyyatan, yang berarti tumbuh dan berkembang.
- 2) Ta'lim (تعليم) berasal dari kata 'allama yang berarti mengajar dan menjadikan yakin dan mengetahui.
- 3) Ta'dib (تأديب) berasal dari kata adab yang mengandung beberapa pengertian antara lain: membuat makanan, melatih perilaku (akhlak) yang baik, sopan santun dan tatacara pelaksanaan sesuatu dengan baik.³⁶

2. Tinjauan Pendidikan Islam Dari Segi Istilah

Untuk memahami pendidikan agama islam secara mendalam, penulis akan mengemukakan beberapa pendapat tentang tentang agama islam. Prof. H. M. Arifin mengatakan bahwa pendidikan Agama Islam adalah “usaha orang dewasa Muslim yang bertakwa secara sadar mengrahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangan”.³⁷ Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa.

³⁶ Mujtahid, *Reformasi Pendidikan Islam*, (Malang : UIN Maliki Press, 2011), hlm 2

³⁷ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), cet. ke-4, hlm. 10

Menurut Hasan Langgulung, pendidikan islam adalah suatu proses spiritual, akhlaq, intelektual dan sosial yang berusaha membimbing manusia dan memberi nilai-nilai, prinsip-prinsip dan ideal dalam kehidupan yang bertujuan mempersiapkan kehidupan dunia akhirat³⁸. Sedangkan menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan islam adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama (insan kamil).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha-usaha secara sadar, sistematis, dan terarah, dan berencana yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran agama Islam. Dalam arti memiliki kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai agama Islam, memilih dan memutuskan serta berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dari pandangan ini, dapat dikatakan bahwa pendidikan Islam bukan sekedar *'transfer of knowledge'* ataupun *'transfer of training'*, tetapi lebih merupakan suatu sistem yang ditata di atas pondasi 'keimanan' dan 'kesalehan', yaitu suatu sistem yang terkait secara langsung dengan Tuhan.

Dengan demikian, dapat dikatakan pendidikan Islam merupakan suatu kegiatan yang mengarahkan dengan sengaja perkembangan seseorang sesuai atau sejalan dengan nilai-nilai Islam. Maka sosok

³⁸ Mujtahid. , *Reformasi Pendidikan Islam....* hlm. 17

pendidikan Islam dapat digambarkan sebagai suatu sistem yang membawa manusia kearah kebahagiaan dunia dan akhirat melalui ilmu dan ibadah. Karena pendidikan Islam membawa manusia untuk kebahagiaan dunia dan akhirat, maka yang harus diperhatikan adalah 'nilai-nilai Islam tentang manusia; hakekat dan sifat-sifatnya, misi dan tujuan hidupnya di dunia ini dan akhirat nanti, hak dan kewajibannya sebagai individu dan anggota masyarakat. Semua ini dapat dijumpai dalam al-Qur'an dan Hadits.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

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

a. Dasar konstitusional

- Pancasila

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

- UUD 1945 dalam Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi:
 1. Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa

2. Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu³⁹.

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

b. Dasar operasional

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

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

³⁹ Ahmad Patoni, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bina Ilmu, 2004), hlm 46.

sekolah, mulai dari sekolah dasar sampai dengan Universitas-Universitas Negara.⁴⁰

c. Dasar Religius

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

a. Dasar dari Al-Qur'an antara lain:

Surat at-Taubah 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mu'min itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya. (QS at-Taubah, 9:122).⁴¹

⁴⁰ Ahmad Patoni, *Metodologi.*, hlm 47.

⁴¹ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Intermassa, 1994), hlm 301-302.

Surat Ali Imron ayat 104

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

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

Surat an Nahl ayat 125

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

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

b. Dasar hadits antara lain:

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

Musadad ibnu Musarhad bercerita kepada kami, Abdillah ibn Dawud bercerita kepada kami, dari Abu Darda'; Saya duduk di masjid Dimasqo' datang seorang pria lalu berkata; Ya abi Darda' berilah saya hadits dari Rasul SAW. Abi Darda' menjawab Sesungguhnya saya pernah mendengar dari Rasul SAW. Beliau bersabda: Barang siapa berjalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan orang tersebut untuk menuju berbagai jalan di surga. Para malaikat mengepakkan sayap keridhaannya untuk orang-orang yang menuntut ilmu Kelebihan orang yang berilmu dari orang yang beribadah (tanpa ilmu) bagaikan kelebihan terangnya sinar rembulan pada bulan purnama mengalahkan sinar berbagai bintang lainnya.. (diriwayatkan oleh At-Tarmidzi)⁴²

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

Manusia yang paling dekat kepada derajat kenabian itu ialah orang-orang yang berilmu dan orang-orang yang berjihad. Adapun orang-orang berilmu, maka mereka itu memberi petunjuk kepada manusia berdasarkan apa yang dibawa oleh para rasul. Sedangkan orang-orang yang berjihad itu berjuang dengan-pedang- rasul itu.⁴³

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Sebelum kita berbicara lebih jauh tentang tujuan pendidikan agama Islam maka terlebih dahulu di sini akan penulis jelaskan yang dimaksud dengan tujuan. Secara etimologi, tujuan adalah "arah, maksud atau haluan.⁴⁴ Secara terminologi, tujuan berarti, sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sebuah usaha atau kegiatan selesai".

⁴² Abi Dawud Sulaiman Ibnu As'ad, *Sunan Abi Dawud*, Juz 3 (Qohirah : Dar al hadits, 1999), hlm 1576.

⁴³ ⁴³ Abi Dawud Sulaiman Ibnu As'ad, *Sunan Abi..*, hlm 228-229.

⁴⁴ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm 15.

Membahas tujuan pendidikan agama islam sangatlah penting guna melahirkan formulasi yang gamblang untuk memberikan pencerahan dimasa yang akan datang. Formulasi tujuan tersebut dilahut dari dua perspektif, yaitu perspektif manusia (pribadi) dan perspektif masyarakat (mahluk sosial). Perspektif manusia ideal digambarkan seperti manusia kamil, manusia berkualitas, manusia unggul, manusia bertaqwa dan lain sebgainya. Sedangkan dalam perspektif manusia sebagai makhluk sosial tujuan pendidikan diformulasikan dalam bentuk citra masyarakat ideal.

Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara⁴⁵.

Menurut al-Ghazali tujuan pendidikan agama islam adalah untuk mewujudkan kebahagiaan anak didik baik di dunia maupun di akhirat, sebagaimana yang dimaksud dalam surah Al-Qashash ayat 77 :

وَابْتَغِ فِي مَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۗ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۗ وَأَحْسِنَ ۗ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۗ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ۗ

⁴⁵ Muhaimin, dkk., *Pardigma Pendidikan Islam Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 78

“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”⁴⁶

Dalam hal ini Al-Ghazali mengklasifikasikan tujuan pendidikan sebagai berikut⁴⁷ :

1. Membentuk insan purna yang pada akhirnya dapat mendekatkan diri kepada Allah SWT
2. Membentuk insan purna untuk memperoleh kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun diakhirat.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Agama Islam yaitu untuk membentuk pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah dan senantiasa meningkatkan keimanannya melalui pemupukan pengetahuan serta pengalamannya tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan dan ketakwaannya dalam berbangsa dan bernegara sehingga tercapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Dalam Permendikbud RI No 64 Tahun 2013 Ruang lingkup PAI SMA meliputi Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah, Akhlak dan Budi Pekerti, Fiqih, Tarikh/Sejarah Peradaban Islam.⁴⁸ Dilihat dari sudut

⁴⁶ DEPAG RI, Al-Qur'an dan Terjamah.(Jakarta : CV. Toha Putra. 1989). Hlm 619

⁴⁷ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Ciputat : Ciputat Press), hlm 22

⁴⁸ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

ruang lingkup pembahasannya, pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran yang umum dilaksanakan di sekolah menengah di antaranya: Pengajaran keimanan, akhlak, al-Qur'an dan Hadits, fiqih dan *tarikh* atau sejarah kebudayaan Islam.

Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti memfokuskan pada materi *tarikh* atau sejarah kebudayaan Islam. Kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia, seperti, kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Dengan demikian, Pengertian sejarah kebudayaan Islam adalah kejadian peristiwa yang kompleks yang berkaitan dengan agama Islam yang terjadi pada masa lampau. Sehingga mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) dinilai penting untuk diajarkan. Sebab dengan mengetahui sejarah umat Islam yang terdahulu diharapkan siswa dapat mengambil ibrah dari kisah yang telah terpaparkan oleh mereka agar kelak dapat dijadikan sebagai pedoman hidup.⁴⁹

Adapun tujuan dari pembelajaran SKI pada dasarnya mempelajari sejarah kebudayaan Islam bertujuan untuk mempelajari berbagai masalah kehidupan umat manusia. Maju mundurnya suatu kebudayaan juga menunjukkan perkembangan kehidupan manusia. Selain itu, maju mundurnya kebudayaan membuktikan bahwa kebaikan dan kejahatan merupakan bagian dari kehidupan. Kebaikan

⁴⁹ Sugeng, Siswandi dkk, *Sejarah Kebudayaan Islam*. (Surabaya : Hilmi Putra 2014), hlm 7.

membawa kearah kemajuan kebudayaan, sedangkan kejahatan membawa kearah kemunduran kebudayaan.⁵⁰

Selain itu tujuan mempelajari SKI sebagai berikut :

- a. memberi pengetahuan tentang sejarah Agama Islam kepada para siswa.
- b. Mengambil ibrah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah.
- c. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk berdasarkan hasil mencermati fakta sejarah yang ada.
- d. Membekali siswa untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh-tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.
- e. Untuk mempelajari berbagai masalah kehidupan manusia.⁵¹

C. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pengembangan media pembelajaran merupakan inovasi-inovasi baru yang dilaksanakan untuk meningkatkan proses pembelajaran, hasil pembelajaran dan mutu pendidikan. Berbagai bentuk pengembangan media terus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang terus berkembang searah dengan perkembangan media dan teknolgi pada era globalisasi. Penciptaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan

⁵⁰ Sugeng, Siswandi dkk, *Sejarah...*hlm 8

⁵¹ Sugeng, Siswandi dkk, *Sejarah...*hlm 8

pendidikan sangat diperlukan untuk memfalisitasi penyampainan informasi kepada peserta didik agar mudah di pahami dan dimengerti. Sehingga belajar menjadi menyenangkan dan tidak lagi membosankan.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (*teaching aids*).⁵²

Pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa. Mengingat pentingnya pengertian suatu konsep dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, maka animasi yang dapat menunjukkan gejala fisis perlu diutamakan tanpa mengabaikan proses lainnya. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis multimedia yang ideal harus mampu berfungsi sebagai media presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan--latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung.⁵³

⁵² Agus Arwani. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia" Jurnal Forum Tarbiyah Vol 9, No 2: Desember 2011

⁵³ Nispi Syahbani." Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" Jurnal At-Ta`lim Vol 4 (2013)

Smart phone bukan lagi kebutuhan skunder melainkan merupakan kebutuhan primer dikalangan masyarakat menengah keatas. Berbagai jenis dan bentuk *smart phone* di jual dengan harga yang murah dan bisa dikonsumsi dengan mudah. *Smart phone* memberikan fitur yang banyak dan menarik sesuai dengan kebutuhan pengguna *smart phone*. Penggunaan *smart phone* di setiap saat dan selalu dibawa kemanapun saat bepergian, memudahkan pembelajaran dilakukan di luar kelas. Jika pada saat ini *smart phone* berbasis android hanya di gunakan untuk mengakses media sosial dan bisnis, maka *smart phone* juga bisa di gunakan sebagai media belajar bagi penggunanya. Dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran pada *smart phone* berbasis android pada pembelajaran pendidikan agama Islam dengan tema Bangun dan bangkit wahai pejuang Islam.

Smart phone merupakan Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah berbasis android. Bentuk media pembelajaran ini berbentuk aplikasi yang dapat diakses secara *offline* (tidak memerlukan jaringan internet), sehingga jika pengguna tidak memiliki akses internet media belajar ini tetap dapat di akses kapanpun dan dimanapun, sehingga belajar lebih efektif karena materi belajar dapat dibawa kemanapun dan dapat dibuka kapanpun sesuai dengan keinginan pemilik *smart phone*.

Pendidikan Islam di sekolah menengah atas dapat dipahami sebagai suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas dalam bentuk subjek yang disebut Pendidikan Islam atau PAI. Pendidikan Islam merupakan diharapkan untuk

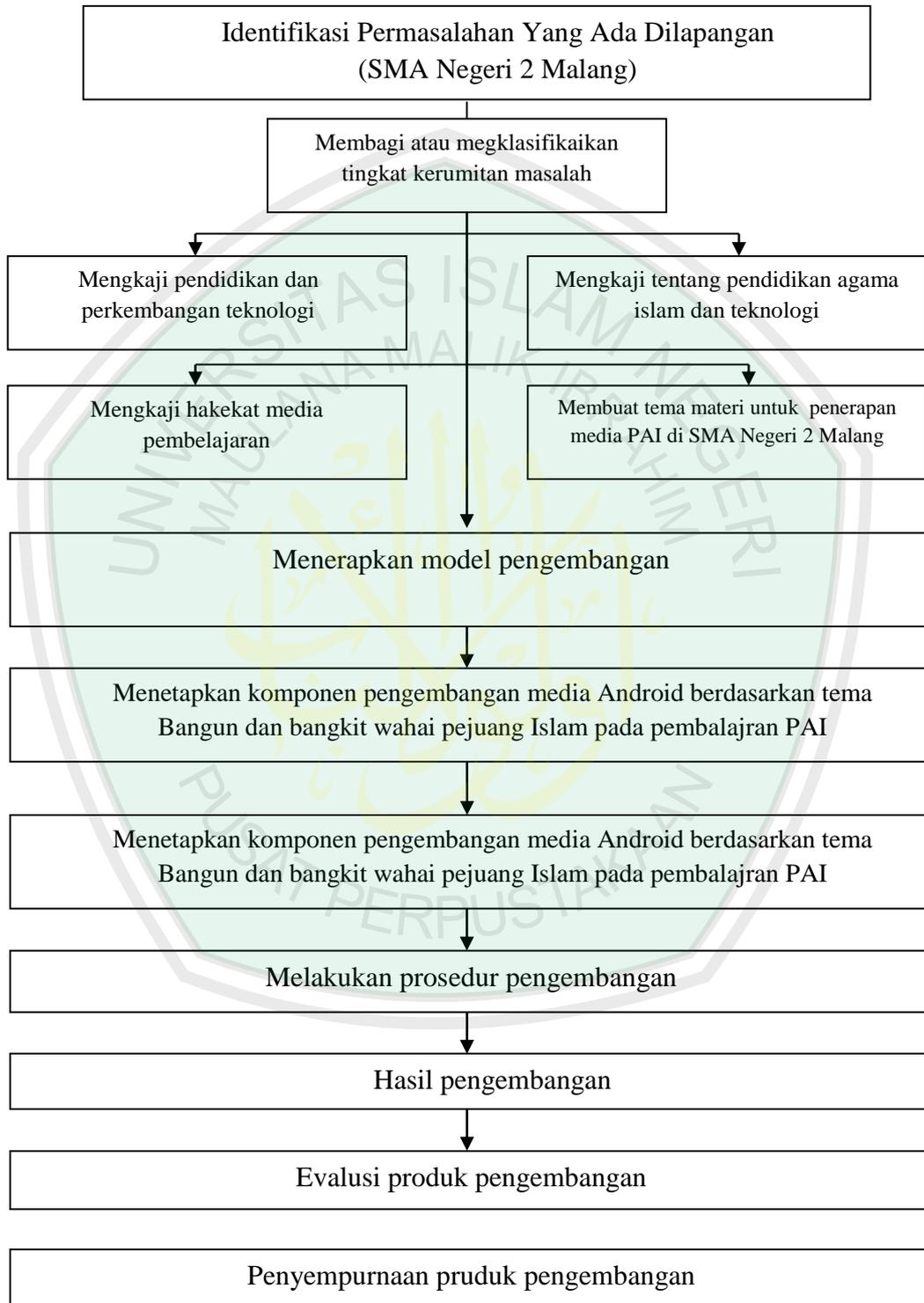
menghasilkan manusia yang selalu berusaha untuk meningkatkan iman, kesalehan, dan moralitas, dan aktif dalam membangun peradaban dan harmoni kehidupan terutama dalam memajukan peradaban martabat.⁵⁴

Manfaat media pembelajaran android dalam pembelajaran pendidikan agama Islam adalah

1. Untuk mempermudah siswa dalam belajar pendidikan agama Islam sebagai media belajar pendukung diluar kegiatan belajar di sekolah
2. Materi pendidikan agama Islam mudah dipahami dengan tampilan yang menarik dan disertai suara
3. Simpel dan mudah dibuka dan dibawa kemanapun ketika pergi

⁵⁴ Zulkifli.M dkk. On Ict-Based Learning Model Of Islamic Education At Senior High School 4 Kendari South-East Sulawesi Province. Journal of Arts, Science & Commerce Vol.– IV, Issue – 4, Oct. 2013

D. Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁵ Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal/bertahap.⁵⁶

Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat erat kaitannya dengan bidang teknologi pembelajaran. Beberapa dekade penelitian dalam bidang teknologi pembelajaran telah bersinggungan dengan masalah pengembangan produk dan desain, utamanya media dan bahan ajar serta desain sistem pembelajaran. Kita ketahui bahwa teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber-sumber untuk

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D ...* hlm. 297

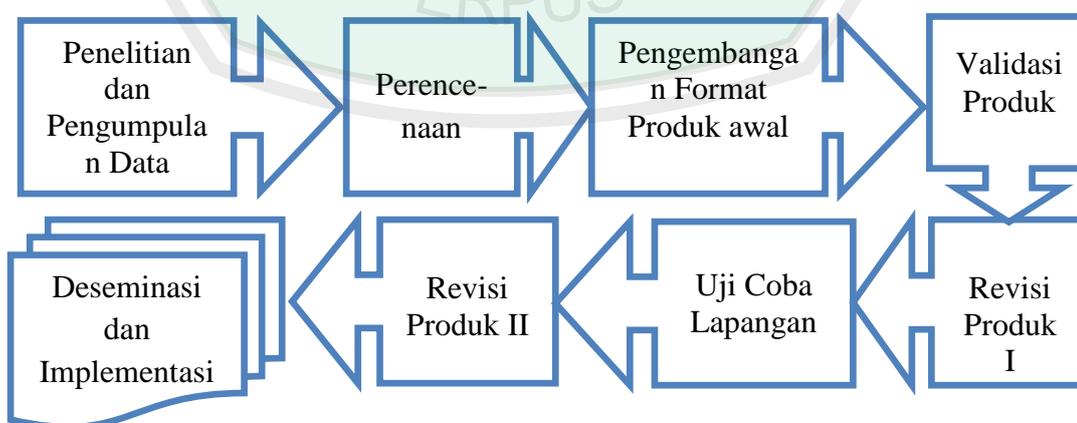
belajar.⁵⁷ Oleh sebab itu, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari (1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk II, (8) tahap uji lapangan, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap desiminasi dan implementasi.⁵⁸ Dengan perubahan seperlunya yakni dalam penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah 8 dan 9 dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dari peneliti.

Berikut representasi pengembangan yang digunakan dapat dilihat melalui gambar.

Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D berdasarkan model Borg & Gall.



⁵⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013) hlm. 228

⁵⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan ...* hlm. 205-207

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

1. Penelitian dan Pengumpulan Data melalui Survei

a. Pemilihan materi

Materi yang dipilih pada penelitian dan pengembangan ini adalah Bangun dan bangkit wahai pejuang Islam. Pemilihan materi ini didasari oleh alasan-alasan sebagai berikut:

- 1) Banyak sekali permasalahan kehidupan yang erat kaitannya dengan perjuangan umat islam.
- 2) Hasil wawancara dengan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam tahun kemarin siswa masih banyak yang kesulitan akan materi ini walaupun sebenarnya materi ini sudah pernah diajarkan ditingkatan sebelumnya

b. Pemilihan sekolah

Sekolah yang dipilih untuk penelitian dan pengembangan ini adalah SMA Negeri 2 Malang. Alasan yang mendasari pemilihan sekolah ini adalah sebagai berikut ;

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

dapat dilaksanakan dengan baik.

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

3) Lokasi sekolah yang strategis.

c. Analisis kebutuhan

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

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang bersangkutan, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik di SMA Negeri 2 Malang kurang antusias dalam belajar terlebih belajar Pendidikan Agama Islam. Banyak dari mereka yang merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Sedangkan mereka diharapkan mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang diajarkan dalam kehidupan mereka. Sehingga peneliti berasumsi perlu dikembangkan sebuah terobosan baru melalui media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan saintifik. Dengan media ini diharapkan siswa belajar PAI secara interaktif dan tidak membosankan.

2. Perencanaan

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan pengembangan ini, mulai dari pengumpulan buku-buku yang berkaitan

dengan produk yang dikembangkan, menyiapkan rancangan tampilan media, pengumpulan bahan grafis dan animasi yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa di tingkat SMA, sampai dengan menyiapkan bahan-bahan sebagai evaluasi dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Penyusunan Media Pembelajaran

a. Pembuka Media Pembelajaran

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

b. Judul Media Pembelajaran

Di awal program akan tampil halaman judul yang bertuliskan “Bangun dan bangkit wahai pejuang Islam”. Judul program ini merupakan aspek pokok untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang dipelajari selama belajar dengan program tutorial ini.⁵⁹

c. Masalah Kontekstual sebagai Pengantar Materi

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

d. Menu Utama Media Pembelajaran

Menu utama media pembelajaran ini terdiri dari tujuh submenu yang meliputi 1) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, 2) Indikator, 3)

⁵⁹ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 143

Tujuan Pembelajaran, 4) Materi Pembelajaran, 5) Profil Penyusun, 6) Referensi, dan 7) Tentang media.

e. Materi Pembelajaran

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

f. Test

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

4. Uji Validitas Ahli

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

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila media pembelajaran masih banyak kelemahan dan kekurangan sehingga revisi produk ini bersumber pada hasil angket dari para ahli. Berbagai saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli akan

dianalisis. Dari hasil analisis itulah peneliti mulai merevisi produk media yang dikembangkan.

6. Uji Coba Lapangan

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

7. Desiminasi dan Implementasi

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

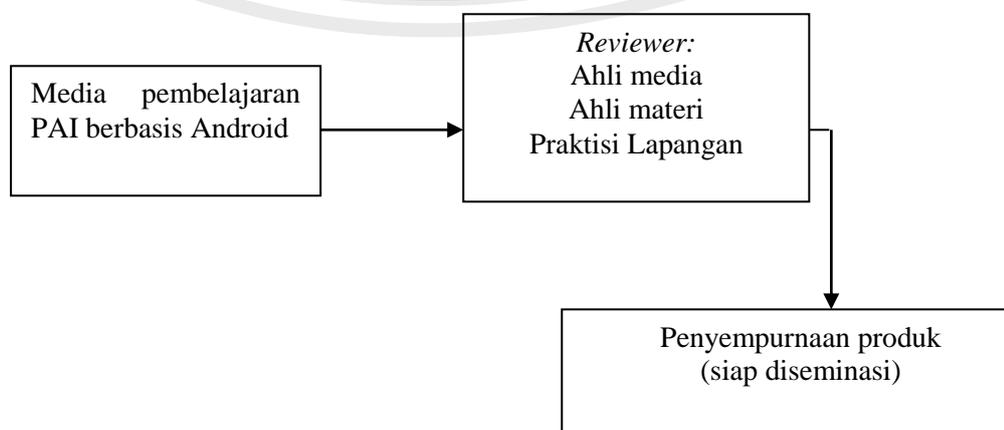
C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Selain itu kelayakan juga dilakukan untuk melakukan evaluasi awal terhadap produk yang dihasilkan. Hasil dari uji kelayakan ini akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi atau memperbaiki produk agar produk memiliki kualitas yang cukup. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu: (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data

1. Desain Uji Produk

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

Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan dan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan. Selain menilai kelayakan, validator juga menyatakan praktis tidaknya media pembelajaran. Desain uji coba dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Bagan Alir Desain Uji Coba

Keterangan *reviewer*:

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

2. Subyek Uji Coba

Subyek penilaian dalam media pembelajaran berbasis *android* adalah ahli isi bidang studi, ahli desain produk dan ahli pembelajaran. Sedangkan sasaran subyek uji coba pengguna adalah siswa kelas VII SMA Negeri 2 Malang.

a) Tahap Kajian Ahli Media

Ahli media yang dimaksudkan dalam penelitian adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang media pembelajaran/bidang IT dan merupakan dosen perguruan tinggi minimal telah menyelesaikan s-2 teknologi pendidikan atau sistem informasi

b) Tahap Kajian Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksudkan dalam penelitian ini merupakan dosen Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan S-2 pendidikan agama islam.

c) Tahap Kajian Praktisi Lapangan

Praktisi lapangan dalam hal ini adalah seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Malang yang sudah berpengalaman dan berkompeten menjadi guru Pendidikan Agama Islam.

Setelah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam selesai divalidasi dan direvisi sesuai masukan para ahli, tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan. Dalam hal ini adalah peserta didik kelas XI IPS1 SMA Negeri 2 Malang tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 26 peserta didik.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan menggunakan kondisi yang alami (*natural setting*), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.⁶⁰ Data diperoleh dengan beberapa cara diantaranya yaitu wawancara, penyebaran angket, observasi, dan tes kelas

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...* hlm.308.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah pengumpulan data. Instrumen penelitian utama yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah berupa draf media pembelajaran berbasis *android*, sedangkan instrumen pendukungnya berupa pedoman wawancara dan angket.

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara adalah suatu draf panduan wawancara yang berisikan butir-butir pertanyaan untuk diajukan kepada informan. Hal ini hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, penggalan data dan informasi, selanjutnya tergantung improvisasi peneliti di lapangan.⁶¹

Secara garis besar ada dua macam pedoman wawancara:

- 1) Pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Tentu saja kreativitas pewawancara sangat diperlukan, bahkan jenis wawancara ini lebih banyak tergantung dari pewawancara karena pewawancara adalah pengemudi jawaban responden.

⁶¹ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif*...., hlm.176

- 2) Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara rapi dan terperinci sehingga menyerupai *check list*.⁶²

Pedoman wawancara yang banyak digunakan adalah bentuk *semi structured*. Dalam hal ini mula-mula peneliti menanyakan beberapa pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam untuk memperoleh keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam.⁶³

b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran obyek uji coba. Sedangkan pedoman wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket. Adapun angket yang dibutuhkan sebagai berikut:

- 1) Angket tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran .
- 2) Angket tanggapan ahli desain pembelajaran.
- 3) Angket tanggapan ahli pembelajaran.
- 4) Angket tanggapan siswa melalui uji coba lapangan.

Dalam penelitian ini jenis kuesioner yang akan digunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang sudah disediakan

⁶² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.270.

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik ...* hlm.270

jawabannya sehingga tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda tertentu pada kolom jawaban yang disediakan.

c. Observasi

Observasi dalam hal ini mengharuskan peneliti untuk mengamati secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.⁶⁴ Metode observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku siswa (subyek penelitian) seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu. Ketika melakukan pengamatan, peneliti terlibat secara pasif. Artinya peneliti tidak terlibat dalam kegiatan-kegiatan siswa dan tidak berinteraksi dengan mereka secara langsung, peneliti hanya mengamati interaksi sosial yang mereka ciptakan, baik dengan sesama siswa maupun dengan pihak luar.⁶⁵

d. Tes

Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁶⁶ Soal tes merupakan alat untuk mengumpulkan data pada penelitian ini. Tes yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran ini adalah tes prestasi, yaitu tes yang

⁶⁴ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm.165.

⁶⁵ M.Djunaidi Ghony, *Metode Penelitian Kualitatif...* hlm.165.,

⁶⁶ Yatim Rianto, *Metodologi Penelitian ...*, hal.103

digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah belajar dengan media pembelajaran ini. Tes peneliti berupa *post test*. Soal tes yang sama diberikan kepada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal tes digunakan untuk mengetahui perbandingan prestasi antara kedua kelas.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Kuantitatif Persentase

Data yang berupa data verbal deskriptif dianalisis secara kualitatif. Sedangkan untuk menganalisis data berupa uji ahli, uji praktisi dan uji lapangan dilakukan secara kuantitatif.

Data verbal deskriptif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis dengan teknik sebagai berikut:

- a) Menggumpulkan data
- b) Menstrankrip data verbal lisan
- c) Menghimpun, menyeleksi dan klasifikasi data
- d) Menganalisis data dan merumuskan simpulan hasil analisis sebagai dasar untuk penyusunan produk yang dikembangkan.

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif sederhana dengan menghitung presentase jawaban masing-masing item pertanyaan yang diberikan kepada responden.

Untuk pengolahan data menggunakan rumus persentase :

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

Hasil data dianalisis menggunakan kriteria interpretasi. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap hasil analisis dari data responden. Sebagai pedoman interpretasi ditetapkan kriteria sebagaimana tertuang dalam tabel berikut ini:

Kategori	Persentase	Kualifikasi
4	86% - 100 %	Sangat layak
3	76 % - 85 %	Layak
2	56 % - 75 %	Cukup layak
1	< 55 %	Kurang layak

Tabel 3.1 Kriteria interpretasi Sugiono (2011)

Keterangan :

- a) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 86% - 100 %, media tersebut tergolong kualifikasi sangat layak.
- b) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 76 % - 85 %, media tersebut tergolong kualifikasi layak.
- c) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 56 % - 75 %, media tersebut tergolong kualifikasi cukup layak.
- d) Apabila media yang di uji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase < 55 %, media tersebut tergolong kualifikasi kurang layak.

b. Analisis Uji Beda T

Uji beda t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 16.0 dengan kriteria jika taraf signifikansi $\leq 0,05$, maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansinya $> 0,05$, maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Jadi diharapkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android.

Rumus analisa Uji beda T :

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

Dengan keterangan sebagai berikut :

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

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

$\sum Xd^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan N-1

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

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

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



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan Media

1. Penelitian dan pengembangan

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah dasar dalam melakukan penelitian dan pengembangan untuk mengetahui kebutuhan yang akan digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis android. Adapun analisis kebutuhan yang didapat oleh peneliti antara lain :

- 1) Peneliti melihat adanya permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tingkat satuan pendidikan menengah ke atas.
- 2) Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih bersifat tradisional, maksudnya jarang menggunakan media atau metode baru dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali semangat belajar siswa berkurang sehingga pemahaman materi berkurang.
- 3) Siswa mayoritas memiliki *handphone* android, sehingga akan mendukung dan mempermudah penelitian ini.
- 4) Menentukan lokasi penelitian untuk pengembangan media

5) Menentukan materi Pendidikan Agama Islam untuk pengembangan media

Padahal Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang penting sebagai pembentukan pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah dan senantiasa meningkatkan sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan dan ketakwaannya dalam berbangsa dan bernegara sehingga tercapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat

b. Pemilihan Sekolah

Setelah diketahui permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka peneliti memilih SMA Negeri 2 Malang sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bidang yang mengajar di SMA Negeri 2 Malang. Ditemukan bahwa siswa di SMA Negeri 2 Malang memiliki kegagalan dalam konsentrasi dan fokus saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga pemahaman mereka terhadap materi lemah. Kegagalan focus dalam memahami materi ini dikarenakan siswa sibuk dengan alat komunikasi yang seharusnya dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran. Alat penunjang tersebut menjadi alih fungsi sebagai media komunikasi dengan dunia maya dan teman sebaya.

Dari hasil observasi dan pengamatan di kelas bahwa siswa kurang semangat dan tidak fokus dalam proses pembelajaran.

Bahkan siswa lebih suka bermain *handphone* dan bercanda dengan temanya. Beberapa siswa mengatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam membosankan. Hal ini di karenakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih tradisional atau monoton serta jarang menggunakan media pembelajaran, sebagai alat bantu dalam penyampaian materi Pendidikan Agama Islam saat proses pembelajaran.

c. Pemilihan Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tokoh perkembangan islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pengkhususan sub di bidang SKI. Pemilihan materi ini dikarenakan hasil pengamatan bahwa materi tokoh ini sulit dipahami dan sering kurang diminati oleh siswa, sehingga dalam prosesnya siswa cenderung tidak aktif dan sibuk sendiri. Selain itu peneliti juga memiliki alasan tersendiri bahwa materi tokoh islam sangat penting untuk dipelajari sebagai percontohan kehidupan bagi siswa/siswi. Karena dengan mengetahui tokoh-tokoh dalam islam maka mereka bisa meneladaninya dalam kehidupan sehari-hari atau bahkan siswa dapat mengidolaknya sebagai tokoh yang memotifasi dalam beribadah dan belajar.

2. Perencanaan

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pemilihan sekolah dan pemilihan materi. Maka langkah selanjutnya adalah melakukan

perencanaan penelitian dan pengembangan produk pembelajaran berbasis android. Dengan langkah-langkah sebagai berikut

- a) Mengumpulkan sumber belajar yang berkenaan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Sub materi Tokoh-tokoh dalam Islam sebagai pedoman materi pada saat penelitian dan pengembangan media berbasis android. Sumber belajar dapat di peroleh dari Buku, LKS atau Internet.
- b) Memilah dan memilih materi tokoh-tokoh islam dari bererbagai sumber belajar, agar relevan dan akurat.
- c) Membuat catatan materi Pendidikan Agama Islam yang akan digunakan dalam pengembangan media. Catatan diwujudkan dalam peta konsep Materi Pendidikan Agama Islam secara sederhana di buku tulis/catatan
- d) Merancang desain/layout untuk tampilan materi Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan perkembangan dan karakter siswa sekolah menengah keatas (SMA/MA)
- e) Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan media
- f) Agket yang dibuat divalidasi ke 3 validator ahli yaitu dua dosen dan satu guru Pendidikan Agama Islam
- g) Menyiapkan bahan dan keperluan tugas proyek dan evaluasi berupa pretest dan posttest

3. Pengembangan

a. Intro

Pada scene Intro terdapat judul, nama creator, logo, animasi kartun muslim, serta tombol start, tulisan kelas XI semester genap yang menunjukkan bahwa modul ini dipergunakan untuk kelas XI. Intro dibuat untuk menarik minat siswa agar siswa tertarik untuk membaca modul dan mengerjakannya. Pada gambar 4.1 disajikan intro media Pembelajaran berbasis Android pada materi Bangun dan Bangkitlah Wahai Pejuang Islam.



Gambar 4.1 Cover Media Pembelajaran berbasis Android

b. Main Menu

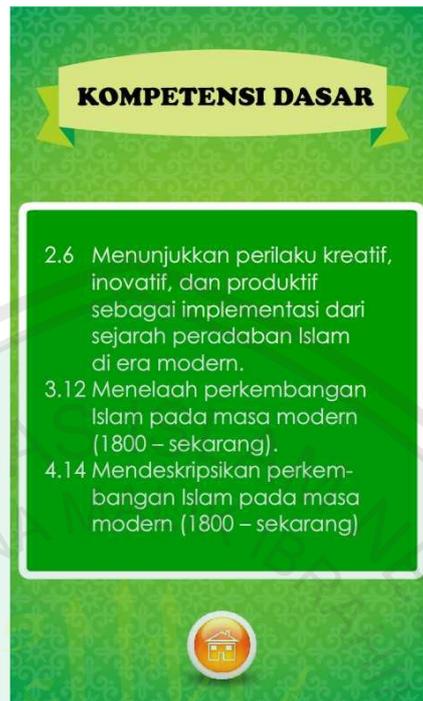
Pada main menu ini terdapat judul, dan tombol – tombol yang gunanya mengarahkan kita kepada menu yang nantinya diinginkan. Diantaranya KI,KD, materi, quiz dan Author



Gambar 4.2 Menu Utama Media Pembelajaran bebrbasis Android

c. KI,KD

Pada scene KI,KD saya suguhkan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar sesuai dengan Permenag. Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar bertujuan untuk menunjukkan apa yang harus siswa capai dalam pembelajaran ini.



Gambar 4.3 Kompetensi Dasar

d. Materi

Materi pembelajaran ini didalamnya disajikan peta konsep tentang Bangun dan Bangkitlah Wahai Pejuang Islam. Materi pertama yang akan di pelajari yaitu materi tentang Islam modern, dalam materi ini disajikan faktor-faktor kebangkitan islam, serta inovasi-inovasi untuk memajukan islam. Materi yang kedua yaitu tokoh-tokoh pembahuran islam, pada materi ini disajikan foto-foto dari tokoh tersebut dan ide-ide gagasan pembaharuan islam.



Gambar 4.4 Materi

e. Quiz

Pada menu quiz, siswa disajikan dengan latihan soal, siswa langsung bisa menjawabnya dan mendapatkan koreksi dari jawabannya.



Gambar 4.5 Quiz

f. Author

Untuk scene yang terakhir merupakan profil dari pengembang media pelajaran ini, selain itu berisi daftar rujukan, berisi bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini



Gambar 4.6 Author / Profil Pengembang

Pembelajaran berbasis android merupakan pembelajaran menggunakan alat komunikasi berupa smart phone berbasis android yang disertakan materi pembelajaran didalamnya. Bentuk pembelajaran ini dikemas dalam aplikasi yang dapat dimiliki dan dibuka pada setiap saat, tanpa memerlukan akses internet. Sehingga pemaksimalan smart phone bagi siswa tidak hanya dalam komunikasi teman sejawat atau jual beli, melainkan bisa sebagai alat untuk belajar. Maka dengan terobosan baru ini siswa diharapkan mampu memahami materi SKI yang diberikan guru, mampu meneladani tokoh sebagai teladan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga hasil belajar siswa akan baik karena mereka bisa belajar dengan baik. Melihat kondisi tersebut peneliti memiliki terobosan baru sebagai solusi dalam pemahaman materi SKI, yakni dengan pengembangan media elearning berbasis android atau mobile learning.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Validasi Produk

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

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan 1 guru SMA Negeri 2 Malang. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan validator, Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan pada bagian akhir angket.

Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android sebagai berikut :

a) Data Uji Coba Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam adalah orang yang kompeten dibidang

Pendidikan Agama Islam. langkah ini dipilih sebagai cara untuk lebih bisa meningkatkan kualitas produk. Ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Disini peneliti menunjuk Ibu Isti'anah Abu Bakar,M.Ag. penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Memiliki latar belakang Pendidikan Agama Islam
- 2) Memiliki latar pendidikan magiser yang linier
- 3) Memiliki sertifikasi dosen dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam
- 4) Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

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

Tabel 4.1
Hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan produk

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor
1.	Konsep relevansi dengan kurikulum 2013 (Kompetensi inti & Kompetensi dasar)	3
2.	Konsep/materi dalam media pembelajaran berbasis android mempermudah siswa memahami isi materi	3
3.	Konsep materi bahan ajar di tulis secara	2

	ilmiah	
4.	Kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran	3
5.	Kesesuaian antara isi materi dengan kompetensi yang di harapkan	4
6.	Apakah komponen yang ada sudah memadai sebagai media pembelajaran berbasis android	4
7.	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran saintifik	3
8.	Kejelasan uraian materi dengan pendekatan saintifik	3
9.	Materi yang tersaji dalam media pembelajaran berbasis android mampu menambah wawasan pengetahuan siswa	4
10.	Materi yang tersaji dalam media pembelajaran berbasis android mampu merangsang keingintahuan siswa dan berfikir kritis	4
11.	Materi pada media pembelajaran berbasis android diuraikan secara runtut	2
12.	Materi dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami	3
13.	Tampilan materi dalam media pembelajaran menarik	3
14.	Kesesuaian dan ketepatan Multimedia	3
15.	Ketepatan materi pendukung pembelajaran	3
16.	Kesesuaian refrensi yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu	1
17.	Keluasan dan kedalam isi belajar	2
Jumlah Σ		50

Maka dapat dipaparkan data hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android adalah sebagai berikut:

- 1) Materi PAI yang di sajikan sudah sesuai/relevan dengan konsep kurikulum 2013, Meliputi Kompetensi inti & Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
- 2) Konsep materi PAI dalam media pembelajaran berbasis android mampu mempermudah siswa memahami isi materi
- 3) Konsep materi bahan ajar PAI masih memerlukan perbaikan dalam bahasa karena di tulis kurang ilmiah
- 4) Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI
- 5) Isi materi sangat sesuai dengan kompetensi yang di harapkan
- 6) Komponen yang ada sudah sangat memadai sebagai media pembelajaran berbasis android
- 7) Isi uraian pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran saintifik
- 8) Kejelasan uraian materi sesuai dengan pendekatan saintifik
- 9) Materi PAI yang tersaji dalam media pembelajaran berbasis android sangat mampu menambah wawasan pengetahuan siswa

- 10) Materi yang tersaji dalam media pembelajaran berbasis android sangat mampu merangsang keingintahuan siswa dan berfikir kritis
- 11) Materi PAI pada media pembelajaran berbasis android diuraikan kurang runtut
- 12) Materi dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami
- 13) Tampilan materi dalam media pembelajaran sudah menarik
- 14) Multimedia yang digunakan sesuai
- 15) Materi pendukung pembelajaran yang digunakan sesuai
- 16) Refrensi yang digunakan sangat kurang dengan bidang ilmu terkait
- 17) Kurang keluasan dan kedalaman isi belajar

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

- 1) Menambahkan refrensi yang jelas

Dari hasil validasi disebutkan bahwa peneliti harus menambahkan jumlah referensi atau sumber belajar untuk memperluas materi yang akan disampaikan. Dengan tujuan agar peneliti mudah untuk menceritakan dan mengurutkan

materi yang akan disampaikan dengan media berbasis android.

2) Aspek KD yang dikembangkan bukan hanya aspek who

Pada materi berisi mengenai tokoh-tokoh islam yang berkembang pada masanya. Maka dari hasil uji validasi, penguji ahli memberikan saran agar materi yang disampaikan tidak berfokus tentang biografi tokohnya saja, melainkan dikembangkan pada aspek lain misalnya sejarah, keilmuan, sifat-sifat dan pengaruh tokoh terhadap masyarakat dengan menggunakan teknik 5 W + 1H

3) Keruntutan materi

Uji validasi yang diperoleh menegaskan bahwa materi yang disajikan masih kurang runtut. Maksudnya perlu di perbaiki penyusunan dan peletakannya agar mudah di sampaikan dan dipahami.

4) Lakukan analisis materi

Analisi materi merupakan kebutuhan mendasar sebelum melangkah pada penyusunan materi. Maka peneliti disarankan untuk analisis materi tentang sejarah islam agar tersusun materi PAI yang sesuai, runtut dan jelas agar mudah dipahami anak tingkatan SMA

Berasarkan hasil penelitian dai ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut :

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

Melihat angket yang disiapkan berupa 17 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 4 katagori penilaian, maka jika 17 aspek dikaitkan dengan 4 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 68

$$\text{Prosentase} = \frac{50}{68} \times 100\% = 73,5\%$$

Bila kita cocokan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Cukup Layak” dengan memiliki nilai antara 56 % - 75 % itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

b) Data Uji Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam adalah orang yang kompeten dibidang desain dan teknologi pembelajaran. Pemilihan ahli media ini

didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidangnya. Ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Ahli media yang ditunjuk oleh peneliti untuk menilai desain media pembelajaran ini adalah Bapak Supriyono, M.Kom penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Memiliki latar pendidikan magister yang linier dalam bidang sistem informasi
- 2) Dosen di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malaik Ibrahim Malang
- 3) Pengajar pengembangan media pembelajaran khususnya dibidang teknologi.
- 4) Aktif dalam lembaga konsultan pengembangan aplikasi dan media pembelajaran

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

Tabel 4.2

Hasil validasi ahli media terhadap pengembangan produk

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor
1.	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan	4

	jelas)	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	4
3.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)	3
4.	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)	4
5.	Keefektifan animasi untuk memperjelas materi	3
6.	Media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan	4
7.	Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis	3
8.	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten	3
9.	Menggunakan tata letak yang konsisten	3
10.	Format halaman mudah untuk digunakan pengguna	4
11.	Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna	4
12.	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami	3
13.	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	3
14.	Fungsi masuk dan keluar efektif	3
15.	Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif	4
JUMLAHΣ		52

Maka dapat dipaparkan data hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan sangat jelas)
- 2) Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan sangat jelas)
- 3) Komposisi warna tulisan terhadap warna latar baik (background)
- 4) Narasi yang ditampilkan sangat mudah dipahami
- 5) Keefektifan animasi untuk memperjelas materi baik
- 6) Media pembelajaran berbasis android sangat mudah dioperasikan
- 7) Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis
- 8) Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten
- 9) Menggunakan tata letak yang konsisten
- 10) Format halaman sangat mudah untuk digunakan pengguna
- 11) Lebar kolom sangat mudah dibaca oleh pengguna
- 12) Tata letak tombol dan tulisan sesuai dan mudah dipahami
- 13) Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan dengan jelas dan efektif digunakan
- 14) Fungsi masuk dan keluar efektif baik
- 15) Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

1) Penambahan animasi yang interaktif

Dari hasil uji validitas diperoleh saran penyajian media dibubuhi dengan animasi interaktif. Fungsi dari usulan penambahan animasi ini adalah supaya media terlihat lebih hidup dan enak untuk dipandang. Karena konsentrasi pertama dalam media ini selain materi adalah bentuk tampilan yang unik agar menarik minat baca siswa/i.

2) Penambahan sound/suara untuk materi yang disajikan

Menambahkan efek suara pada materi juga diperlukan agar menjadi alternatif bagi pendengar yang baik. Efek Suara yang digunakan tidak perlu pada seluruh materi, melainkan pada bagian yang perlu ditonjolkan atau penting.

3) Ditambahkan soal-soal untuk evaluasi materi

Pembuatan soal disesuaikan dengan materi yang disampaikan pada media android. Maka jika dibutuhkan soal yang lebih peneliti disarankan menambahkan jumlah soal sebagai evaluasi dari proses belajar PAI.

4) Update materi dan soal dapat dilakukan secara online

Diharapkan dalam perkembangannya untuk materi-materi PAI selanjutnya dapat di akses dan diupdate secara Online dengan aplikasi yang tersedia dan dengan alamat web yang tersedia, sehingga siswa lebih mudah untuk memperoleh materi dan mempelajarinya.

Berasarkan hasil penelitian dai ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut :

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

Melihat angket yang disipkan berupa 15 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 4 katagori penilaian, maka jika 15 aspek dikaitkan dengan 4 jumlah skor idela yang diperoleh adalah 60.

$$\text{Prosentase} = \frac{52}{60} \times 100\% = 86,6\%$$

Bila kita cocokan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan memiliki nilai antara 86% - 100 % itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak

untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

c) Data Uji Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam adalah orang yang kompeten dibidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam hal ini peneliti memilih guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Malang. Ahli pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini.

Validasi ahli pembelajaran 1 (Satu) dilakukan oleh ibu Dra. Nur Laily penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan dalam Pendidikan Agama Islam
- 2) Mengerti kondisi dan kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- 3) Memiliki sertifikasi guru dalam bidang Pendidikan Agama Islam
- 4) Masa pengabdian dalam bidang tersebut selama 18 tahun

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penelitian ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan

media pembelajaran ini yang diajukan dengan metode kuisioner angket.

Tabel 4.3

Hasil validasi ahli pembelajaran 1 terhadap pengembangan produk

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor
1.	Media pembelajaran ini mempermudah Bapak/Ibu dalam mengajar	4
2.	Media pembelajaran ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran	3
3.	Media pembelajaran ini tepat digunakan	3
4.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca	4
5.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
6.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	3
7.	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI	3
8.	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap	3
9.	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami	4
10.	Kesistematian komponen media pembelajaran ini	4
11.	Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	3
12.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	3
13.	Penggunaan media pembelajaran berbasis	3

	android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	
Jumlah Σ		44

Maka dapat dipaparkan data hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islama berbasis Android adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini sangat mempermudah Bapak/Ibu dalam mengajar PAI
- 2) Media pembelajaran ini baik untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran
- 3) Media pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran PAI
- 4) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sangat jelas dan mudah dibaca
- 5) Tujuan pembelajaran sangat jelas
- 6) Antara gambar dan materi dalam media pembelajaran sesuai
- 7) Penggunaan media pembelajaran ini mampu memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI
- 8) Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap
- 9) Uraian materi pada media pembelajaran ini sangat mudah dipahami
- 10) Komponen media pembelajaran ini sangat baik
- 11) Media pembelajaran ini kriteria kreatif dan dinamis

12) Media pembelajaran berbasis android sangat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan

13) Media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar dengan sanagat baik

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari Ibu Dra. Nur Laily setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

1. Soal dan quis dibuat lebih banyak dan beragam

Dari hasil validasi pembelajaran diperoleh saran untuk penambahan soal dan quis dalam media berbasis android. Penambahan ini dimaksudkan untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan. Semakin banyak dan bervariasi maka semakin terlihat pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Validasi ahli pembelajaran dua (2) dilakukan oleh Ibu Dwi Rifiani, M.Ag penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan sebagai berikut :

1) Memiliki latar belakang pendidikan dalam Pendidikan Agama Islam

- 2) Mengerti kondisi dan kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- 3) Memiliki sertifikasi guru dalam bidang Pendidikan Agama Islam
- 4) Masa pengabdian dalam bidang tersebut selama 7 tahun

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

Tabel 4.4

Hasil validasi ahli pembelajaran 2 terhadap pengembangan produk

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor
1.	Media pembelajaran ini mempermudah Bapak/Ibu dalam mengajar	4
2.	Media pembelajaran ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4
3.	Media pembelajaran ini tepat digunakan	4
4.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca	4
5.	Kejelasan tujuan pembelajaran	3
6.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran	4
7.	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI	4
8.	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan	2

	secara lengkap	
9.	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami	3
10.	Kesistematisan komponen media pembelajaran ini	3
11.	Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	3
12.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan	4
13.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar	4
Jumlah Σ		46

Maka dapat dipaparkan data hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini sangat mempermudah Bapak/Ibu dalam mengajar
- 2) Media pembelajaran ini sangat baik untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran
- 3) Media pembelajaran ini sangat tepat digunakan
- 4) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran sangat mudah dibaca
- 5) Tujuan pembelajaran jelas
- 6) Antara gambar dan materi dalam media pembelajaran sangat sesuai

- 7) Penggunaan media pembelajaran ini mampu memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI
- 8) Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan kurang lengkap
- 9) Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami
- 10) Komponen media pembelajaran ini baik
- 11) Media pembelajaran ini kriteria kreatif dan dinamis
- 12) Media pembelajaran berbasis android mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan
- 13) Media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar dengan baik

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli pembelajaran setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut :

1. Penambahan materi agar siswa mudah memahami isi dari pembelajaran

Perlu penambahan materi PAI agar siswa mudah memahami isinya. Misalnya Diberikan penjelasan secara rinci dari masing-masing tokoh islam agar siswa bisa mempelajari dan meneladani sifat baik dari tokoh

2. Evaluasi dibuat lebih beragam, agar siswa lebih tertantang dan wawasannya bertambah.

Bentuk test atau evaluasi dibuat banyak dan beragam agar siswa bisa lebih tertantang untuk membaca materi. Jika soal yang diberikan banyak maka siswa bisa belajar materi tersebut lebih banyak. Sehingga penguasaan materi bisa secara menyeluruh.

Berasarkan hasil penelitian dari ahli pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android, maka dapat ditemukan prosentase melalui rumus berikut :

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

Melihat angket yang disipkan berupa 13 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai dengan 4 katagori penilaian, maka jika 13 aspek dikaitkan dengan 4 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 52.

a) **Prosentase 1** = $\frac{44}{52} \times 100\% = 84,6\%$

b) **Prosentase 2** = $\frac{46}{52} \times 100\% = 88,4\%$

Bila kita cocokan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada

pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan memiliki nilai antara 86% - 100 % itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

2. Revisi Produk

Revisi didasarkan pada tanggapan, saran, dan kritik yang diperoleh dari validator, yang mana revisi ini merujuk pada bagian-bagian kesalahan yang disampaikan oleh validator. Adapun revisi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penambahan animasi sehingga media lebih menarik
2. Penambahan audio/suara pada materi
3. Penambahan quis yang lebih bervariasi
4. Mencantumkan refrensi pada akhir media
5. Menganalisa konten menggunakan 5W + 1H

3. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Malang selama 2 minggu pada kela XI IPS1 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Peneliti menggantikan guru Pendidikan Agama Islam untuk mengajar di kelas XI IPS1 dengan membagikan aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti melalui link yang telah disediakan. Saat pembelajaran peneliti menyediakan *tethering wifi* karena sebagian siswa tidak memiliki paket data.

a. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android

Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yakni dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor}}{\sum \text{skor total}} \times 100$$

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

Tabel 4.5
Hasil uji coba Lapangan

No.	Kriteria yang Dinilai	Siswa																										Prosentase (%)		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		Σ	Σ.Xi
1.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sesuai (mudah dibaca)	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	98	104	94,2%
2.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android mudah dibaca	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	96	104	92,3%
3.	Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	84	104	80,7%
4.	Animasi dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai dengan	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	91	104	87,5%

Berdasarkan data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan kepada 26 siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 2 Malang, media pembelajaran berbasis android yang digunakan dalam meningkatkan prestasi siswa mempunyai nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh siswa yaitu sebesar 88,1%. Jumlah ini berada diantara 86 %-100%. sehingga penggunaan media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran PAI dan Secara umum media pembelajaran berbasis android ini tidak diperlukan adanya direvisi lagi .

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

- 1) Ukuran huruf yang digunakan sangat sesuai dan mudah dibaca
- 2) Jenis huruf yang digunakan sangat mudah dibaca
- 3) Komposisi warna sudah baik dan serasi
- 4) Animasi dalam media pembelajaran berbasis android sangat sesuai dengan materi pembelajaran
- 5) Animasi yang digunakan dapat memudahkan dalam memahami materi pembelajaran dengan baik
- 6) Media pembelajaran berbasis android sangat mudah mengoperasikannya
- 7) Tombol yang disajikan sangat baik
- 8) Tombol masuk dan keluar sangat mudah digunakan

- 9) Tombol ke pilihan materi sangat mudah digunakan
- 10) Mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia
- 11) Media pembelajaran berbasis android sangat mempermudah siswa dalam belajar

Layak atau tidak layak penggunaan Media pembelajaran berbasis android ini juga ditentukan oleh proses pembelajaran yang berlangsung saat menggunakan media pembelajaran berbasis android ini. Selama proses pembelajaran siswa terlihat begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran. dimulai dari proses cara mengakses aplikasi dan mendownloadnya, membuka aplikasi android, membaca materi PAI dengan media pembelajaran berbasis android, kemudian melakukan proses pembelajaran PAI dengan media pembelajaran berbasis android hingga melakukan kegiatan yang sesuai dengan media pembelajaran berbasis android.

Maka dengan hasil respon siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 2 Malang yang sangat antusias dan senang dalam pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis android maka media ini dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setiap harinya, sehingga pembelajaran PAI lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Hasil Nilai Pretest dan Post Test

Tabel 4.6 Daftar Nilai Hasil Uji Coba Lapangan

No	NAMA SISWA	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST
1	AFFIFATUL KHARIMALLOH	70	90
2	AMARETTA HANINDYA PRADANI	75	85
3	ANA MARDIANA	75	80
4	AULIA RAHMAN	75	80
5	CHOFIFAH NADIDAH	70	85
6	EKA PRAMESWARI DEVI	75	80
7	FARIED SULTHON AL HUSNA	80	85
8	FEREN APRILIA PUTRI	75	80
9	FITRIA LESTARI	70	85
10	GADING JATI EFENDI	70	80
11	IKA ARINDA WULANDARI	65	80
12	INTAN WAHYU FEBRI KURNIAWATI	70	80
13	ISMA FARADILA	75	85
14	IVA EKSTYARIN	75	90
15	MAQFIROTUL LAILY	70	90
16	MOHAMMAD PRASETYA BACHTIAR	70	85
17	NAURA ALMA FEBRIANTI	65	80
18	RAFII FADLILAH	75	80
19	RISWANDA YOGA ARDY	70	85
20	RIZKI AMALIA SAFITRI	65	80
21	SARITA KUSUMA PUTRI	70	90
22	SILVY AYU KUMALASARI	65	90

23	WAHDANIYAH AZIZAH PUTRI AYUNGNINGTYAS	65	85
24	WANDA ELLY SUSANTO	75	90
25	YASHINTA OCTAVIRA	75	85
26	YUNITA PEGI INDRAWATI	70	80

4. Revisi Produk II

Berdasarkan hasil uji lapangan terakhir, media pembelajaran ini mendapatkan respon positif dan antusias dari siswa. Selain itu siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah. Secara umum media ini tidak perlu direvisi lagi.

5. Deseminasi dan Implementasi

Diseminasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbasis Android kepada para pengguna yaitu guru dan siswa, dengan memberikan link download aplikasi. Dalam pengembangan ini, diseminasi tidak dilakukan dengan seminar. Hal ini karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

Implementasi dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android diterapkan dikelas XI IPS1 SMA Negeri 2 Malang. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar, peneliti menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*. Dimana nilai diperoleh dari siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android dan setelah menggunakannya. Berdasarkan uji lapangan dengan diterapkan media pembelajaran berbasis Android hasil belajar siswa meningkat

dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android

C. Analisa Data

1. Analisis dan hasil Uji T

Uji ini dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (paired); Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, subjek akan mendapat perlakuan I (hasil belajar sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis android) kemudian perlakuan II (hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis android) pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Malang

Tabel 4.7 Hasil Uji Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 sebelum pelaksanaan	71,35	26	4,137	,811
setelah pelaksanaan	84,04	26	4,005	,785

Pada bagian pertama terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel. Untuk hasil belajar siswa/siswi sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis android, siswa/siswi memperoleh nilai rata-rata 71,35, sedangkan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis android, siswa/siswi memperoleh nilai rata-rata 84,04.

Dalam hal ini, bisa juga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan Mean sebesar -12,69 (lihat output SPSS). Angka ini berasal dari: hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android Atau $71,35 - 84,04 = -12,69$. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 12,69 dari rata-rata sebelum menggunakan media berbasis android.

Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelum pelaksanaan - setelah pelaksanaan	-12,692	5,698	1,117	-14,994	-10,391	11,359	25	,000

Pada bagian kedua dari tabel hasil uji SPSS. Maka dapat dilihat dari distribusi data yang ada pada kolom t. Berdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel:

1. Jika Statistik Hitung (angka t output) > Statistik Tabel (tabel t), maka H_0 ditolak.
2. Jika Statistik Hitung (angka t output) < Statistik Tabel (tabel t), maka H_0 diterima.

Berdasarkan hasil analisis SPSS T hitung dari output adalah 11,359

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

1. Tingkat signifikansi (α) adalah 10% untuk uji DUA SISI sehingga masing-masing sisi menjadi 5%.
2. df (degree of freedom) atau derajat kebebasan dicari dengan rumus jumlah data $- 1$. Maka jumlah data $26 - 1 = 25$. maka diperoleh t tabel adalah 1,708.

Sehingga di peroleh data t hitung $11,359 > 1,708$ maka H_0 di tolak. Jadi penggunaan media pembelajaran android pada mata pelajaran PAI signifikan. Yaitu rata-rata nilai PAI sebelum dan sesudah penggunaan media android adalah memang berbeda secara nyata (mengalami peningkatan). Dapat dilihat pula dalam tabel bahwa taraf signifikansi adalah $0,000 \leq 0,05$ maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan dari data bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Malang pada mata pelajaran.

Maka dapat di ambil kesimpulan dari pengujian data melalui Uji T secara berpasangan dengan taraf kebenaran Uji mencapai 95%, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PAI dengan Tema bangkit wahai pejuang islam “Sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Media ini bisa menjadi solusi bagi pembelajaran PAI dengan memaksimalkan media pembelajaran yang

selalu tersedia di sekolah yakni *handphone* . *Handphone* memiliki fungsi yang baik untuk siswa/siswi jika dapat digunakan dengan baik pula.

D. Revisi Produk

Berdasarkan saran dan komentar yang telah diterima dari beberapa ahli, yakni ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran, hasil revisi terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android dapat dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.10 hasil revisi produk secara keseluruhan

No	Tanggapan/Kritik/saran	Perbaikan	keterangan
1	Perlu ditambahkan animasi interaktif	Penambahan animasi sehingga media lebih menarik	Sudah Diperbaiki
2	Perlu diberi suara/audio dalam media	Penambahan audio/suara pada materi	Sudah Diperbaiki
3	Ditambahkan soal/kuis yang lebih bervariasi	Penambahan quis yang lebih bervariasi	Sudah Diperbaiki
4	Ditambahkan referensi yang lebih banyak	Mencantumkan referensi pada akhir media	Sudah Diperbaiki
5	Analisa materi tidak fokus pada who saja	Menganalisa konten menggunakan 5W + 1H	Sudah Diperbaiki

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini, akan dibahas mengenai kajian produk pengembangan yang telah direvisi, saran pemanfaatan produk, diseminasi (penyebaran produk), dan pengembangan produk lebih lanjut.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran *website* ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari 10 tahap. Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan 8 tahap dari 10 tahap dikarenakan keterbatasan waktu dalam penelitian dan pengembangan ini. Delapan tahap tersebut adalah 1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk II (8) tahap desiminasi dan implementasi Adapun pembahasan sebagai berikut:

a. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di sekolah dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran, siswa dan berkeliling ke lingkungan sekolah. Peneliti menemukan bahwa mayoritas

guru dan siswa memiliki *handphone* terutama yang berbasis android masih belum digunakan maksimal untuk pembelajaran, khususnya pembelajaran pendidikan agama Islam.

Secara umum, guru mengajar anak didiknya dengan pembelajaran konvensional yang sering membuat pelajaran pendidikan agama Islam membosankan dan tidak diminati. Dengan adanya *mobile learning* pendidikan agama Islam berbasis android, diharapkan pembelajaran pendidikan agama Islam akan terasa menyenangkan dan meningkatkan keinginan siswa dalam belajar pendidikan agama Islam, serta fasilitas *handphone* bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

b. Tahap perencanaan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data sebagai sumber dalam pembuatan *mobile learning* berbasis android dengan Adobe Flash CS 6 *actionsript 3.0*. Data yang dikumpulkan adalah buku paket yang memuat materi bangun dan bangkitlah wahai pejuang Islam digunakan untuk referensi materi, kurikulum untuk menjabarkan standar kompetensi yang harus dicapai siswa, serta *mapping* aplikasi android yang dijadikan sebagai contoh pengembangan

c. tahap pengembangan format produk awal,

Pada tahap ini yang dilakukan adalah desain media. Peneliti membuat media pembelajaran berbasis android ini

dengan menggunakan Adobe Flash CS 6 *actionscript 3.0* yang di dalamnya memuat berbagai macam komponen untuk mengatur *website* secara mudah dan simpel. Disertai dengan *plugin-plugin* yang digunakan secara gratis. Dengan program ini peneliti bisa membuat *website* sesuai dengan keinginan. Serta mendesain *e-learning* semenarik mungkin agar siswa tertarik

d. tahap uji coba awal oleh validasi,

Aplikasi media pembelajaran berbasis android yang dihasilkan pada desain produk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian di telaah oleh dosen pembimbing untuk mendapat beberapa saran sekaligus divalidasi. Kemudian diserahkan kepada validator lainnya untuk divalidasi dan mendapat masukan kembali agar dihasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan untuk proses pembelajaran. Validator terdiri dari dua dosen UIN Maliki Malang, dua guru Pendidikan Agama Islam, serta siswa selaku obyek penelitian. Validator dimintai untuk menilai pada masing-masing aspek, serta memberikan saran pada lembar validasi yang disediakan.

e. tahap revisi produk,

Langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan desain oleh peneliti. Tahap ini dilakukan berdasarkan saran-saran perbaikan dari validator.

f. tahap uji coba lapangan,

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan maka tahap selanjutnya adalah melakukan ujicoba desain di SMA Negeri 2 Malang pada kelas XI-IPS 1. Peneliti yang berperan sebagai guru menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi android ini untuk pembelajaran. Siswa diminta untuk mempelajari materi di aplikasi android baik yang berupa artikel atau gambar, kemudian mencoba mengerjakan tes yang telah disediakan oleh peneliti sebagai acuan hasil belajar dari aplikasi android ini.

g. tahap revisi produk II

Langkah ini merupakan perbaikan desain oleh peneliti. Tahap ini dilakukan berdasarkan saran-saran perbaikan dari uji coba lapangan

2. Kevalidan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

a. Ahli Materi

Hasil Validasi uji ahli materi yang di lakukan oleh Ibu Isti'anah Abu Bakar,M.Ag diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis diatas. Materi yang disusum dalam media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PAI dengan tema tokoh –tokoh islam sudah masuk dalam kriteria layak dengan hasil score angket uji Kelayakan 50 dengan presentase sebesar 73,5%. Adapun saran yang di berikan kepada peneliti dimaksudkan agar media yang akan

dihasilkan sempurna dan sesuai dengan tujuan. Penyusunan materi yang dilakukan perlu diruntut secara urut agar mudah untuk dipahami dan diterima olehh siswa/siswi, serta perlu untuk membaca banyak referensi agar peneliti kaya dengan materi sehingga materi disampaikan dengan media sesuai dengan SK dan KD yang termuat dalam Kurikulum 13 yang dijadikan acuan di sekolah

b. Analisis Ahli Media

Hasil validasi Uji desain media pembelajaran ini di lakukan oleh Bapak Supriyono,M.Kom menilai bahwa media pembelajaran berbasis android ini “sangat layak” digunakan. Ini berdasarkan penilain dari angket yang beliau isi. Total skor yang diperoleh adalah 52 dengan presentase sebesar 86,6%. Dari hasil uji media ini di peroleh beberapa krikitik dan saran sebagaimana tertulis diatas menyebutkan bahwa media pembelajaran android ini perlu diberi animasi interaktif dan suara agar lebih mendukung keefektifan penggunaan media ini. Dengan penambahan animasi dan suara diharapkan bisa mudah dipahami dan di peroleh pembelajaran yang menyenangkan. Hasil uji media juga menyarankan untuk adanya update soal dan materi untuk mata pelajaran PAI agar siswa dapat terus menggunakan media ini. Ini merupakan bentuk apresiasi yang sangat baik dari Penguji untuk peneliti.

c. Analisis Uji Pembelajaran

pada uji pembelajaran ini diambil dari 2 guru mata pelajaran PAI yang berada di SMA yakni Ibu Dra. Nur Laily dan Ibu Dwi Rifiani. dari hasil uji materi diperoleh beberapa kritik dan saran pada media android yang disampaikan. Kritik saran menyebutkan bahwa media ini perlu ditambah dengan latihan soal yang lebih banyak. Dengan tujuan agar siswa lebih tertantang dan lebih banyak membaca materi. Serta diberi tambahan materi lagi agar siswa dapat meneladani tokoh-tokoh yang disampaikan dalam materi.

Tabel 5.1 Hasil Validator

Aspek penilaian	Jumlah item pertanyaan	V 1	V 2	V 3.1	V 3.2	Total scor	persentase	kriteria
Materi	17	√				50	73,5%	Cukup Layak
Media	15		√			52	86,6%	Sangat Layak
Pembelajaran 1	13			√		44	84,6%	Sangat Layak
Pembelajaran 2	13				√	46	86,4%	Sangat Layak

himpunan data dari seluruh validator ahli (Materi,Media dan pembelajaran) menunjukkan nilai cukup layak (1) dan Sangat layak (3) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan media ini sangat memberikan terobosan dan pandangan baru bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.,sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan.

Berdasarkan kajian hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis android ini, adapun kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut :

a. Kelebihan

Dari segi isi, materi pada media pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang disusun secara sistematis. Materi yang dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Dari segi desain dan media pembelajaran, media pembelajaran ini disajikan dalam bentuk *mobile learning* yang sangat praktis dan efektif karena mampu dibawa kemana-mana. Siswa cukup menginstal di *handphone* dengan cara mendownload atau *men-transfer* dari *handphone* teman setelah itu aplikasi ini berjalan secara *offline* sehingga siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Media ini didesain dengan visual yang baik, mulai dari background, gambar animasi, tombol, kombinasi warna, variasi font dan sound yang mampu merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu media ini sangat mudah digunakan tanpa perlu adanya pelatihan terlebih dahulu, siswa cukup membuka dan menekan tombol yang telah ada.

Dari segi pembelajaran, media ini mampu diterapkan dengan berbagai metode, baik itu ceramah, diskusi, dll. Media pembelajaran merupakan *suplemen* dalam pembelajaran, seperti yang diungkapkan Arif S. Sadiman dkk media pembelajaran berguna memperjelas hal

yang bersifat verbal, dan mampu mengatasi sikap pasif pada anak didik. Selain itu media pembelajaran ini mampu menjadi sumber alternatif belajar pada zaman yang penuh dengan teknologi, dengan adanya media ini siswa mampu belajar secara mandiri ataupun berkelompok.

Dari segi bahasa, media ini disusun dengan bahasa komunikatif yang cocok untuk siswa tingkatan SMA, hal ini membuat siswa mampu memahami kontens yang ada dalam media pembelajaran. Penyusunan bahasa dalam media ini mengacu pada kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)

Dari segi kelayakan media ini sangat layak sekali untuk digunakan, karena sudah melalui uji ahli, baik itu ahli dibidang materi, ahli dibidang media atau desain, dan ahli pembelaran. Selain itu media ini juga sudah diuji cobakan pada siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 2 Malang, dari sekian uji yang telah dilakukan semua menunjukkan tingkat validasi yang sangat layak untuk di terapkan

b. Kekurangan

Dari segi pengembangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis Android memerlukan keahlian dan keterampilan khusus dalam bidang IT, sehingga daam pembuatannya memerlukan tingkat ketelitian yang tinggi dan dalam mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini memerlukan perangkat komputer yang memadai. Selain itu pengembangan media ini yang menggunakan Adobe Flash

Player CS 6 *Action Script 3.0* belum memiliki fasilitas scoring secara otomatis untuk *quis*

Dari segi penggunaannya aplikasi media pembelajaran ini bisa digunakan untuk siswa yang memiliki *handphone*, tentu siswa yang kurang mampu ataupun siswa yang berada dipedesaan yang kurang fasilitas IT belum bisa menggunakannya

B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap sasaran media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Materi yang dibahas pada produk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android ini adalah Bangkit dan Bangunlah Wahai Pejuang Islam. Model pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap (1) tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan format produk awal, (4) tahap uji coba awal oleh validasi, (5) tahap revisi produk, (6) tahap uji coba lapangan, (7) tahap revisi produk, (8) tahap uji lapangan, (9) tahap revisi produk akhir, (10) tahap desiminasi dan implementasi. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini peneliti menggunakan aplikasi Adobe Flash Player CS 6

2. Berdasarkan hasil validasi uji ahli media ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil prosentase sebesar 73,5%, yang artinya produk ini cukup layak untuk digunakan. Ahli media memperoleh prosentase sebesar 86,6%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli pembelajaran I memperoleh prosentase sebesar 84,6% dan Ahli pembelajaran II memperoleh prosentase sebesar 86,4%, serta berdasarkan uji coba lapangan yang dilakukan kepada 26 siswa kelas XI IPS1 memperoleh respon yang sangat baik dengan prosentase 88,1% yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Adapun hasil analisis data dari *pretest* dan *posttest* dari hasil uji T yang dilakukan dengan taraf kebenaran 95% di peroleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. nilai signifikansi berada dibawah 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media pembelajaran berbasis android terdapat perbedaan yang signifikan, artinya bahwa hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media memiliki hasil yang berbeda secara positif.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

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

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

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah menengah atas di Kota Malang, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih *komprehensif*, karena produk ini hanya memuat materi barisan dan deret aritmatika.
- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara *offline* namun bisa dikembangkan dengan sistem *online*, sehingga siswa bisa *update* materi secara langsung. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.

Daftar Rujukan

- Arwani Agus. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia"
Jurnal Forum Tarbiyah Vol 9, No 2: Desember 2011
- Arief, Armai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Ciputat: Ciputat Press)
- Arifin, Zainal, 2012, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Rosda)
- Arifin, M., 1996, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Arikunto, Suharsimi, 2010, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta)
- As'ad, Abi Dawud Sulaiman Ibnu, 1999, *Sunan Abi Dawud*, Juz 3 (Qohirah: Dar al hadits,.)
- Azhar, Arsyad, 2008 *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- Aziz, Muhammad Khoirun, *pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI, tesis* (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga)
- Basyiruddin, Ustman, 2002, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers.)
- Dadang, Supriatna, 2009 *Pengenalan Media Pembelajaran, (Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak Dan Pendidikan Luar Biasa)*
- DEPAG RI, Al-Qur'an dan Terjamah. (Jakarta: CV. Toha Putra. 1989)
- Guswan , Sandy, " Guru Digital" dalam <http://guswan76.wordpress.com>, diakses 28 Desember 2015
- Ghony, M.Djunaidi, 2012 *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media)
- Hazlina, Wan Noor Wan Jusoh, Kamaruzaman Jusoff, *Using multimedia in teaching Islamic studies*, Journal Media and Communication Studies Vol. 1(5) pp. 086-094, November, 2009 Universiti Putra Malaysia
- Jusoh, Wan Noor Hazlina Wan, Kamaruzaman Jusoff, *Using multimedia in teaching Islamic studies*, Journal Media and Communication Studies Vol. 1(5) pp. 086-094, November, 2009 Universiti Putra Malaysia

- Karch, Krista, *An Investigation Of Perceptions About Smart Mobile Phone Usage As An Instructional Tool In A High School Classroom*, Disertasi (Minnesota, Capella University)
- Mahsunah, *Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepon-Blora*. tesis (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga)
- Mujtahid, 2011, *Reformasi Pendidikan Islam*, (Malang : UIN Maliki Press)
- Muhaimin, dkk., 2001, *Pardigma Pendidikan Islam Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,)
- Muhaimin, 2009 *Rekonstruksi Pendidikan Islam*. (Jakarta: Raja Grafindo)
- Mulyatiningsih, Endang, 2012, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta)
- Patoni, Ahmad, 2004, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bina Ilmu)
- Purbasari, Rohmi Julia, dkk, *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X*, *jurnal FMIPA* (Malang, Universitas Negeri Malang)
- Sadirman, dkk, 2002, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers)
- Siswandi, Sugeng, dkk, *Sejarah Kebudayaan Islam*. (Surabaya : Hilmi Putra 2014)
- Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta,)
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Syahbani Nispi.” Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” *Jurnal At-Ta`lim Vol 4 (2013)*
- Syamsuri, 2005, *Pendidikan Agama Islam SMA*, (Jakarta : Erlangga,)
- Tafsir, Ahmad, 2005, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Ustman, Basyiruddin, 2002 *Media Pembelajaran*, (Jakartal:Ciputat Pers,)
- Wilayadi, Purwo PLS UM, pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan Komunikasi untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. *jurnal ilmiah*

Zulkifli.M dkk. On Ict-Based Learning Model Of Islamic Education At Senior High School 4 Kendari South-East Sulawesi Province. Journal of Arts, Science & Commerce Vol.– IV, Issue – 4, Oct. 2013

<http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2015/> diakses pada 21 september 2015



INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

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

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
 - 4= sangat baik
 - 3= baik
 - 2= kurang
 - 1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap :
 Jabatan :
 Instansi :
 Pangkat/golongan :
 Pendidikan Terakhir :
 Bidang Keahlian :
 Masa Kerja dalam Bidang tersebut :

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Keefektifan Desain Layar					
1.	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)				
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)				

3.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)				
4.	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)				
5.	Keefektifan animasi untuk memperjelas materi				
B. Kemudahan Pengoperasian Program					
6.	Media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan				
7.	Materi dalam media pembelajaran berbasis android disajikan secara sistematis				
C. Konsistensi					
8.	Menggunakan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten				
9.	Menggunakan tata letak yang konsisten				
D. Format					
10.	Format halaman mudah untuk digunakan pengguna				
11.	Lebar kolom mudah dibaca oleh pengguna				
12.	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami				
E. Navigasi					
13.	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan				
14.	Fungsi masuk dan keluar efektif				
15.	Fungsi navigasi ke pilihan materi efektif				

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan

Evaluators



INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MATERI

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

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

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
 - 4= sangat baik
 - 3= baik
 - 2= kurang
 - 1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

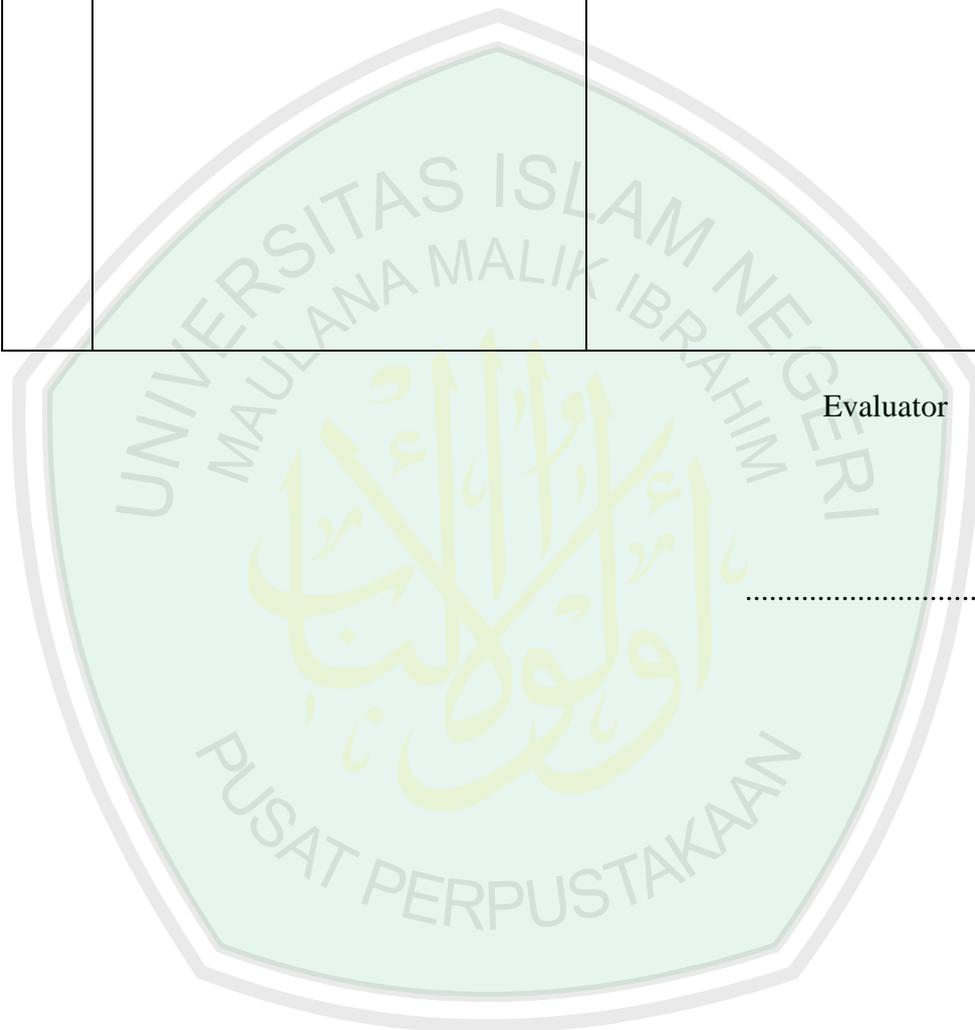
C. Identitas Penguji

Nama Lengkap :
 Jabatan :
 Instansi :
 Pangkat/golongan :
 Pendidikan Terakhir :
 Bidang Keahlian :
 Masa Kerja dalam Bidang tersebut :

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Kualitas Materi					
1.	Isi materi dalam media pembelajaran berbasis android sesuai dengan silabus pada Kurikulum				
2.	Materi dalam media media pembelajaran berbasis android relevan dengan tujuan pembelajaran				

3.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan kompetensi yang				
4.	Ketepatan materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan kompetensi dasar				
5.	Kebenaran isi materi dalam media pembelajaran berbasis android dengan berpedoman pada kompetensi dasar				
6.	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran berbasis android tentang materi Rasul Allah SWT				
7.	Media pembelajaran berbasis android memuat pengetahuan yang sesuai dengan unit kompetensi				
8.	Media pembelajaran berbasis android memuat motivasi yang sesuai dengan unit kompetensi				
9.	Kelengkapan materi dalam pembelajaran berbasis android				
10.	Materi pada media pembelajaran berbasis android diuraikan secara runtut				
11.	Materi dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami				
12.	Media pembelajaran berbasis android materi Rasul-Rasul Itu Kekasih Allah SWT tersebut kontekstual dengan pembelajaran teknologi				
13.	Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android mudah diaplikasikan oleh siswa dalam menyelesaikan				
14.	Kesesuaian aplikasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi				
15.	Kesesuaian evaluasi dalam media pembelajaran berbasis android dengan materi				
16.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android sesuai dengan kemampuan belajar siswa				

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan



Evaluator

.....

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/ Ibu, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

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

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
 - 4= sangat baik
 - 3= baik
 - 2= kurang
 - 1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap :
 Jabatan :
 Instansi :
 Pangkat/golongan :
 Pendidikan Terakhir :
 Bidang Keahlian :
 Masa Kerja dalam Bidang tersebut :

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1	Media pembelajaran ini efektif dan efisien digunakan pada materi Rasul-Rasul Itu Kekasih Allah SWT				

2	Media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman konsep materi Rasul-Rasul Itu Kekasih Allah SWT				
3	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca				
4	Kejelasan tujuan pembelajaran				
5	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran				
6	Kejelasan tugas dan latihan				
7	Penggunaan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI				
8	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap				
9	Uraian materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami				
10	Kesistematisan komponen media pembelajaran ini				
11	Media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis				
B. Kemanfaatan					
12	Penggunaan media pembelajaran berbasis android membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam				
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan				
14.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan fokus perhatian pada siswa untuk belajar				

No.	Bagian yang Perlu Diperbaiki	Saran Perbaikan

Evaluators

.....

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN UNTUK SISWA

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan adik-adik, Saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket silakan adik-adik membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak Ibu.
2. Pedoman penilaian
 - 4= sangat baik
 - 3= baik
 - 2= kurang
 - 1= sangat kurang
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas

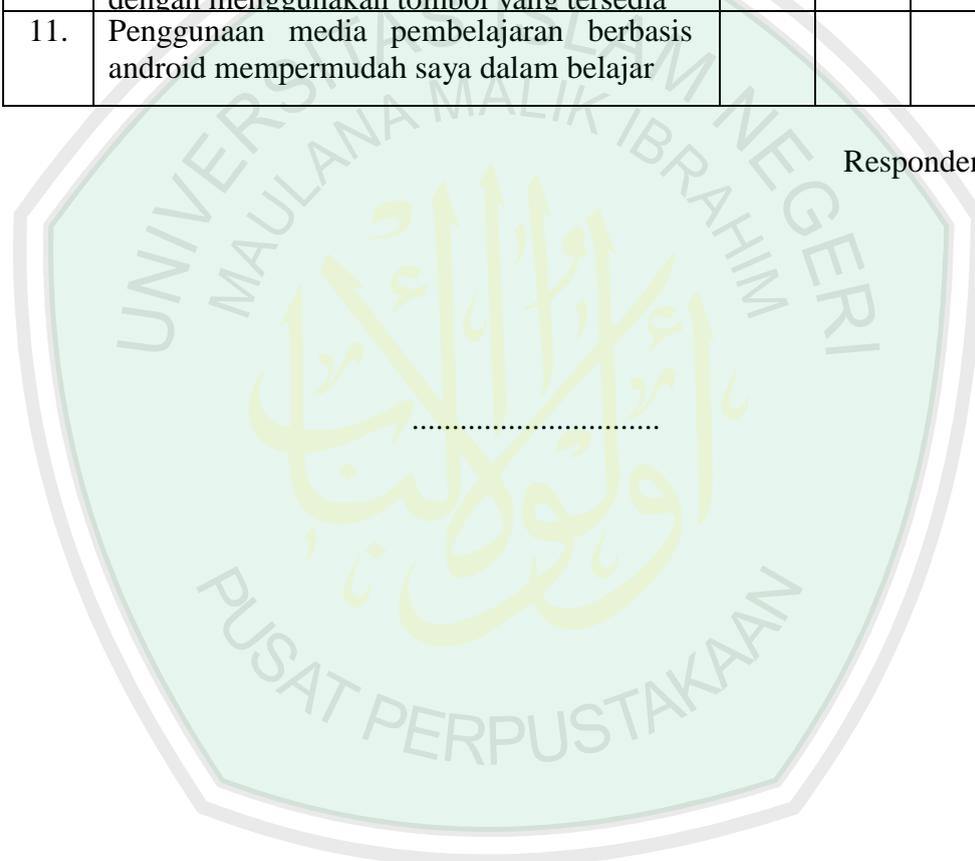
Nama Responden :

Kelas/No. Absen :

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sesuai (mudah				
2.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android mudah dibaca				
3.	Komposisi warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai				
4.	Animasi dalam media pembelajaran berbasis android sudah sesuai dengan materi pembelajaran				

5.	Animasi yang digunakan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran				
6.	Saya dapat dengan mudah mengoperasikan media pembelajaran berbasis android				
7.	Petunjuk tombol yang disajikan mudah digunakan				
8.	Petunjuk tombol masuk dan keluar mudah digunakan				
9.	Fungsi tombol ke pilihan materi mudah digunakan				
10.	Saya dapat dengan mudah mengakses materi dengan menggunakan tombol yang tersedia				
11.	Penggunaan media pembelajaran berbasis android mempermudah saya dalam belajar				

Responden



Dokumentasi Penelitian



Peneliti wawancara dengan Ibu Dwi Rifiani, M.Ag



Peneliti memberikan pengarahan kepada siswa kelas XI IPS1 dalam penggunaan Media Pembelajaran berbasis Android



Siswa dengan serius menggunakan media pembelajaran berbasis Android





Annas Ribab Sibilana, lahir di Kabupaten Jember pada tanggal 18 Oktober 1992, merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Nahrawi dan Ibu Siti Maryam. Pendidikan formal ditempuh dari jenjang SDN Kemuningsarilor 2 tahun 1998-2004, SMP Plus Darus Sholah Jember tahun 2004-2007, MAN Jember 1 tahun 2007-2010. Penulis menyelesaikan jenjang sarjana di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada program studi Pendidikan Agama Islam pada tahun 2010-2014, kemudian setelah lulus program sarjana penulis melanjutkan studi strata S-2 di almanter yang sama pada program studi Magister Pendidikan Agama Islam.

Selama di bangku perkuliahan penulis aktif diberbagai organisasi baik itu Organisasi Mahasiswa Intra Kampus (OMIK) dan Organisasi Mahasiswa Ekstra Kampus (OMEK), di antaranya Pengurus Rayon PMII “Kawah” Chondrodimuko tahun 2011-2013, Sekretaris HMJ PAI tahun 2012, bendahara Forum Silaturrahmi Mahasiswa PAI se-Jawa (FORSIMA) tahun 2012-2013, Presiden DEMA FITK tahun 2013 dan Ketua III Gerakan Mahasiswa Satu Bangsa (GEMASABA) Kota Malang tahun 2014-sekarang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Malang
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti
Kelas/Semester : XI/ Genap
Materi Pokok : Perkembangan Islam pada masa modern (1800M-sekarang)
Alokasi Waktu : 2 x pertemuan (6 x 45 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

- K1:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- K2:** Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- K3:** Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- K4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**Pertemuan 1****3.12. Menelaah perkembangan Islam pada masa modern (1800M-sekarang)**

3.12.1. Waktu perkembangan Islam pada masa modern

3.12.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Islam pada masa modern

3.12.3. Pusat perkembangan Islam pada masa modern

Pertemuan 2**Mendiskripsikan perkembangan Islam pada masa modern (1800M-sekarang)**

4.14.

4.14.1. Tokoh pemikir Islam pada masa modern beserta karya-karyanya

4.14.2. Hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern

4.14.3. Perilaku semangat meneladani perkembangan Islam pada masa modern

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dan DL (*Discovery Learning*), peserta didik dapat;

Pertemuan ke-1

1. Menjelaskan waktu perkembangan Islam pada masa modern beserta karya-karyanya
2. Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Islam pada masa modern
3. Menyebutkan pusat perkembangan Islam pada masa modern

Pertemuan ke-2

Melalui proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dan DL (*Discovery Learning*), peserta didik dapat;

1. Terampil menceritakan tokoh pemikir Islam pada masa modern beserta karya-karyanya
2. Terampil menceritakan hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern
3. Terampil berperilaku semangat dalam meneladani perkembangan Islam pada masa modern

D Materi Pembelajaran

A. Telaah perkembangan Islam pada masa modern

Di dalam melakukan telaah terhadap perkembangan Islam pada abad modern, ada beberapa hal yang menjadi fokus perhatian, yaitu;

1. Waktu perkembangan Islam pada masa modern

Perkembangan Islam abad modern terjadi semenjak tahun 1800M sampai sekarang. Sampai sekarang telah berjalan selama 214 tahun. Ini adalah ukuran waktu yang cukup lama, karena waktu tersebut telah dialami oleh tiga atau empat generasi. Lalu apa yang sudah mampu dilakukan oleh umat Islam terhadap kemaslahatan hidup manusia di abad modern seperti dewasa ini?

Memahami ciri-ciri kehidupan modern menurut Alfin Thaler adalah (1) bertumpu kepada paham positisme, sehingga pengembangan ilmu dan teknologi kurang mempertimbangkan nilai-nilai etnis dan agama (*value free*), (2) mendorong manusia bersifat hedonisme dan konsumerisme, artinya kesejahteraan hidup dilihat dari segi materi dan uang, sehingga menimbulkan kegersangan ruhani manusia, (3) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat cepat, sehingga kehidupan manusia diperbudak oleh

teknologi, dan (4) bersifat eksploitatif, artinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi kurang memperhatikan dampak terhadap lingkungan. Ini menjadi kenyataan hidup di abad modern, sehingga apabila tidak ada gerakan dan aksi nyata dari umat Islam yang cerdas dan kreatif dalam skala global, nilai-nilai agama Islam semakin jauh dari kehidupan manusia. Akibatnya adalah dunia ini akan cepat punah karena ulah tangan-tangan manusia yang semakin hingar binger dengan iptek, tetapi jiwa manusia semakin kering dan gelap gulita.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Islam pada masa modern
 - a. Adanya kesenjangan antara Islam dengan Eropa
 - b. Lahirnya berbagai jenis gerakan pemurnian ajaran Islam
 - c. Lahirnya gagasan nasionalisme di dunia Islam yang diikuti dengan berdirinya partai-partai politik Islam
3. Pusat peradaban Islam pada masa modern
 - a. Kerajaan Mughal di India
 - b. Kerajaan Safawi di Persia
 - c. Kerajaan Usmani di Turki

B. Deskripsi perkembangan Islam pada masa modern

Secara singkat ketiga persoalan tersebut, dijelaskan pada uraian sebagai berikut;

1. Tokoh pemikir Islam pada masa modern

Ada beberapa tokoh Islam dengan pemikiran berbeda yang lahir pada masa perkembangan Islam abad modern. Tokoh Islam dengan pemikiran yang berbeda tersebut adalah;

- a. Di bidang tajdid keagamaan
 - 1) Muhammad bin Abdul Wahab
 - 2) Muhammad Abduh

- 3) Muhammad Rasyid Ridho
- b. Pembaharuan di bidang politik
 - 1) Jamaluddin al-Afghani
 - 2) Muhammad Ali Pasya
- c. Pembaharuan dalam bidang pendidikan

Al Tahtawi
- C. Hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern

Dari upaya mempelajari secara seksama terhadap sejarah perkembangan Islam pada abad modern, umat Islam dapat memetik hikmah hal-hal sebagai berikut;

 1. Islam tidak membenarkan sikap membanggakan terhadap generasi sebelumnya
 2. Mendorong semangat umat Islam untuk berjuang
 3. Mendorong umat Islam untuk meraih kemajuan yang hakiki
 4. Mendorong umat Islam untuk memiliki prinsip hidup yang kuat
 5. Mendorong umat Islam untuk memahami hakekat hidup dan kehidupan
- D. Perilaku semangat meneladani Perkembangan Islam pada masa modern
 1. Membiasakan diri untuk melakukan evaluasi diri (Evadir)
 2. Bersikap optimis dalam menatap masa depan
 3. Bekerja keras secara profesional
 4. Menerapkan ilmu yang sempurna dalam meraih kesuksesan
- E. **Metode Pembelajaran**
 1. Pendekatan: pembelajaran saintifik (*Saintific Approach*)
 2. Model pembelajaran: PBL dan DL
 3. Metode pembelajaran: diskusi informasi, diskusi, Tanya jawab, karyawisata dan resitasi
- G. **Media, alat dan sumber pembelajaran**
 1. Media pembelajaran : Berbasis Android dan Power poin

2. Alat pembelajaran : Handphone, Laptop dan LCD
3. Sumber pembelajaran : Drs. Sadi, M.S.I, 2014, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI*, Jakarta, Penerbit Erlangga

H. Langkah-langkah pembelajaran		
Pertemuan 1		
No	Kegiatan	Menit
1.	Kegiatan pendahuluan	15
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka proses pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa • Guru menyapa peserta didik untuk menciptakan keakraban • Guru mengecek kesiapan kelas (absensi, tempat duduk, dan perlengkapan lainnya), • Guru mengajak peserta didik untuk tadarus Al Quran antara 5-10 menit (membaca/ hafalan al-Qur'an atau surah pendek pilihan atau ayat-ayat Al Quran yang ada pada standar isi), • Guru menyampaikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, • Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil dengan memilih seorang peserta didik sebagai ketua kelompoknya, • Guru melakukan appersepsi, • Guru melaksanakan tes awal untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang belum disampaikan. • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, eksplorasi, mengomunikasikan serta menyimpulkan. 	
2.	Kegiatan inti	110
	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati tayangan video tentang perkembangan Islam pada masa modern • Peserta didik mengamati buku teks dan media pembelajaran berbasis 	

	<p>android tentang Perkembangan Islam pada masa modern, yang meliputi; waktu terjadi perkembangan Islam pada masa modern, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Islam pada masa modern dan pusat perkembangan Islam pada masa modern</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam kelompok mengajukan pertanyaan tentang; waktu terjadi perkembangan Islam pada masa modern, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Islam pada masa modern dan pusat perkembangan Islam pada masa modern <p>Explorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari jawaban dari semua pertanyaan yang diajukan dengan bimbingan guru tentang waktu terjadi perkembangan Islam pada masa modern, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Islam pada masa modern dan pusat perkembangan Islam pada masa modern <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan; waktu terjadi perkembangan Islam pada masa modern, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Islam pada masa modern dan pusat perkembangan Islam pada masa modern <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hal-hal yang berkaitan dengan waktu terjadi perkembangan Islam pada masa modern, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Islam pada masa modern dan pusat perkembangan Islam pada masa modern 	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan penilaian dan refleksi serta penguatan terhadap hasil diskusi, sebagai 	10

	bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya <ul style="list-style-type: none"> • Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Guru menutup proses pembelajaran dengan berdoa dan salam 	
--	--	--

I Penilaian					
No	Ranah peniaian	Teknik penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen penilaian	
1	KI.3	Tes	Tertulis/lisan/tugas	Butir soal, kunci jawaban dan pedoman skor	
2	KI.1 dan KI.2	Non tes	Observasi	Lembar pengamatan dan pedoman skor	

Instrumen Penilaian				
No	Ranah	Soal	Kunci Jawaban	Pedoman skor penilaian
1	KI.3	1. Kapan terjadi perkembangan Islam pada masa modern? 2. Sebutkan 3 faktor yang mempengaruhi perkembangan	1. Sejak tahun 1800M-sekarang 2. Adanya kesenjangan Islam dengan Eropa,	<ul style="list-style-type: none"> • Soal no 1 benar sempurna, skor 2 • Soal no 2 benar sempurna, skor 3

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil dengan memilih seorang peserta didik sebagai ketua kelompoknya, • Guru melakukan appersepsi, • Guru melaksanakan tes awal untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang belum disampaikan. • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, eksplorasi, mengomunikasikan serta menyimpulkan. 	
2.	Kegiatan inti	110
	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati tayangan video pembelajaran tentang tokoh-tokoh pemikir perkembangan Islam pada masa modern, hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern, dan semangat perilaku meneladani perkembangan Islam pada masa modern • Peserta didik mengamati buku teks tentang tokoh-tokoh pemikir Islam pada masa modern beserta karya-karyanya, hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern dan semangat perilaku meneladani perkembangan Islam pada masa modern <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam kelompok mengajukan pertanyaan tentang tokoh-tokoh pemikir Islam pada masa modern beserta karya-karyanya, hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern dan semangat perilaku meneladani perkembangan Islam pada masa modern <p>Explorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari jawaban dari pertanyaan tentang tokoh-tokoh 	

		<p>pemikir Islam pada masa modern beserta karya-karyanya, hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern dan semangat perilaku meneladani perkembangan Islam pada masa modern</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan tentang tokoh-tokoh pemikir Islam pada masa modern beserta karya-karyanya, hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern dan semangat perilaku meneladani perkembangan Islam pada masa modern <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan tentang tokoh-tokoh pemikir Islam pada masa modern beserta karya-karyanya, hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern dan semangat perilaku meneladani perkembangan Islam pada masa modern 	
	3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan penilaian dan refleksi serta penguatan terhadap hasil diskusi, sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya • Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Guru menutup proses pembelajaran dengan berdoa dan salam 	10

I	Penilaian			
No	Ranah penilaian	Teknik penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen penilaian

	1	KI.4	Tes keterampilan	Proyek /Produk	Rubrik (<i>kemampuan mendeskripsikan dan pedoman skor</i>)
--	---	------	------------------	----------------	--

Instrumen: *Kemampuan mendeskripsikan tokoh-tokoh pemikir dan hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern;*

No	Indikator	Soal	Kunci Jawaban	Pedoman Skor
1	4.14.1. Kemampuan mendeskripsikan tokoh-tokoh pemikir pada masa perkembangan Islam abad modern beserta karya-karyanya	Deskripsikan tokoh-tokoh pemikir Islam abad modern beserta karya-karyanya !	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibidang tajdid keagamaan dengan nama tokoh dan karya 2. Dibidang politik dengan nama tokoh dan karya 3. Dibidang pendidikan dengan nama tokoh dan karya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menceritakan ketiga bidang dan tokoh serta karyanya dengan sangat sempurna, skor = 4 2. Dapat menceritakan ketiga bidang dan tokoh serta karyanya dengan sempurna, skor =3

				<p>3. Dapat menceritakan ketiga bidang dan tokoh serta karyanya , tetapi kurang sempurna, skor = 2</p> <p>4. Dapat menceritakan ketiga bidang dan tokoh serta karyanya, tetapi tidak sempurna, skor = 1</p>
2	4.14.2. Kemampuan mendeskripsikan hikmah mempelajari perkembangan Islam pada masa modern	Deskripsikan hikmah perkembangan Islam pada masa modern !	<p>1. Islam tidak membenarkan sikap terlalu bangga dengan generasi sebelumnya</p> <p>2. Mendorong semangat umat Islam untuk</p>	<p>1. Dapat mendeskripsikan 5 hal dengan sempurna, skor=4</p> <p>2. Dapat mendeskripsikan 4 hal dengan sempurna, skor=3</p> <p>3. Dapat mendeskripsikan 3 hal dengan</p>

			<p>berjuang</p> <p>3. Mendorong semangat umat Islam untuk meraih kemajuan yang hakiki</p> <p>4. Mendorong umat Islam untuk memiliki prinsip hidup yang kuat</p> <p>5. Mendorong umat Islam untuk memahami hakekat hidup dan kehidupan</p>	<p>sempurna, skor=2</p> <p>4. Dapat mendeskripsikan kurang dari 3 hal dengan sempurna, skor=1</p>
3	4.14.3.	Wujudkan perilaku semangat meneladani perkembangan Islam pada masa modern !	Kunci jawaban ada pada lembar penilaian diri	Pedoman skor setelah instrument berikut

Instrumen: *Semangat berperilaku meneladani perkembangan Islam pada masa modern*

No	Pernyataan	Option			
		Selalu	Kadang-kadang	Jarang	Tidak pernah
1	Setiap selesai melakukan kegiatan tertentu, saya melakukan evaluasi diri untuk perbaikan dalam melakukan kegiatan selanjutnya				
2	Melihat tuntutan persyaratan meraih sukses yang semakin sulit di era globalisasi, saya merasa pesimis untuk mampu meraihnya				
3	Saya terus membina diri dengan belajar tekun, sehingga saya dapat mengisi masa depan dengan kemampuan professional				
4	Dengan hingar bingar kehidupan yang didominasi oleh kemegahan dunia, maka saya mencukupkan diri untuk belajar ilmu dunia saja dan tidak perlu belajar ilmu akherat (agama)				
5	Saya merasa terpanggil untuk mengembalikan kejayaan Islam masa lalu. Cara yang saya tempuh adalah disiplin mengisi waktu dengan belajar semua ilmu yang dapat menjadikan sebab Islam jaya secara kontekstual				

Keterangan:

1. Untuk nomor 1,3, dan 5, menjawab **selalu** dengan skor 4 (Sangat baik), **kadang-kadang** dengan skor 3 (Baik), **jarang** dengan skor 2 (cukup) dan **tidak pernah** dengan skor 1 (kurang)
2. Untuk nomor 2 dan 4, menjawab **selalu** dengan skor 1 (kurang), **kadang-kadang** dengan skor 2 (cukup), **jarang** dengan skor 3 (baik) dan **tidak pernah** dengan skor 4 (Sangat baik)

Skor total = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 4$

Skor maksimal

Skor akhir = $\frac{\text{Skor perolehan (jumlah skor 4.14.1 + 4.14.2 + 4.14.3)}}{3}$

Mengetahui
Kepala Sekolah

Malang, 17 Juli 2015
Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi
Pekerti

Dr. H. RR Dwi Retno UN, MPd
NIP. 19600503 19803 2 011

Dra. Nur Laily
NIP.



