

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV DI SD PLUS AL-KAUTSAR MALANG**

TESIS

**Oleh:
Yusril Wahid
NIM.200103220016**



**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV DI SD PLUS AL-KAUTSAR MALANG**

Tesis

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Yusril Wahid

NIM.200103220016

**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, 14 Desember 2022

Pembimbing I,



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 196712201998031002

Pembimbing II,



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

Malang, 2022

Mengetahui;

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



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

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang” ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 18 Januari 2023

Dewan Penguji,

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. H. Abdul Ghafur, M.Ag :
NIP. 19730415 200501 1 004

Penguji Utama,

Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd :
NIP. 19740228 200801 1 003

Pembimbing 1

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

Pembimbing 2

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



Mengesahkan,
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusril Wahid

NIM : 200103220016

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas
IV di SD Plus Al-Kautsar Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwasannya dalam hasil penelitian dan pengembangan saya ini tidak ada unsur penjiplakan atau plagiasi karya ilmiah atau karya penelitian orang lain, kecuali yang tertulis sebagai sumber acuan atau rujukan dalam naskah penelitian ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, ~~10~~ Desember 2022

Hormat Saya



Yusril Wahid
200103220016

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan

(Q.S Al-Insyirah Ayat 6)¹

¹ Syaamil Al-Qur'an Edisi Ushul Fiqh (Bandung: Sygma Publishing), hlm. 596.

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini. Sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Sebuah karya tesis ini saya persembahkan kepada:

Pertama saya persembahkan kepada orang tua dan keluarga tercinta yaitu Bapak Iwan Darwisy, Ibu Binti Choeriah Adek Itsna Khusniyati yang telah mendukung secara moril maupun materil dan yang selalu tak pernah berhenti untuk berdoa dan berjuang bersama. Kedua kepada dosen, guru, ustadz dan ustadzah yang selalu membimbing dalam mencari ilmu. Terutama kepada Bapak Ibu pembimbing yaitu Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd dan Bapak Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag yang selalu membimbing dan memberi masukan konsep penelitian ini dan membimbing proses penulisan tesis ini saya ucapkan banyak terimakasih semoga Allah SWT membalas kebaikan beliau dengan berlipat-lipat kebaikan.

Ketiga saya akan persembahkan dan ucapkan terimakasih kepada sahabat teman-teman saya diantaranya, Era, Tyas, Khafid, dan geng akhlak serta masih banyak lagi yang tidak bisa saya tuliskan disini. Saya mengucapkan banyak terimakasih telah mau menjadi teman selama saya kuliah dan membantu ketika ada kesulitan. Keempat saya persembahkan tesis ini kepada diri saya sendiri yang telah mau berkerja keras agar bisa menyelesaikan tesis ini. Perjuangan masih harus berlanjut, banyak goals yang harus dicapai, terus semangat.

ABSTRAK

Wahid, Yusril. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: (1) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Android, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar

Pengembangan media pembelajarn yang memanfaatkan perkembangan teknologi sangat dibutuhkan pada zaman sekarang dimana segala kegiatan manusia dibantu dengan teknologi khususnya juga pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis android inilah yang akan menjadi solusi dalam pembelajaran di era digital saat ini. Karena siswa di kelas IV adalah individu dengan masa perkembangan kognitifnya difase oprasional konkret yang membutuhkan visual sesuai kenyataan agar mereka memahami sebuah pembahasan materi.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah. (1) Untuk mengetahui proses penyusunan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android di kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang. (2) Untuk mengetahui akseptabilitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android di kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang. (3) Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran PAI di SD Plus Al-Kautsar Malang terhadap hasil belajar siswa.

Metode yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan dengan pendekatan ADDIE dan tahapannya sebagai berikut, Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Sample pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang. Instrumen yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket dan tes. Validasi produk yang dilakukan pada pengembangan produk ini dilakukan pada ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan uji lapangan yang dilakukan pada siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran pendidikan agama islam di kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang dengan fokus materi najis dan media tersebut diberi nama MENAWAN (Media Penambah Wawasan). Produk media pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti layak dan efektif untuk digunakan, ini ditunjukkan pada hasil validasi dan uji lapangan yang telah dilakukan. Validasi ahli materi mendapatkan presentase 97%. Validasi dari ahli desain mendapatkan presentase 90% . Validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan presentase 92,5%. Uji coba lapangan mendapatkan presentase 92,5% yang dikatakan menarik. Uji efektifitas media MENAWAN yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang telah dihitung menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan hasil nilai signifikan 0,000 sehingga H_0 ditolak, artinya ada sebuah perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran MENAWAN.

ABSTRACT

Wahid, Yusril. 2022. The Development of Android-Based Islamic Education Learning Media to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at SD Plus Al-Kautsar Malang. Thesis, Master's Program in Islamic Elementary School Teacher Education, Postgraduate School of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Advisors: (1) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Android, Islamic Education, Learning Outcomes

Currently, the development of learning media utilizing technological developments is urgently needed since all human activities are assisted by technology, especially in learning activities. This android-based learning media will be a solution for learning activities in the current digital era. Students in the fourth grade are individuals whose cognitive development period is in the concrete operational stage, which means that they need visualization based on the reality. It is necessary for them to understand the discussion of the material.

The objectives of this research and development are (1) To find out the process of preparing the android-based Islamic education learning media for the fourth grade students at SD Plus Al-Kautsar Malang. (2) To determine the acceptability of android-based Islamic education learning media for the fourth grade students at Plus Al-Kautsar Malang. (3) To determine the effectiveness of android-based learning media in Islamic Education learning at SD Plus Al-Kautsar Malang on students' learning outcomes.

The method used in this study is the Research and Development (R&D) method, adopting the development model with the ADDIE approach. The stages consist of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The sample used in this study were fourth grade students at SD Plus Al-Kautsar Malang. The instruments utilized were interviews, observations, questionnaires and tests. The product validation carried out for the product development was conducted by the material experts, design experts, learning experts, and field tests that were conducted for fourth grade students at SD Plus Al-Kautsar Malang.

The result of this research and development is the android-based learning media product for Islamic Education learning provided for the fourth grade students at SD Plus Al-Kautsar Malang focusing on the materials about *najis* (impurities), and the media was named MENAWAN (Insight Enhancement Media). The developed learning media products have proven to be feasible and effective to use. This is shown in the results of the validation and field tests carried out. The material expert validation shows a percentage of 97%; the validation given by the design experts is 90%; the validation obtained from the learning experts is 92.5%, and the field tests shows a percentage of 92.5%, which is said to be interesting. The effectiveness test of MENAWAN media obtained from the results of students' pre-test and post-test, which has been calculated using the paired sample t-test formula with a significant value of 0.000, indicates that H_0 is rejected. It means that there is a difference between before using MENAWAN learning media and after using it.

مستخلص البحث

واحد، يسريل. ٢٠٢٢. تطوير الوسائل التعليمية لتعليم التربية الإسلامية على أساس أندرويد لتحسين نتائج التعلم لدى طلبة الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج. رسالة الماجستير، قسم تربية معلمي المدرسة الابتدائية، كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: د. الحاج أحمد فتاح ياسين، الماجستير. المشرف الثاني: د. الحاجة شمس السوسيلواتي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التطوير، الوسائل التعليمية، أندرويد، التربية الإسلامية، نتائج التعلم.

هناك حاجة إلى تطوير وسائل التعليم التي تستفيد من التطورات التكنولوجية اليوم حيث يتم مساعدة جميع الأنشطة البشرية من خلال التكنولوجيا، وخاصة في أنشطة التعليم. ستكون وسائل التعليم على أساس أندرويد هذه هي الحل في التعليم الرقمي اليوم. لأن الطلبة في الصف الرابع هم أفراد يمتلكون فترة من التطور المعرفي في مرحلة عقلانية ملموسة تتطلب صورا وفقا للواقع حتى يتمكنوا من فهم مناقشة المادة.

الهدف من هذا البحث والتطوير هو. (١) معرفة عملية إعداد الوسائل التعليمية لتعليم التربية الإسلامية على أساس أندرويد في الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج، (٢) معرفة مدى قبول الوسائل التعليمية لتعليم التربية الإسلامية على أساس أندرويد في الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج، و (٣) تحديد فعالية الوسائل التعليمية لتعليم التربية الإسلامية على أساس أندرويد في الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج على نتائج تعلم الطلبة.

منهج البحث المستخدم في هذا البحث والتطوير هو منهج البحث والتطوير (R&D) من خلال اعتماد نموذج تطوير ADDIE مع مراحلها التالية؛ التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت العينة في هذا البحث من طلبة الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج. أدوات البحث المستخدمة هي المقابلة والملاحظة والاستبانة والاختبار. تم إجراء التحقق من صحة المنتج الذي تم إجراؤه في تطوير هذا المنتج على خبراء المواد وخبراء التصميم وخبراء التعليم والتجربة الميدانية التي أجريت على طلبة الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج.

أدت نتائج هذا البحث والتطوير إلى إنشاء منتج الوسائل التعليمية على أساس أندرويد لتعليم التربية الإسلامية في الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج مع التركيز على موضوع النجاسة وتم تسميتها باسم MENAWAN (وسيلة إضافة المعرفة). أثبت منتج الوسائل التعليمية الذي تم تطويره أنه ملائم وفعال للاستخدام، وأظهر ذلك في نتائج التحقق من صحتها والتجربة الميدانية التي تم إجراؤها. حصل التحقق من صحة خبراء المواد على نسبة ٩٧٪. ومن خبراء التصميم على نسبة ٩٠٪. ومن خبراء التعليم على نسبة ٩٢,٥٪. وحصلت التجربة الميدانية على نسبة ٩٢,٥٪ مما يعني أن المنتج مثير للاهتمام. تم الحصول على نتيجة اختبار فعالية وسائل MENAWAN من نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلبة والتي تم حسابها باستخدام صيغة اختبار ت للعينة المزدوجة بقيمة معنوية تبلغ ٠,٠٠٠ بحيث H_0 مرفوض، مما يعني أن هناك فرقا بين قبل وبعد استخدام الوسائل التعليمية MENAWAN.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur kehadiran Alloh SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penelitian terkaita dengan “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang” ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita menuju jalan kebaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zainuddin, M. Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd. Selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga tesis ini dapat selesai.

5. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan saran, sehingga tesis ini selesai.
6. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. selaku ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
7. Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
8. Seluruh Dosen dan staff Pascasarjana yang telah banyak memberikan bimbingan pembelajaran, pengetahuan, wawasan, inspirasi dan kemudahan dalam pelayanan-pelayanan akademik dan administratif selama penulis menyelesaikan studi di Pascasarjana UIN Malang.
9. Darmaji, M. Pd selaku kepala sekolah SD Plus Al-Kautsar Malang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian dilembaga yang dipimpin
10. Lailatul Nuroniyah, S.PdI selaku guru pendidikan agama islam di kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan tesis ini.
11. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Serta semua pihak dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan serta membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang disampaikan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat berterimakasih apabila pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan penulisan skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin ya Robbal ‘Alamin.

Malang, 20 Desember 2022

Penulis,

Yusril Wahid

NIM.200103220016

Pedoman Transliter Arab Latin

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

A. Huruf

ا =	A	ز =	Z	ق =	Q
ب =	B	س =	S	ك =	K
ت =	T	ش =	Sy	ل =	L
ث =	Ts	ص =	Sh	م =	M
ج =	J	ض =	Dl	ن =	N
ح =	<u>H</u>	ط =	Th	و =	W
خ =	Kh	ظ =	Zh	ه =	H
د =	D	ع =	‘	ء =	’
ذ =	Dz	غ =	Gh	ي =	Y
ر =	R	ف =	F		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengajuan	ii
Lembar Persetujuan Ujian Tesis	iii
Lembar Pengesahan Tesis	iv
Lembar Pernyataan Orisinalitas Karya Ilmiah	v
Lembar Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Abstrak	viii
Kata Pengantar	xi
Pedoman Transliter Arab Latin	xiv
Daftar Isi	xv
Daftar Tabel	xvii
Daftar Gambar	xviii
Daftar Lampiran	xix
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Pertanyaan Penelitian Pengembangan	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk	11
H. Originalitas Penelitian	12
I. Devinisi Oprasional	19
J. Sistematika Pembahasan	21
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritis Tentang Media Pembelajaran	23
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	23
2. Media Pembelajaran berbasis android.....	27
B. Pendidikan Agama Islam	29
1. Hakikat Pendidikan Agama Islam	29
2. Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar	33
C. Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik	48
1. Teori Belajar	48
2. Hakikat Hasil Belajar	51
D. Penelitian Pengembangan	55
1. Penelitian Pengembangan.....	55
2. Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam	61
E. Kerangka Berfikir	64
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	65
B. Model Pengembangan.....	66
C. Prosedur Pengembangan	67
1. Analisis	67

2. Desain	67
3. Pengembangan.....	68
4. Implementasi	68
5. Evaluasi	69
D. Ujicoba Produk	69
1. Desain Uji Coba	69
2. Desain Eksperimen	70
3. Validasi Produk	70
4. Jenis Data.....	73
5. Instrumen Pengumpulan Data	73
6. Teknik Analisis Data	75
BAB IV: HASIL PENGEMBANGAN	
A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran	79
1. Deskripsi Media Pembelajaran.....	79
2. Tampilan Kemasan Media Pembelajaran	82
3. Tampilan Desain Media Pembelajaran.....	86
B. Penyajian Data Ujicoba.....	96
1. Hasil Validasi Ahli Materi.....	97
2. Hasil Validasi Ahli Desain	98
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	100
4. Hasil Uji Lapangan	101
5. Hasil Uji Efektifitas Produk	103
C. Analisis Data	106
1. Analisis Data Validasi Ahli Materi	106
2. Analisis Data Validasi Ahli Desain	107
3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran	110
4. Analisis Data Uji Lapangan.....	111
5. Analisis Data Uji Evektifitas Produk	113
D. Revisi Produk	119
BAB V: KAJIAN DAN SARAN	
A. Kajian Produk Yang Telah di Revisi.....	121
1. Analisis Spesifikasi Desain Produk Pengembangan	121
2. Analisis Validasi Produk.....	124
3. Analisis Uji Lapangan	125
4. Analisis Efektifitasan Produk.....	126
B. Kesimpulan.....	128
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	129
1. Saran Pemanfaatan Produk.....	129
2. Saran Diseminasi Produk	130
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	130
Daftar Pustaka	132
Lampiran-Lampiran	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	17
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Materi Najis Kelas IV.....	44
Tabel 2.2 Capaian pembelajaran PAI pada Fase B	47
Tabel 2.3 Level Penelitian Pengembangan	57
Tabel 3.1 Skema <i>One-Grup Pretest-Posttest Design</i>	70
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Likert	76
Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	97
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Desain	98
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran	100
Tabel 4.4 Angket Hasil Uji Lapangan	102
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	104
Tabel 4.6 Paired Samples Statistics	114
Tabel 4.7 Paired Samples Test	114
Tabel 4.8 Nilai-Nilai Analisis Rumus Manual Paired Sample T-test	116
Tabel 4.9 Hasil Revisi Produk.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan model penelitian pengembangan ADDIE.....	61
Gambar 3.1 Alur pendekatan ADDIE.....	66
Gambar 4.1 Seluruh Komponen kemasan Media MENAWAN	82
Gambar 4.2 <i>Paper Bag</i> Media MENAWAN	83
Gambar 4.3 Box Media MENAWAN.....	84
Gambar 4.4 Tampak Depan dan Dalam CD Media MENAWAN.....	85
Gambar 4.5 Buku Panduan MENAWAN	86
Gambar 4.6 Cover Media MENAWAN	87
Gambar 4.7 Menu Utama.....	88
Gambar 4.8 Kata Pengantar dan Biodata	89
Gambar 4.9 KI, KD dan Indikator	90
Gambar 4.10 Halaman Google Drive Panduan Penggunaan	91
Gambar 4.11 Menu Materi.....	92
Gambar 4.12 Presensi dan Asesmen	93
Gambar 4.13 Video, Literasi dan Game Edukatif.....	94
Gambar 4.14 Menu Online Meeting dan Hubungi Guru	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	138
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	139
Lampiran 3. Surat Permohonan Menjadi Validator	140
Lampiran 4. Angket Ahli Materi.....	142
Lampiran 5. Angket Ahli Desain	145
Lampiran 6. Angket Ahli Pembelajaran.....	158
Lampiran 7. Angket Uji Lapangan.....	161
Lampiran 8. Soal Pre-Test dan Post-Test.....	162
Lampiran 9. Hasil Nilai Siswa Pre-Test dan Post-Test.....	168
Lampiran 10. Data dan Analisis SPSS	170
Lampiran 11. RPP Menggunakan Media Menawan	172
Lampiran 12. Barcode dan Link Media Menawan.....	175
Lampiran 13. Hasil Terjemahan Abstrak	176
Lampiran 14. Foto-Foto	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu teknologi pada peradaban manusia memiliki banyak pengaruh terhadap kehidupan manusia. Teknologi sendiri adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mendapatkan, mengolah, memanipulasi dan menyimpan data sehingga data tersebut dapat menjadi informasi yang relevan dan teknologi ini dapat digunakan diberbagai macam bidang. Teknologi informasi ini di oprasikan oleh sebuah alat yang disebut komputer untuk di salurkan ke komputer lainnya sehingga tersebar secara global dan informasi itu bisa dilihat dimana dan oleh siapapun.²

Perkembangan teknologi ini juga dimanfaatkan oleh berbagai macam sektor terutama sektor pendidikan yang memanfaatkan teknologi ini sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Kemajuan teknologi di dunia pendidikan ini menjadi tantangan yang nyata khususnya pada proses pembelajaran. UU SISDIKNAS NO 20 tahun 2003 menjelaskan bahwasannya pendidikan pada zaman sekarang sudah tidak terbatas pada ruang kelas yang terbatas dan pada buku-buku secara konvensional. Manusia pada akhirnya dengan perkembangan teknologi ini akan mengubah cara komunikasinya, cara mengkoordinasi hingga cara belajar dan mengajarnya.³

² Rahmat Sulaiman Naibaho.” Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan”.
Jurnal Warta Edisi : 52 April 2017 | ISSN : 1829 - 7463

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan pastinya juga menuntut seorang pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat atau bahan pembelajaran. Tuntutan untuk menguasai teknologi pastinya juga harus dipergunakan di semua pembelajaran termasuk pembelajaran PAI. Sekian banyak pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah salah satu pembelajaran yang harus didapatkan oleh siswa sekolah dasar yang beragama islam.

Tujuan dan esensi pendidikan agama islam adalah sebagai kebutuhan primer manusia. Sebagaimana manusia adalah makhluk sosial yang berperan sebagai memperdayakan dan bermartabat. Agama menurut *Freud* adalah sebagai bentuk aturan yang kita percayai dan kita jalankan. Agama juga dalam bahasa arab disebut “din” yaitu menghubungkan antara dua pihak yang satu dengan yang lainnya. Pengertian di atas dapat dipahami agama adalah sebuah kepercayaan yang mengatur segala hubungan, baik hubungan dengan tuhan maupun dengan sesama makhluk tuhan sehingga menjalin dan menjalankan hubungan dengan baik.⁴

Oleh karena itu Pendidikan Agama Islam (PAI) ini menjadi pembelajaran wajib yang harus diajarkan disekolah-sekolah nasional. Pembelajaran ini mulai diajarkan di jenjang sekolah dasar hingga sekolah jenjang atas atau sekolah tinggi. Pendidikan agama ini juga wajib didapatkan oleh semua siswa yang telah diatur pada Undang-Undang NO 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 12 ayat (1) huruf a menyatakan

⁴ Ahmad Asir.” Agama dan Fungsinya dalam Kehidupan Umat Manusia” Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman Februari 2014. Vol.1. No.1

“mengamanatkan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai agama yang dianutnya dan diajar oleh pendidik yang seagama”.

Pentingnya Pendidikan Agama Islam diajarkan untuk mengatur bermacam persoalan. Salah satu contoh materi dan pembelajaran yang ada dalam pembelajaran PAI adalah materi najis atau hadats yang mana Islam telah mengatur dan menjelaskan bagaimana cara membersihkan dan mensucikan najis dan hadats dengan baik. Najis adalah sesuatu yang kotor dan menempel pada pakaian, tubuh atau benda yang dapat membatalkan ibadah kita. Najis ini harus dibersihkan dahulu atau disucikan sebelum kita melaksanakan ibadah.

Materi najis ini sedikit rumit untuk dipahamkan kepada siswa sekolah dasar karena materi najis ini masih bersifat abstrak. Menurut Piaget perkembangan kognitif anak pada usia 6-11 tahun adalah masa pra-operasional konkret. Tahap ini siswa akan jauh memahami materi jika dia melihat materi pembelajaran secara langsung karena pola pikirnya harus melihat secara langsung. Materi najis ini yang konsepnya masih berupa sesuatu yang abstrak dan harus dibantu dengan alat peraga atau media untuk menerangkan materi najis ini. Pembawaan materi yang seru dan menarik pastinya ada pada tanggung guru atau pendidik yang. Pendidik wajib hukumnya untuk mengemas pembelajaran secara menarik.

Cara belajar pada zaman berteknologi ini pastinya berbeda dengan cara belajar zaman dahulu. Pilihan cara belajar semakin banyak ditawarkan oleh teknologi pendidikan ini. Teknologi pendidikan ini adalah sebuah alat yang

digunakan guna membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan tercapai. Menyelenggarakan pendidikan ini diharapkan benar-benar dilaksanakan dengan maksimal dan menggunakan alat yang bisa membantu terlaksana dengan baik.

Beberapa tahun terakhir ini dunia di gegerkan dengan adanya pandemi covid-19 yang menyebabkan banyak kendala-kendala di berbagai sektor, terutama sektor pendidikan. Masa pandemi covid-19 dunia pendidikan dibuat kesulitan dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar karena dipaksakan untuk berkegiatan jarak jauh atau dari rumah saja, karena mempertimbangkan kesehatan. Musabab pembelajaran yang dipaksakan untuk pembelajaran dari rumah maka dunia pembelajaran dipaksakan untuk mencari inofasi dalam pembelajaran. Salah satu inofasi yang bisa digunakan pada pembelajaran dimasa pandemi ini adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media pembelajaran dimasa pandemi ini banyak memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis ICT (Information and Communication Technology). Setelah dipaksa untuk pembelajaran secara jarak jauh maka banyak pendidik memanfaatkan platform atau aplikasi untuk digunakan pada proses pembelajaran apalagi sekarang banyak platform dan perusahaan aplikasi yang menyediakan fitur-fitur untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang membantu dunia pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut *Briggs* adalah sebuah sarana pembelajaran yang berbentuk fisik untuk menyampaikan sebuah informasi atau ilmu

pengetahuan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang membantu untuk menyampaikan sebuah pokok materi atau sebuah pembahasan pada proses pembelajaran sehingga dapat berfungsi untuk merangsang perasaan, pikiran serta ketrampilan lainnya dalam proses pembelajaran tersebut.⁵

Media pembelajaran ada berbagai macam cara dan penggunaan termasuk media pembelajaran berbasis teknologi. Media berbasis teknologi adalah media yang memanfaatkan prosesor komputer atau juga memanfaatkan perangkat keras dan lunak komputer. Media pembelajaran ini biasanya menggabungkan antara audio dan visual.⁶ Media pembelajaran berbasis komputer ini banyak sekali jenisnya salah satunya adalah media pembelajaran berbasis android.

Android adalah sebuah sistem operasi yang digunakan untuk telepon seluler yang berbasis Linux.⁷ Android ini banyak dipakai oleh perusahaan telepon seluler di dunia, dan pengguna telepon seluler berbasis android ini cukup banyak. Android juga banyak menyediakan platform atau space bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Banyak perusahaan yang mengembangkan aplikasi mereka berbasis android karena pengguna android ini cukup banyak. Pengembangan aplikasi ini juga banyak dilirik oleh perusahaan yang berbasis pendidikan. Selain perusahaan banyak juga guru atau seseorang yang terlibat dalam belajar mengajar mengembangkan aplikasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

⁵ Sri Anita. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo. Hlm 5

⁶ Cecep kustandi M.Pd. dkk, *Media pembelajaran manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.33-35

⁷ M. Ichwan, Fifin Hakiky. *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android*. Jurnal Informatika No.2 , Vol. 2, Mei – Agustus 2011

Media pembelajaran berbasis android ini salah satu solusi dalam membuat media pembelajaran pada masa pandemi seperti sekarang. Pemilihan media pembelajaran berbasis android dimasa pandemi ini bukan tidak ada dasar karena melihat salah satu penelitian yang di teliti oleh Annas Ribab Sibilana ini menjelaskan bahwasannya hasil penelitiannya media pembelajaran berbasis android ini dapat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁸ Penggunaan media pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik anak sekolah dasar juga membantu guru dalam menyampaikan materi. Pemilihan warna dan fitur-fitur menu pada media pembelajaran berbasis android ini juga sangat membantu menstimulus ketertarikan siswa dalam belajar.

Melihat fenomena sekarang yang tidak ada dalam satu keluarga tidak memiliki ponsel yang berbasis android. Gaya hidup dan kebutuhan sekarang yang menjadikan manusia harus memiliki ponsel. Melihat fenomena dan hasil penelitian diatas media pembelajaran berbasis android ini dirasa cukup efisien di terapkan pada proses pembelajaran di masa pandemi covid 19.

Belajar menggunakan media berbasis android ini dirasa dapat memberikan ketertarikan pada anak yang sangat senang bermain ponsel atau disebut juga “gadget”. Wawancara yang sudah dilakukan di SD plus Al-Kautsar Kota Malang dengan salah satu guru kelas, menyatakan siswa lebih menyukai belajar menggunakan perangkat teknologi, dikarenakan itu adalah pekerjaannya anak-anak yaitu main gadget. Jadi menyikapi agar siswa bermain gadget dengan

⁸ Annas Ribab Syibilana, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasi Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMAN 2 Malang, Tesis MA, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), 120.

positif adalah ketika proses belajar kita gunakan gadget sebagai alat belajarnya. Media pembelajaran yang sering digunakan saat pembelajaran di SD Plus Al-Kautsar diantaranya power point, google form, dan media yang disediakan oleh platform, dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

SD Plus Al-Kautsar Malang sebenarnya sangat mendukung dengan berbagai fasilitas dalam pemanfaatan teknologi. Fasilitas yang lengkap ini seharusnya guru mampu memanfaatkannya. Penggunaan media berbasis android ini dapat digunakan salah satu syaratnya adalah adanya fasilitas yang mendukung salah satunya WI-FI, perangkat komputer dan lainnya, di SD Plus Al-Kautsar ini dirasa mampu untuk mewadahi pengembang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

Memandang dari berbagai macam fenomena dan data yang sudah di paparkan. Maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android materi najis pada pembelajaran pendidikan agama islam di SD Plus Al-Kautsar Malang. penelitian ini juga diharapkan sebagai salah satu jawaban untuk mencari media pembelajaran berbasis android yang menarik sehingga hasil pembelajaran siswa dapat meningkat.

B. Pertanyaan Penelitian Pengembangan

Berangkat dari latar belakang diatas maka dapat kita buat rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android di kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang?

2. Bagaimana akseptabilitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android di kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran PAI di SD Plus Al-Kautsar Malang terhadap hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berangkat dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penyusunan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android di kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang.
2. Untuk mengetahui akseptabilitas media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android di kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran PAI di SD Plus Al-Kautsar Malang terhadap hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan salah satu sumber atau bahan studi yang dapat digunakan sebagi referensi terkait dengan media pembelajaran. Selain itu penelitian ini dapat dipergunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya ilmu pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru dapat beragam.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan pada sebuah proses pembelajaran dengan materi najis atau hadats pada mata pelajaran pendidikan agama islam siswa dapat tertarik dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan memahami materi yang dijelaskan dan akan berdampak baik.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu memeberikan informasi dan ide kepada guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan mengedukasi serta guru dapat mengetahui manfaat bahan ajar dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam memilih dan mengmbangkan bahan ajar sehingga bahan ajar yang ada disekolah dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada materi najis atau hadats di pembelajaran pendidikan agama islam.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peneliti selanjutnya untuk dijadikan literatur atau bahan acuan untuk penelitian mereka dan juga bisa dijadikan sebagai pembanding untuk membuat penelitian. Atau juga dijadikan sebagai sumber orisinalitas penelitian terdahulu.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang mendasar pada penelitian ini adalah, dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android materi najis atau hadats pada pembelajara pendidikan agama islam yang didesain semenarik munngkin sehingga media pembelajaran ini membuat pembelajaran dikelas menjadi bermakna sehingga dapat memunculkan keinginan siswa giat belajar sehingga hasil belajar siswa juga meningkat dari sebelumnya. Sehingga media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android yang menghasilkan media pembelajaran yang menggunakan ponsel berbasis android dan di desain sesimple dan sekreatif mungkin sehingga dapat digunakan dengan baik.

Media pembelajaran ini dapat dimainkan secara individu atau kelompok dengan teman sebayanya dengan isi materi najis atau hadats pada pembelajaran pendidikan agama islam di kelas IV SD Plus Al-Kautsar, Maka judul yang dipilih ialah “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang”.

Judul diatas telah menggambarkan bahwasannya peneliti memilih mengembangkan media tersebut dengan mengambil tema materi najis dan peneliti akan memvalidkan media tersebut di ahli. Selain itu media

pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam khususnya pada materi najis sangat jarang ada di gunakan pada pembelajaran dan jarang ada yang berminat membuat atau mengembangkan media berbasis android. Berawal dari landasan diatas maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran khususnya pada materi najis di pembelajaran pendidikan agama islam.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan nanti berbentuk sebuah media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Spesifikasi Desain

- a.** Software yang digunakan untuk mendesain layout dari media pembelajaran ini menggunakan aplikasi atau website canva pendidikan.
- b.** Media Pembelajaran ini di kompres menjadi aplikasi menggunakan software I Spring versi 10 64 bit, dan dijadikan aplikasi berbasis android dengan menggunakan software Builder Pro 3.0.2
- c.** Media pembelajaran ini hasil akhir pengembangan media berbasis android.
- d.** Media pembelajaran ini dapat digunakan Pada ponsel seluler berbasis android.
- e.** Bentuk dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebuah permainan edukasi yang berbentuk menu-menu berupa fitur pilihan

materi atau gambar-gambar yang menjadi daya bantu siswa memahami materi tersebut.

- f. Warna yang digunakan pada media pembelajaran ini digunakan warna-warna yang cerah sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak.
- g. Media pembelajaran ini dilengkapi oleh keterangan petunjuk bermain sehingga semua siswa bisa menggunakan secara kelompok atau individu.

2. Spesifikasi Isi

- a. Materi yang dikembangkan adalah materi najis pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas IV.
- b. Kompetensi dasar yang digunakan ada di pembelajaran pendidikan agama islam kelas IV
- c. Konten media pembelajaran berupa isi pembahasan mengenai najis mulai dari pengertian, macam-macam najis dan cara mensucikan najis.
- d. Kurikulum yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum 2013.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian dan pengembangan tentang media pembelajaran berbasis android ini telah ada beberapa yang sudah diteliti oleh peneliti terdahulu dan hasilnya *research* penulis sebagai berikut.

- a. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Wahyu Lailatul Baridah mahasiswa pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tesisnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Nganjuk” pada tahun 2021.⁹ Hasil penelitian menjelaskan berdasarkan angket yang disebarakan ke ahli desain ahli materi dan ahli pembelajaran menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Tingkat kemenarikan media pembelajaran juga dinilai menarik dan media ini dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa hal ini dilihat dari halis post-tes dan post-test siswa.
- b. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi, mahasiswa magister UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, pada tesisnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al-hidayat Pakis Malang” pada tahun 2018.¹⁰ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya media pembelajaran yang menggunakan software ini juga menggunakan media berbasis teknoligi atau ICT, dan media yang dikembangkan telah valid dari beberapa hasil angket dari

⁹ Wahyu Lailatul Baridah. 2021. berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Nganjuk”. Tesis UIN Maulan Malik Ibrahim Malang.

¹⁰ Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al-hidayat Pakis Malang”. Tesis UIN Maulan Malik Ibrahi Malang.

ahli desain, materi dan ahli pembelajarn atau guru. Hasil belajar siswa juga meningkat hal ini ditunjukkan adanya perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperiment, hal ini berarti adanya pengaruh ketika pembelajarn menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

- c. Penelitian yang pernah dilakukan oleh M. Dwi Cahyono mahasiswa magister UIN Maulan Malik Ibrahim Malang pada tesisnya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang” pada tahun 2016.¹¹ Hasil penelitiannya menghasilkan produk bahan ajar pembelajaran bahasa indonesia yang dikemas dalam CD atau file yang bisa digunakan di perangkat laptop, dan media pembelajaran ini layak digunakan untuk menjadi suplement dalam pembelajaran.
- d. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Saidatur Rofiah mahasiswa magister UIN Maulan Malik Ibrahim Malang pada tesisnya dengan judul “ Pengembangan Media Bahan Ajar Al-Qur’an Hadits Berbasis Game di MI Ma’arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan” pada tahun 2016.¹² Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya media yang dikembangkan dapat digunakan di ponsel seluler berbasis android. Media pembelajaran ini juga dikatakan layak untuk digunakan setelah

¹¹ M. Dwi Cahyono. 2016. “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang”. Tesis UIN Maulan Malik Ibrahi Malang.

¹² Saidatur Rofiah. Tesis.” Pengembangan Media Bahan Ajar Al-Qur’an Hadits Berbasis Game di MI Ma’arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan”. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2016)

di validasi di beberapa ahli dan telah di uji cobakan secara langsung disekolah dan hasilnya layak untuk digunakan.

- e. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Abdul Rohman pada tesisnya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Pecahan Untuk Kelas VI di Sekolah Dasar” pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya ada pengaruh jika pembelajarn menggunakan media pembelajaran ini karena telah dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang digunakannya.
- f. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Rhere Septiandika dan Farida Istianah pada jurnal PGSD UNESA sinta 4 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “DARI” Pada Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V SD” pada tahun 2021.¹³ Hasil penelitian menyatakan bahwa media DARI sangat valid dengan tingkat kevalidan 86,6% untuk uji validasi materi dan 82% untuk uji validasi media. Dalam tingkat kepraktisan memperoleh 97,38% untuk angket siswa dan 80% untuk angket guru. Diperoleh kesimpulan bahwa media DARI dinyatakan layak sebagai media pembelajaran untuk materi daur air.
- g. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Sigit Prasetyo pada Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education sinta 3 dengan judul “Pengembangan

¹³ Rhere Septiandika dan Farida Istianah, 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “DARI” Pada Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V SD”. Jurnal PGSD UNESA Volume 9 Nomor 5. 2297 - 2307

Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI” pada tahun 2017.¹⁴ Hasil penelitian media yang diteliti sangat layak digunakan setelah di review oleh reviewer mendapatkan hasil kelayakan media untuk diterapkan di pembelajaran IPA.

- h. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Dian Noviar pada jurnal cakrawala pendidikan sinta 1 scopus dengan judul “Pengembangan Ensiklopedi Biologi Mobile Berbasis Android Materi Pokok Pteridophyta Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013” pada tahun 2016.¹⁵ Hasil penelitian media pembelajaran ini dikatakan sangat baik dan didapatkan dari reviewer atau ahli. Media pembelajaran ini juga dikatakan sebagai media pembelajaran yang menarik digunakan pada pembelajaran Biologi.
- i. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Qumillaila, Baiq Hana Susanti, dan Zulfiani pada jurnal cakrawala pendidikan sinta 1 scopus dengan judul “Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia” pada tahun 2017.¹⁶ Hasil penelitian media pembelajaran ini dikatakan menarik digunakan saat pembelajaran dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran materi ekskresi pada manusia.

¹⁴ Sigit Prasetyo, 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI”. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah*. p-ISSN: 2580-0868, e-ISSN: 2580-2739

¹⁵ Dian Noviar, 2016. dengan judul “Pengembangan Ensiklopedi Biologi Mobile Berbasis Android Materi Pokok Pteridophyta Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013”. *Jurnal cakrawala pendidikan*.

¹⁶ Qumillaila, Baiq Hana Susanti, dan Zulfiani, 2017. “Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia”. **Jurnal** cakrawala pendidikan.

- j. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Nila Sari, Indri Anugraheni pada jurnal guru kita sinta 4 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar” pada tahun 2021.¹⁷ Hasil penelitian media pembelajaran tematik berbasis android ini telah divalidasi ke berbagai ahli diantaranya ahli desain, materi dan pembelajaran dan hasilnya sangat baik. Media yang dikembangkan dikatakan juga layak dan menarik digunakan di pembelajaran.

Tabel 1.1 orisinalitas penelitian

NO	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Persamaan	Perbedaan	orisinalitas
1	Wahyu Lailatul Baridah, 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negri (MIN) 4 Nganjuk”. Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android, kelas IV	Mata pelajaran dan obyek sekolah	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis android materi najis pada pembelajaran pendidikan agama islam kelas IV yang akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti sendiri.
2	Wiwit Agustin Parnadi Kardiwi, 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al-hidayat Pakis Malang”. Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis ICT	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas	
3	M. Dwi Cahyono, 2016. “Pengembangan Bahan Ajar	Metode penelitian research and	Materi dalam pembelajaran	

¹⁷ Nila Sari, Indri Anugraheni, 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar”. Jurnal guru kita. Vol 5 NO 2.

	Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang”. Tesis UIN Maulan Malik Ibrahim Malang.	development, pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, mata pelajaran bahasa indonesia	bahasa indonesia, obyek sekolah dan tingkat kelas
4	Saidatur Rofiah mahasiswa, 2016. “ Pengembangan Media Bahan Ajar Al-Qur’an Hadits Berbasis Game di MI Ma’arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan” Tesis magister UIN Maulan Malik Ibrahim Malang	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis ICT	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas
5	Abdul Rohman, 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Pecahan Untuk Kelas VI di Sekolah Dasar” Tesis magister UIN Maulan Malik Ibrahim Malang	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas
6	Rhere Septiandika dan Farida Istianah, 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “DARI” Pada Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V SD”. Jurnal PGSD UNESA sinta 4	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas
7	Sigit Prasetyo, 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI”. Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education sinta 3	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas
8	Dian Noviar, 2016. dengan judul “Pengembangan Ensiklopedi Biologi Mobile Berbasis Android Materi Pokok Pteridophyta Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013”. Jurnal	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas

	cakrawala pendidikan sinta 1 scopus			
9	Qumillaila, Baiq Hana Susanti, dan Zulfiani, 2017. "Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia". Jurnal cakrawala pendidikan sinta 1 scopus	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas	
10	Nila Sari, Indri Anugraheni, 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar". Jurnal guru kita sinta 4	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas	

I. Definisi Oprasional

a. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang memiliki tujuan untuk menaikkan kualitas sesuatu teori, konsep ataupun sebuah produk. Maka penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai proses penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sesuatu yang hasil akhirnya disebut produk dan diharapkan pengembangan tersebut memiliki manfaat yang baik.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat pembantu dalam proses mengajar dan bertujuan untuk mengkontruksikan sebuah pokok pembahasan attau materi sehingga siswa dapat paham apa yang dipelajari. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai fasilitas

penunjang atau pendukung dalam sebuah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membantu dalam proses belajar mengajar tersebut.

c. Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang digunakan smartphone yang berbasis linux, Android ini memiliki beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Android ini juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yang mana sekarang semua kegiatan sehari-hari dilakukan di ponsel dan pengguna ponsel android ini cukup banyak. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini diharapkan mampu membantu proses pembelajaran karena menarik dan mudah digunakan dimana dan kapan pun.

d. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan agama islam (PAI) adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib didapatkan oleh siswa yang beragama muslim selama belajar di jenjang pendidikan. Mata pelajaran ini akan membahas segala sesuatu mengenai agama islam, mulai dari persoalan keimanan sampai ke persoalan tatacara memeluk agama islam. Pendidikan agama islam dibagi menjadi beberapa pembahasan diantaranya aqidah, fiqih, alquran, hadits, sejarah keislaman dan lainnya.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar sendiri adalah sebuah ungkapan pola-pola perbuatan, nilai, dan apresiasi. Hasil belajar sendiri adalah sebagai acuan pembelajaran yang sudah diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini akan disusun sebagai berikut:

1. Bab I pendahuluan yang point pertama berisi latar belakang masalah yang menjelaskan tentang jabaran alasan mengapa penelitian ini dilakukan, lalu dilanjutkan dengan rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi oprasional, dan sistematika pembahasan.
2. Bab II kajian pustaka yang berisi tentang landasan teori yang membahas tentang setiap kata yang ada di judul yang berguna untuk menjelaskan maksud dari judul yang diambil sehingga paham dengan teori-teori dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis android.
3. Bab III metode penelitian yang berisi tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan ujicoba produk yang isinya desain ujicoba, subyek ujicoba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data. Bab III ini berfungsi menjelaskan bagaimana kita melakukan penelitian dari mulai

merencanakan penelitian hingga samapai menjadi sebuah produk penelitian.

4. Bab IV adalah bab yang mana peneliti memaparkan hasil pengembangan berupa produk yaitu hasil media pembelajaran berbasis android materi karya sastra puisi pembelajaran bahasa indonesia , uji kelayakan dari media, serta hasil uji coba dari media tersebut untuk melihat apakah media pembelajaran tersebut layak dan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Bab V adalah bagian bab yang memaparkan pembahasan dari hasil penelitian pengembangan berupa sebuah produk media pembelajaran berbasis android guna mengetahui bagaimana alur penelitian ini. Selain itu juga, di bagian ini dipaparkan kelayakan dan keefektifitasan media pembelajaran berbasis android materi karya sastra puisi guna mengetahui kevalidan, kelayakan dan kemenarikan media yang dikembangkan.
6. Bab VI adalah bagian terakhir atau bagian penutup dari sebuah laporan penelitian yang berisi tentang kesimpulan dan saran atas penelitian yang telah dilakukan. Isi kesimpulan adalah rangkuman singkat tentang hasil penelitian yang dilakukan dan isi dari saran adalah sebuah masukan untuk memperbaiki pembelajaran yang berlangsung.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media diartikan dari bahasa latin yaitu “*medium*” yang berarti sebuah alat. Gerlach dan Ely mengungkapkan bahwasannya manusia, materi atau sesuatu kejadian yang mampu menambah atau memperoleh sebuah ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap disebut sebuah media¹⁸. berarti dapat dilihat menurut gerlach dan ely mengungkapkan bahwasannya lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah juga bisa dibilang sebagai media.

Briggs mengemukakan media pembelajaran adalah sebuah sarana fisik untuk menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan. Pendapat lain mengatakan bahwasannya media pembelajaran dapat diartikan sebuah alat yang membantu untuk menyampaikan sebuah informasi yang berisi mengenai materi pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga mendorong sebuah pembelajaran yang merangsang perasaan, pikiran serta ketrampilan lainnya dalam proses pembelajaran tersebut¹⁹.

¹⁸ Azhar arsyad, *media pengajaran*, (jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.3

¹⁹ Prof. Dr. Sri Anita, M. Pd, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2010), hlm. 4.

Media pembelajaran juga dikekaskan dalam Al-Quran surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: "Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan".

Al-quran telah menjelaskan bahwasannya allah menggunakan media kitab sucinya sebagai media pembelajaran agar mereka mampu memahami agamanya. Agama islam telah memberikan contoh-contoh kejadian sebagai media pembelajaran manusia seperti kisah-kisah yang ada dalam al-quran, yang dijadikan sebagai acuan untuk memahami agamanya.

Definisi tentang media pembelajaran diatas dapat disimpulkan media pembelajaran yaitu sebuah alat yang menjadi sarana prasarana dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan sebuah kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat merangsang kreatifitas dan berpikir kreatif siswa.

b. Pengelompokan Media Pembelajaran

Perkembangan sebuah media pembelajaran yang pastinya juga mengikuti kemajuan zaman dan mengikuti arus teknologi yang berkembang maka berdasarkan dari itu media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi beberapa.²⁰

1) Media hasil teknologi cetak

Media pembelajaran hasil dari teknologi cetak yaitu sebuah media yang tujuannya menyampaikan materi melalui media cetak. Media pembelajaran ini menghasilkan sebuah informasi materi dalam bentuk tercetak. Contoh dari media cetak adalah buku, majalah, koran dan lainnya.

2) Media hasil teknologi audio visual

Media teknologo audio visual yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang menyampaikan sebuah materi atau informasi menggunakan media audio dan visual dengan memanfaatkan indra pendengaran dan indra penglihatan diharapkan media ini mampu menyampaikan sebuah informasi. Media visual dan audio ini digunakan dengan cara materi dibuat dengan mesin-mesin mekanis yang menjadikan materi menjadi audio visual. Contoh dari media audio visual adalah, video, CD, dan lainnya.

²⁰ Cecep kustandi M.Pd. dkk, *Media pembelajaran manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.33-35

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Teknologi media berbasis komputer yaitu sebuah media pembelajaran yang menggunakan micro prosesor yang biasanya juga menggabungkan antara media visual dan audio dalam pembelajaran ini juga menggunakan perangkat kelas atau perangkat lunak.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Media pembelajaran ini menggabungkan jenis media cetak dengan media pembelajaran yang berbasis komputer sehingga mampu memproyeksikan sebuah materi di media pembelajaran cetak ke media yang berbasis komputer.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Berbagai macam pendapat mengenai fungsi dari media pembelajaran salah satunya adalah Mc Kown menjelaskan empat fungsi media diantaranya adalah.²¹

1) Mengubah titik berat pendidikan formal

Pengertiannya media adalah sebagai alat yang merubah materi yang awalnya teoritis menjadi fungsional praktis, yang awalnya abstrak menjadi kongkret. Artinya media berfungsi untuk menjadikan materi yang dijelaskan mudah untuk diterima atau dicerna siswa.

²¹ M. Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa", Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013

2) Membangkitkan motivasi belajar

Motivasi belajar akan muncul ketika siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Salah satu cara menarik perhatian siswa dalam pembelajaran adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran.

3) Memberi kejelasan

Media pembelajaran ini menjadi kejelasan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi melalui bentuk visual atau non visual yang diberikan oleh media pembelajaran. Media pembelajaran juga membantu memahami pola-pola materi, dengan adanya media siswa terbantu untuk memahami materi tersebut.

4) Memberikan stimulasi belajar

Stimulasi belajar ini adalah memberikan rasa tertarik siswa dalam belajar. media pembelajaran inilah yang membuat stimulus siswa tertarik pada materi yang dijelaskan oleh guru.

2. Media Pembelajaran Berbasis Android

a. Android

Linux adalah salah satu sistem operasi yang dipakai oleh smartphone atau komputer tablet yang disebut android. Sejarah dari sistem android muncul pada tahun 2007 yang dibawah naungan android inc dan didukung oleh google. Perangkat android muncul

bersama perangkat dan smartphone dan bertujuan untuk memasarkan dan membuat standart smartphone berbasis android, dan smartphone berbasis android ini dijual setahun setelah peresmiannya yaitu pada tahun 2008.²²

Android ini adalah sebuah sistem terbuka yang terdapat pada perangkat smartphone. Smatrphone android juga dapat di custome aplikasi sesuai dengan kebutuhna kita. Android pada zaman sekarang bukan saja terdapat pada smartphone, google juga akhir-akhir ini merilis perangkat berbasis android seperti TV digital berbasis android, smart home, android auto pada mobil, android wear pada jam tangan dan perangkat lainnya yang berbasis android.

b. Media Pembelajaran Berbasis Android

Berbagai macam pengembangan perangkat android maka sistem android ini juga dapat dimanfaatkan pada dunia pendidikan. Android sebagai bahan untuk belajar juga sudah mulai dimanfaatkan oleh pemeran pendidikan dengan adanya berbagai macam aplikasi yang ditawarkan. Banyak perusahaan juga yang memanfaatkan android sebagai produknya yang digunakan untuk pembelajaran. Platform pembelajaran berbasis aplikasi yang ada diandroid biasanya berbayar.

Media pembelajaran berbasis android ini seperti aplikasi-aplikasi yang lain yang bisa dibuka melalui smartphone yang berbasis

²² Author, [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)). Diakses pada 13 Mei 2022

android. Android ini dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik sebagai salah satu cara guru untuk menyampaikan sebuah pembelajaran atau dengan kata lain guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android ini akan lebih menarik dari pada media cetak, dikarenakan pada zaman sekarang manusia sudah candu terhadap smartphome. Pengalihan kegiatan bermain ponsel menjadi kegiatan belajar pada ponsel ini sangat diharapkan mampu mengubah kebiasaan belajar peserta didik dan diharapkan mampu memberikan cara belajar yang lebih kekinian sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

B. Pendidikan Agama Islam

1. Hakikat Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pengertian pendidikan agama islam mengacu pada kata at-tarbiyah, al-ta'bid dan al-ta'lim, yang makna dari ketiga kata tersebut adalah, belajar, mengajar atau memberikan sebuah pengajaran sedangkan menurut Zakiah Darajat pendidikan agama islam adalah usaha secara sadar untuk membimbing, mengasuh peserta didik guna kedepannya siswa memahami pengamalan agama islam. Serta agama islam menjadi pandangan hidup yang di bawah sebagai bekal hidup kedepannya.²³

²³ Zakiah Darajat, Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal. 50.

Ahmad tafsir menjelaskan pendidikan agama islam adalah sebuah bimbingan yang diberikan oleh seorang kepada orang lain agar ia dapat berkembang sesuai ajaran agama islam. Bimbingan ini diharapkan mampu menjadi bekal seseorang untuk menjalankan kehidupannya.²⁴

Prof. Dr. Omar Muhammad Al-Touny al Syaebani, menjelaskan pendidikan agama islam adalah sebuah usaha yang diusahakan untuk merubah prilaku individu pada lingkungan pendidikannya, masyarakatnya atau alam sekitar menuju individu yang menjadi lebih baik. Proses itu berada pada proses pembelajaran dan perubahan itu berdasarkan nilai-nilai islami.²⁵

Berdasarkan pengertian pendidikan agama islam seorang ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pendidikan agama islam adalah tuntunan, bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan diberikan kepada seseorang lainnya, yang tujuannya untuk merubah sikap atau pengetahuan seseorang kearah yang lebih baik. Pendidikan agama islam dilakukan pada proses pembelajaran dengan menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman.

Pendidikan agama islam juga adalah sebagai potensi pemenuhan kebutuhan siswa terhadap kebutuhan rohani mereka. Islam menjelaskan pentingnya seseorang untuk menuntut ilmu agar

²⁴ Ahmad Tafsir, Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), hal. 32.

²⁵ Zakiah Darajat, Pendidikan Agama Islam (Solo: Ramadhani, 1993), hal. 11.

mereka memiliki pengetahuan yang luas dan memiliki sikap terhadap lingkungannya baik. Maka dari itu pendidikan agama wajib diterapkan atau diberikan kepada siswa yang belajar disekolah formal mulai dari bangku sekolah dasar sampai pendidikan tinggi.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum tujuan pendidikan agama islam pada sekolah bertujuan untuk meningkatkan pemahama, keimana, ketakwaan, penghayatan dan pengamalan terhadap nilai-nilai keislaman. Ketika tujuan terpenuhi maka diharapkan siswa memiliki ketakwaan dan keimana terhadap ajaran agama islam dan menjalankan perintah Allah SWT. Memahami ajaran agamanya juga akan membuat manusia memiliki akhlaqq atau prilaku yang baik di masyarakat atau lingkungan hidupnya karena agama telah mengatur berbagai macam persoalan yang mudah hingga kompleks.

Alquran juga menjelaskan bahwasannya agama islam ini adalah tuntunan dan tujuan manusia yang selanjutnya akan menempu kehidupan di alam yang kekal. Petunjuk dan bimbingan itu berupa ayat suci al-quran yang juga dijelaskan pada surat al-baqarah ayat 2-4 yang berbunyi.

ذٰلِكَ الْكِتٰبُ لَا رَيْبَ فِيْهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِيْنَ ﴿٢﴾ الَّذِيْنَ

يُؤْمِنُوْنَ بِالْغَيْبِ وَيُقِيْمُوْنَ الصَّلٰوةَ وَمِمَّا رَزَقْنٰهُمْ يُنْفِقُوْنَ ﴿٤﴾

وَالَّذِينَ يُؤْمِنُونَ بِمَا أُنزِلَ إِلَيْكَ وَمَا أُنزِلَ مِنْ قَبْلِكَ ۚ وَبِالْآخِرَةِ

هُمْ يُوقِنُونَ ۗ

Artinya: Kitab (Alquran) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertaqwa, (yaitu) mereka yang beriman kepada yang ghaib, yang mendirikan shalat, dan menafkahkan sebahagian rezki yang Kami anugerahkan kepada mereka. dan mereka yang beriman kepada kitab

Pemerintah telah menyusun tujuan pembelajaran pendidikan agama islam ini melalui kurikulum berupa pengembangan kompetensi dasar yang harus di perhatikan sebagai berikut.

- 1) Beriman kepada tuhan yang maha esa Allah SWT, dan rukun iman yang lain serta mengetahui makna dan fungsinya dan terefleksi dalam sikap dan akhlak peserta didik dalam dimensi vertikal maupun horizontal.
- 2) Dapat menulis dan membaca serta memahami ayat-ayat al-quran serta mengetahui hukum bacaannya dan mampu mengamalkan dalam kehidupannya sehari-hari.
- 3) Dapat beribadah dengan baik dan sesuai dengan tuntunan syarian agama islam baik ibadah wajib maupun sunnah.
- 4) Mampu meneladani sifat dan sikap kepribadian rasulullah, sahabat, tabi'in dan alim ulama. Serta mampu mengambil

hikmah dari sebuah kisah sejarah perkembangan islam, untuk digunakan sebagai bekal kehidupan sehari-hari.

- 5) Mampu melaksanakan dan mengamalkan sistem muamalat islam dalam tatanan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

2. Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

a. Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

Pendidikan agama islam merupakan bagian dari pembelajaran yang diterapkan pada pendidikan nasional. Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan pendidikan di indonesia. Tujuan-tujuan pendidikan agama islam yang memiliki harapan penuh untuk memperbaiki akhlak seseorang dan agama seseorang. Sejarah pendidikan agama islam juga sudah ada sejak indonesia merdeka. Presiden soekarno memberikan perhatian pada pendidikan agama dan karena mayoritas masyarakat indonesia beragama islam maka pendidikan agama islam juga telah diatur dalam undang-undang.

Undang-undang pendidikan agama ini berawal dari ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Sementara (MPRS)¹⁶ Republik Indonesia Nomor II/MPRS/1960 yang berisi mengenai Pola Pembangunan Nasional Semesta Berencana Tahap Pertama 1961–1969, Bab II tentang Ketentuan Umum, pasal 2 yang mengatur bidang mental, agama, kerohanian, dan penelitian, antara lain

menjelaskan dalam poin pertama melaksanakan Manifesto Politik di lapangan pembinaan Mental/Agama/ Kerohanian dan Kebudayaan dengan menjamin syarat-syarat spiritual dan material agar setiap warga negara dapat mengembangkan kepribadiannya dan kebudayaan Nasional Indonesia serta menolak pengaruh-pengaruh buruk kebudayaan asing.²⁶

Ketetapan diatas adalah awal mula pemerintah indonesia mengikutsertakan pendidikan agama dalam pendidikan dan berkembang pada zaman sekarang ke SISDIKNAS yang membahas bahwasannya setiap warga negara memiliki haknya untuk mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya. Pelaksanaan pendidikan agama islam pada sekolah formal juga memiliki landasan atau dasar dalam pelaksanaannya dan ini dapat ditinjau dari berbagai segi diantaranya.²⁷

1) Dasar yuridis

Dasar yuridis yaitu dasar penerapan pendidikan agama yang berasal dari undang-undang. Landasan undang-undang ini secara langsung maupun tidaklangsung dijadikan sebagai acuan dalam penerapan pendidikan agama di sekolah formal. Dasar yuridis ini juga dibagi menjadi tiga yang pertama yaitu dasar ideal yang bersumber dari falsafah negara indonesia yaitu nilai-

²⁶ Akhmad Shunhaji, "Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar". Jurnal Pendidikan Islam, VOL. 1, NO. 1 Tahun 2019

²⁷ Asep A. Dkk, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 18 No. 2 - 2020

nilai pancasila. Nilai pancasila inilah yang menjadi dasar dari nilai kehidupan masyarakat indonesia yang mana pada sila pertama ada sila ketuhanan yang maha esa. Sila pertama ini menjelaskan bahwasannya masyarakat indonesia sebaiknya beragama dan mempercaiyai keadaan tuhan.

Kedua adalah dasar oprasional yang berlandaskan undang-undang dasar 1945 Bab XI Pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berisi, (1) Negara berdasarkan pada Ketuhanan Yang Maha Esa (2) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya tersebut. Landasan undang-undang 1945 ini telah menjelaskan bahwasannya masyarakat memiliki hak untuk menganut kepercayaan agamanya masing-masing dan menjalankan ritual keagamaannya.

Ketiga adalah dasar struktural yang berisi mengenai ketetapan yang mengatur segala sesuatu peraturan mengenai penerapan pendidikan agama islam yang ada di indonesia peraturan itu telah diatur dalam sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS). Segala sesuatu yang mengatur cara melaksanakan kurikulum dan pembelajaran pendidikan agama islam mulai jenjang sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan tinggi.

2) Dasar religius

Dasar religius adalah dasar yang didapatkan dari landasan agama. Pendidikan dalam islam adalah hukumnya sangat diperintahkan. Dasar religius ini berpegang tegu pada dasar ajaran islam yaitu al-qura'an dan hadits. Menurut agama penyampaian pendidikan agama adalah perintah yang merupakan perwujudan ibadah kepada Allah SWT. Banyak ayat al-quran yang menyeruh manusia untuk menuntut ilmu salah satunya adalah qur'an surat an-nahl ayat 125.

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

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (Qs. An-Nahl: 125)

Ayat diatas telah menerangkan dengan jelas bahwasannya menuntut ilmu masalah agama dan memperbaiki diri adalah perintah Allah SWT.

3) Dasar psikologis

Dasar psikologis adalah dasar yang berhubungan mengenai aspek psikologis atau kejiwaan seorang individu atau masyarakat. Zuhairini mengungkapkan bahwasannya semua individu memerlukan pengangan hidup atau landasan hidup yang dinamakan agama.²⁸ Dasar manusia yang membutuhkan sebuah kepercayaan dan keyakinan untuk mengatur hidupnya yang dipercaya ada di agama maka dasar inilah yang menjadi di tetapkan pendidikan agama itu penting untuk diajarkan di sekolah formal.

Dasar diatas dalah dasar penerapan pentingnya pendidikan agama islam diterapkan. Pendidikan formal khususnya pendidikan dasar memiliki pemetaan materi tersendiri tentang pendidikan agama islam. Berbeda dengan kurikulum madrasah ibtidaiyah yang pendidikan islamnya dibagi sub bab materi masing-masing seperti aqidah-akhlak, fiqih, al-quran hadits dan sejarah kebudayaan islam. Sedangkan materi pendidikan agama islam di sekolah dasar dipadatkan menjadi satu buku ajar.

Kurikulum yang sedang berlaku sekarang adalah kurikulum 2013 dan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka belajar. zaman saat ini adalah masa transisi perubahan kurikulum menuju

²⁸ Zuhairini, Abdul Ghofir, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Zuhairini, Abdul Ghofir. (Malang: Universitas Islam Negeri Malang, 2004), 11.

kurikulum merdeka belajar. Kurikulum nasional telah diterangkan bahwasannya kelompok mata pelajaran dibagi menjadi dua kelompok.²⁹ Kelompok pertama adalah mata pelajaran A yang mana materi pada kelompok mata pelajaran ini di kembangkan oleh pemerintah pusat mulai dari kompetensi inti, kompetensi dasar hingga ke sumber belajar berupa buku paket. Kelompok A ini meliputi mapel pendidikan agama islam dan budi pekerti, matematika, IPA, IPS PPKn dan Bahasa indonesia.

Kelompok Mata Pelajaran B adalah kelompok materi yang dikembangkan oleh pusat dan ditambahkan dengan materi kearifan lokal atau kebutuhan lembaga misalnya. Seni budaya, TIK, dan Pendidikan jasmani. Perkembangannya pada kurikulum terbaru Pendidikan agama islam berubah menjadai nama pendidikan agama islam dan budi pekerti. Sesuai dengan namanya mata pelajaran ini juga mengajarkan individu untuk memiliki sikap atau budi pekerti yang baik.

Mata pelajaran pada kurikulum yang berkembang mata pelajaran berdiri dengan tematik-integratif, kecuali mata pelajaran yang berdiri sendiri termasuk pendidikan agama islam dan budi pekerti.³⁰ Penulisan buku pendidikan agama islam dan budi pekerti ini ditulis oleh pemerintah yang bisa dijadikan sebagai sumber

²⁹ Akhmad Shunhaji, Agama, "Dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Islam, VOL. 1, NO. 1 Tahun 2019.

³⁰ Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik, Semarang, Jawa Tengah: Pilar Nusantara, 2018, h. 90

belajar. buku ini ada dua macam yaitu buku siswa yang berisi materi-materi dan buku guru yang berisi panduan gurui untuk mengajarkan materi yang ada di buku siswa.

Pemetaan materi pendidikan agama islam dan budi pekerti ini mencangkup lima lingkup pembahasan materi mulai dari, Al-qur'an, aqidah, akhlaq, fiqih/ibadah, dan sejarah kebudayaan islam.³¹ Konteks materi al-quran adalah guru diminta untuk membimbing cara membaca, menulis, memaknai atau menggali pesan pada ayat-ayat al-qur'an. Kontek materi aqidah adalah mengenai materi rukun iman dan mengenai perwujudan tuhan yang maha esa melalui asmaul-husna. pemetaan materi sejarah kebudayaan meliputi kisah-kisah nai sahabat dan tokoh-tokoh dalam islam. Pemetaan materi fiqih meliputi fiqih dalam ibadah contohnya seperti materi najis.

Perkembangannya kurikulum telah di perbaharui dan mengalami beberapa improvisasi kebijakan terutama dalam penyebutan beberapa istilah. Seperti istilah kompetensi dasar sekarang menjadi capaian pembelajaran yang di jabarkan menjadi tujuan pembelajaran. Kurikulum terbaru ini disebut sebagai kurikulum merdeka belajar, dalam penerapannya kurikulum merdeka belajar dibagi berbagai macam fase dalam pembagian capaian pembelajaran

³¹ Rianawati, Implementasi Nilai-Nilai Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014, h. 74

mulai dari fase pertama yaitu fase A pada kelas 1 dan 2, fase B kelas 3 dan 4 dan fase C kelas 5 dan 6.

Pembagian fase ini juga bertujuan untuk pemetaan materi yang ada dalam capaian pembelajaran (CP) adapun tujuan capaian pembelajaran pada pembelajaran pendidikan agama islam.³²

- 1) Memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mantap spiritual, berakhlak mulia, selalu menjadikan kasih sayang dan sikap toleran sebagai landasan dalam hidupnya.
- 2) membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang memahami dengan baik prinsip-prinsip agama Islam terkait akhlak mulia, akidah yang benar ('aqīdah ṣaḥīḥah) berdasar paham ahlu sunnah wal jamā'ah, syariat, dan perkembangan sejarah peradaban Islam, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam hubungannya dengan sang pencipta, diri sendiri, sesama warga negara, sesama manusia, maupun lingkungan alamnya dalam wadah NKRI.
- 3) Membimbing peserta didik agar mampu menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam berfikir sehingga benar, tepat, dan arif dalam menyimpulkan sesuatu dan mengambil keputusan.

³² Kurka. Fase Capaian Pembelajaran PAI SD, <https://kurikulummerdeka.com/capaian-pembelajaran-pai-sd-dengan-3-fase/>, 04 agustus 2022, 08:25.

- 4) Mengkonstruksi kemampuan nalar kritis peserta didik dalam menganalisa perbedaan pendapat sehingga berperilaku moderat (wasatiyyah) dan terhindar dari radikalisme ataupun liberalisme
- 5) membimbing peserta didik agar menyayangi lingkungan alam sekitarnya dan menumbuhkan rasa tanggung jawabnya sebagai khalifah Allah di bumi. Dengan demikian dia aktif dalam mewujudkan upaya-upaya melestarikan dan merawat lingkungan sekitarnya; dan
- 6) membentuk peserta didik yang menjunjung tinggi nilai persatuan sehingga dengan demikian dapat menguatkan persaudaraan kemanusiaan (ukhuwwah basyariyyah), persaudaraan seagama (ukhuwwah Islāmiyyah), dan juga persaudaraan sebangsa dan senegara (ukhuwwah waṭaniyyah) dengan segenap kebinekaan agama, suku dan budayanya.

b. Materi Najis Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1) Pengertian Najis

kata najis diambil dari bahasa arab yang berarti kotoran. Menurut istilah sendiri najis adalah sebuah kotoran yang menghalangi seseorang untuk melakukan ibadah. Kotoran dalam artian najis adalah kotoran yang tidak enak dipandang, di rasa atau dicium dengan indra manusia.³³

³³ Abdillah, N. (2011). Materi Fikih Berbasis ESQ: Studi Pengembangan Materi Fikih MTS Dan Strategi Pembelajarannya (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

Islam telah memberikan pembelajaran sampai hal kecil seperti najis pun diperhartikan agar dalam kehidupan manusia juga dapat menjadi insan yang memperhatikan kebersihannya. Najis juga banyak jenis dan cara mensucikannya semua ada aturan dan tatacaranya.

2) Macam-Macam Najis

Najis dalam pembagiannya dibagi menjadi tiga bagian najis sesuai dengan tingkatan keparahan dari najis itu sendiri, diantaranya adalah.³⁴

a) Najis mukhaffafah (najis ringan)

Najis mukhaffafah adalah najis yang sangat ringan sehingga cara mensucikannya juga sangat gampang. Najis ringan ini adalah air kencing bayi laki-laki yang berumur belum 2 tahun dan belum makan atau minum-minuman selain air susu ibunya. Cara membersihkan najis ini sangat mudah yaitu cukup mempercikkan air ke benda yang terkena najis tersebut, hal ini diterangkan pada hadist berikut.

يُغَسَّلُ مِنْ بَوْلِ الْجَارِيَةِ وَيُرَشُّ مِنْ بَوْلِ الْغُلَامِ (رواه ابو

داود)

³⁴ *Ibid.*

Artinya: “kencing anak perempuan itu dibasuh atau bilas, sedangkan kencing anak laki-laki itu cukup dipercikkan air (HR Abu Daud)”

b) Najis mutawassitha (najis sedang)

Najis mutawassitha adalah najis yang dihukumi sedang, biasanya dengan bentuk najis yang berwarna, berbau dan kotoran dari hewan. cara membersihkan najis ini dengan cara membilas dengan air pada najis tersebut samapi hilang bau, bentuk dan warnanya. Yang termasuk dalam najis mutawassitha adalah, bangkai, darah, nanah, kotoran manusia, kotoran hewan yang memiliki darah dimasa hidupnya, khamr.

Najis mutawassitha ini dibagi menjadi dua yaitu yang pertama najis ainiyah najis mutawassitha ini adalah najis yang kelihatan, warna bau dan bentuknya. Kedua yaitu najis hukmiah yaitu najis yang tidak memiliki bentuk seperti air kencing yang sudah kering.

c) Najis mughallazha (najis berat)

Najis ini adalah najis yang dihukumi berat dan cara mensucikannya juga lumayan banyak step atau cara yang dilakukan. Contoh najis mughallazha air liur dan kotoran anjing dan babi. Najis ini cara membersihkannya adalah dengan cara membasuh dengan air sebanyak 7 kali dan

salah satu airnya harus dicampur dengan debu yang suci.

Rasulullah bersabda.

طَهُورٌ إِنَاءٌ أَحَدُهُمْ إِذَا وَلَغَ فِيهِ الْكَلْبُ أَنْ يَغْسِلَهُ سَبْعَ
مَرَّاتٍ أَوْلَاهُنَّ بِالتُّرَابِ (رواه مسلم عن أبي هريرة)

Artinya: sucinya tempat dan peralatan salah seorang di antaramu apabila dijilat anjing hendaknya dicuci tujuh kali, permulaan dari tujuh kali itu harus dengan tanah atau debu.

(HR. Muslim dari Abu Hurairah)

c. Ruang Lingkup Materi Najis di Kelas IV Sekolah Dasar

Materi najis di kelas IV sekolah dasar pemetaannya berada pada semester 2 pada tema pembelajaran 4 dengan tema “islam mengajarkan kebersihan”. Buku PAI yang diterbitkan oleh kemendikbud ini memaparkan materi najis mulai dari pengertian sampai cara mensucikannya. Berikut pemetaan kompetensi dasar materi najis pada kelas IV pada kurikulum 2013.³⁵

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Materi Najis Kelas IV

KOMPETENSI DASAR	
1.14 Menerapkan ketentuan syariat Islam dalam bersuci dari najis	2.14 Menunjukkan perilaku bersih sebagai implementasi pemahaman tata cara bersuci dari najis
3.14 Memahami tata cara bersuci dari najis sesuai ketentuan syari’at Islam	4.14 Mempraktikkan tata cara bersuci dari najis sesuai ketentuan syari’at Islam

³⁵ Lampiran menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

Tabel diatas menjelaskan bahwasannya kompetensi dasar adalah capaian dasar yang harus dicapai dan kompetensi dasar ini telah tercantum pada kurikulum nasional. Kompetensi dasar ini mulai dari capaian afektif atau sikap yang ada di kode kompetensi dasar 1 dan 2, kognitif yang ada di kode 3 dan psikomotorik yang ada di kode 4. Kompetensi dasar sudah menjabarkan materi dan capaiannya sehingga guru dapat mengembangkan materi atau bahan ajar sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku.

Kompetensi dasar inilah menjadi sebuah tuntunan juga ketika kita mengembangkan perangkat pembelajaran mulai dari rencana pelaksanaan pembelajaran hingga ke media pembelajaran. Kompetensi dasar ini juga sebagai rambu-rambu batasan materi yang nantinya setiap kelas atau jenjang memiliki batasan materinya masing.masing. Batasan materi najis atau hadats pada kelas IV ini adalah siswa dapat memahami, menunjukkan, apa itu hadats atau najis serta dapat mempraktekkan bagaimana cara mensucikan dan memahami apa hukum dari hadats tersebut.

Batasan materi dikelas IV ini mereka belum memahami seluk beluk ayat al-qur'an atau hadits yang menjelaskan tentang hadats atau najis. Akan tetapi guru dapat mengembangkan materi tentang landasan hukum islam mengenai najis atau hadats ini sesuai dengan kebutuhan siswa. Jika memang dirasa perlu maka boleh ditambahkan, jika dirasa tidak perlu maka tidak usah ditambahkan.

Siswa yang telah mempelajari materi ini diharapkan mampu terbimbing untuk melaksanakan cara membersihkan najis atau hadats sesuai dengan syariat agama islam sehingga mereka bisa melaksanakan ibadah dengan baik.

Akhir ini juga telah ada pengkajian kurikulum yaitu perubahan kurikulum yang dulu memakai kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar. kurikulum ini ada beberapa perbedaan diantaranya dalam tatanan kelas pada kurikulum ini dibagi di beberapa fase. Pembagian fase pada sekolah dasar ini ada tiga pembagian fase. Fase pertama disebut sebagai fase A yang didalam fase tersebut ada kelas 1 dan 2. Fase kedua disebut sebagai fase B yang di dalamnya ada kelas 3 dan 4. Fase ke tiga disebut sebagai fase C yang didalamnya ada kelas 5 dan 6.

Pembagian fase ini berfungsi untuk pembagian materi atau juga pembagian capaian pembelajaran yang kita sebut dulu sebagai kompetensi dasar. Capaian pembelajaran ini berfungsi sebagai pemetaan materi dalam pembelajaran. Berikut capaian pembelajaran PAI pada fase B kelas 3 dan 4.³⁶

³⁶ Lampiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 033/H/KR/2022 Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesment Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.

Table 2.2 Capaian pembelajaran PAI pada Fase B

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan pokoknya dengan baik. Peserta didik mengenal hadis tentang kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
Aqidah	Peserta didik memahami sifat-sifat bagi Allah, beberapa asmaulhusna, mengenal kitab-kitab Allah, para nabi dan rasul Allah yang wajib diimani.
Akhlak	Pada elemen akhlak, peserta didik menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan positif (kalimah tayyibah) dalam keseharian. Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah SWT. (sunnatullāh). Peserta didik mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya dan lingkungan yang lebih luas, percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi, memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan.
Fikih	Pada elemen fikih, peserta didik dapat melaksanakan puasa, salat jumat dan salat sunah dengan baik, memahami konsep balig dan tanggung jawab yang menyertainya (taklīf).
Sejarah Peradaban Islam	Dalam pemahamannya tentang sejarah, peserta didik mampu menceritakan kondisi Arab pra Islam, masa kanak-kanak dan remaja Nabi Muhammad saw. hingga diutus menjadi rasul, berdakwah, hijrah dan membangun Kota Madinah.

C. Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik

1. Teori Belajar

Belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku seorang individu untuk memperoleh sebuah perilaku baik. Hilgard mengungkapkan belajar adalah proses perbuatan yang dilakukan dengan disengaja, yang hasilnya menimbulkan sebuah perubahan. Proses belajar berarti sebuah tindakan seseorang yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sebuah perubahan ke arah yang lebih baik. Banyak ahli yang mengungkapkan berbagai macam teori belajar diantaranya sebagai berikut.³⁷

a. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme ini dikemukakan oleh Gagne dan Berliner yang berisi tentang perubahan tingkah laku sebagai dari hasil sebuah pengalaman. Teori ini yang juga dikembangkan menjadi teori psikologi belajar yang dikenal sebagai teori behavioristik. Teori ini menekankan pada terbentuknya sebuah perilaku yang kelihatan sebagai hasil belajar.³⁸

Teori ini berfokus pada perubahan sebuah perilaku seseorang individu pada proses dari akibat interaksi antara stimulus dan respond. Teori behaviorisme ini mendukung seorang individu menjadi pasif. Respond atau perilaku tertentu dengan menggunakan

³⁷ Omon Abdurakhman dan Radif Khotamir Rusli. "Teori Belajar dan Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1). 2017.

³⁸ *Ibid.*

pembiasaan semata, perilaku ini akan lebih kuat jika diberikan peringatan dan akan menghilang jika diberikan hukuman.

b. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme memiliki sudut pandang bahwa peserta didik memproses sebuah informasi berupaya mengorganisir, menyimpan dan kemudian menghubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru. Model ini ditekankan pada bagaimana informasi di proses oleh peserta didik. Teori ini berkaitan dengan perkembangan kognitif.³⁹

Belajar secara kognitif ini cirinya belajar dengan memperoleh sebuah informasi dari proses pembelajaran. Salah satu tokoh dalam teori ini yang terkenal adalah *Piaget*. Teori yang diungkapkan berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Mulai dari tahap *sensory motor* pada anak usia 0-2 tahun, pada tahap ini anak masih berkegiatan motorik dan sensor sederhana.

Tahap berikutnya adalah tahap *pre-operasional* yang terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Tahap ini respond anak sudah pada tahap pemahaman simbol atau bahasa tanda. Tahap berikutnya pada tahap *concrete operasional* yang terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Tahap ini terjadi pada anak sekolah dasar yang mana anak memahami informasi melalui sesuatu yang nyata atau yang bisa langsung

³⁹ Sukmadinata, Nana S (1997). Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

dilihat. Tahap selanjutnya pada anak yang berusia 11 tahun sampai dewasa yaitu formal oprasional yang mana pada tahap ini anak sudah bisa berfikir secara abstrak dan logis.

c. Teori konstruktivisme

Shymansky mengatakan teori konstruktivisme adfalah teori yang mana peserta didik aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuannya.⁴⁰ Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang menekankan pada proses dan kebebasan dalam pembelajaran. Peserta didik diberikan kebebasan dalam mencari sebuah informasi atau ilmu pengetahuan. Sebuah pembelajaran konstruktifisme siswa diberikan kebebasan dalam menyatakan pendapat atau pertanyaan sehingga siswa akan menjadi kreatif dan aktif.

Teori ini beranggapan peserta didik yang harus berperan aktif dalam mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan atau informasi. Guru hanyalah sebagai fasilitator untuk membantu mereka menemukan sebuah informasi. Kebiasaan belajar secara aktif ini perlu dikembangkan agar siswa mampu berdiri sendiri dalam kehidupan kognitifnya.

⁴⁰ Agus N Cahyo, Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler, (Jogjakarta, Divapres: 2013). Hal.33

2. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono menerangkan hasil belajar adalah jika dilihat dari siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan sebuah mental siswa kearah yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.⁴¹ Sunjana menjelaskan juga bahwasannya hasil belajar adalah sebuah akibat dari proses pembelajaran dengan menggunakan alat ukur, yaitu tes yang disusun dengan terencana, baik tes tulis, lisan maupun yang lainnya.⁴²

Berdasarkan pengertian diatas dapat kita jabarkan bahwasannya hasil belajar adalah sebuah akibat yang didapatkan dari proses pembelajaran yang membuat siswa mengalami sebuah perubahan baik perilaku maupun pengetahuan, dari yang belum bisa menjadi bisa dari yang belum baik menjadi baik. Sebuah hasil belajar juga dapat diukur melalui alat ukur yang biasa digunakan yaitu berupa tes, baik lisan tulis atau yang lainnya. Hasil dari pengukuran ini biasanya muncul data berupa angka yang disebut nilai. Hasil belajar sendiri setiap individu, sekolah ataupun lembaga memiliki standart masing-masing.

Setelah diuraikan dapat dipahami sebuah pembelajaran adalah proses yang dilalui seorang individu untuk menjadi lebih baik dari

⁴¹ Sulastrri, Imran, dan Arif Firmansyah.” Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya”. Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 3 No. 1 2020.

⁴² *Ibid.*

segi sikap, kognitif maupun psikomotorik. Sebuah hasil akhir dalam proses pembelajaran dan dapat diukur disebut hasil belajar. Hasil belajar akan bermakna jika hasil belajar tersebut meningkat dari pada hasil belajar sebelumnya.

b. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Benjamin Samuel Bloom dalam teori taksonominya hasil belajar dapat dinilai dari tiga ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik.⁴³

1) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang meliputi sikap dan nilai yang dimiliki siswa. Ranah afektif ini jika dilihat dapat dinilai melalui observasi ataupun melihat secara langsung dari perilaku siswa. Penilaian ranah ini dapat dikategorikan sebagai berikut. Menerima (receiving), merespon (responding), menilai (valuing), mengorganisasikan (organization), menginternalisasikan atau mewujudkan (apply).

Ranah afektif ini dipendidikan Indonesia dibagi menjadi dua bagian yang pertama nilai sikap spiritual yang membahas tentang bagaimana mereka beragama dan bagaimana mereka bersikap tentang perbedaan agama. Yang kedua adalah nilai sikap sosial, nilai ini membahas mengenai

⁴³ Annas Sudijono, "Pengantar Evaluasi Pendidikan" (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 50.

bagaimana berlaku baik dilingkungan masyarakat atau lingkungan hidup seorang individu. Nilai keduanya sama-sama menilai sikap atau perilaku seseorang yang bertujuan agar peserta didik memiliki sikap atau perilaku yang baik.

2) Ranah Kognitif

Sebagaimana kita ketahui kognitif yang berarti pengetahuan. Ranah kognitif ini membahas mengenai bagaimana bekal pengetahuan seorang individu itu sendiri. Ranah kognitif adalah rana kemampuan atau kematangan otak dalam menerima sebuah pengetahuan. Menurut *bloom* ranah kognitif adalah segala sesuatu yang menyangkut dengan aktifitas otak.

Ranah kognitif ini dalam teori taksonomi dibagi beberapa tahapan atau jenjang berfikir mulai dari, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menciptakan dan mengevaluasi. Tahap pengetahuan ini atau kognitif ini di simbolkan melalui simbol "C" (cognitive). Simbol ini mulai dari C1 (mengingat) sampai pada C6 (mengevaluasi).

3) Psikomotorik

Ranah kognitif adalah ranah yang membahas mengenai keahlian, keterampilan (skill). Ranah ini membahas mengenai bagaimana seorang individu menambah keahlian sesuai dengan minat dan bakatnya. Ranah psikomotorik biasanya beradu

pada keahlian fisik atau kemampuan seseorang untuk bertindak melaksanakan apa yang mereka ketahui. Urutan atau tahapan kemampuan psikomotorik mulai dari menirukan, memanipulasikan, presisi, artikulasi hingga naturalis.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.

Kegiatan pembelajaran yang menghasilkan hasil belajar banyak sesuatu yang berperan untuk mempengaruhi hasil belajar. Slameto menjelaskan ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁴⁴

1) Faktor internal

Faktor internal ini adalah faktor yang datang dari diri siswa, faktor ini meliputi. Kesehatan jasmani dan rohani, minat dan bakat, intelegensi atau pengetahuan, motivasi dan cara belajar. faktor ini yang juga memerlukan perhatian khusus karena bisa disebut sebagai faktor utama. Selama faktor-faktor diatas terpenuhi secara baik dan penuh maka hasil belajar juga akan berpengaruh baik.

2) Faktor eksternal.

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar diluar diri siswa. Faktor eksternal ini meliputi, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Faktor

⁴⁴ Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (Cet. III; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1995), hal. 54.

eksternal ini biasa disebut sebagai faktor pendukung dan faktor stimulus agar siswa mendapatkan hasil belajar secara maksimal. Media pembelajaran juga termasuk dalam faktor eksternal ini yang memberikan stimulus siswa agar siswa memiliki rasa ingin tahu atau penasaran sehingga munculnya motivasi belajar yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

D. Penelitian Pengembangan

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau disebut dalam bahasa Inggris *Research And Development* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. *Borg and Gall* mengungkapkan penelitian pengembangan adalah sebuah proses dan usaha untuk menghasilkan sebuah produk dan memvalidasi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁴⁵ Seels dan Richey bahwasanya penelitian pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk membuat sebuah produk yang dikembangkan, dievaluasi program-program dan hasil belajar secara konsisten dan efektif.⁴⁶

⁴⁵ Borg W.R. and Gall M.D., *Educational Research: An Introduction, 4th edition* (London: Longman Inc., 1983).

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm. 407

Sugiyono juga menjelaskan bahwasannya penelitian pengembangan ini dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan memvalidasi sebuah produk yang sudah dihasilkan.⁴⁷ Berangkat dari konsep dasar ini maka dapat dikenal dan disingkat bahwasannya penelitian pengembangan adalah 4P yaitu (Penelitian, Perancangan, Produksi dan pengujian). 4P ini adalah kegiatan dasar dari proses penelitian pengembangan itu sendiri.

Metode penelitian pengembangan ini telah banyak digunakan di berbagai bidang keilmuan salah satunya bidang teknik yang mana dalam membuat sebuah produk seperti pesawat, gedung atau jalan. Semua menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan diharapkan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu epektifitas proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini mengalami berbagai macam siklus dan tahapan mulai dari analisis, pembuatan produk, evaluasi dan revisi.

Mengambil pemahaman dari pengertian diatas bahwasannya pengertian pengembangan adalah sebuah metode penelitian atau pendekatan penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan sebuah produk yang di evaluasi validasi dan di kontrol hasil

⁴⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Keuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Yogyakarta: Alfabeta, 2019) hlm. 755

pengembangannya. Penelitian pengembangan pada dunia pendidikan juga berfungsi untuk memberikan salah satu solusi agar pembelajaran lebih menarik melalui produk pengembangannya.

Penelitian pengembangan ini juga memiliki alasannya sendiri untuk dilakukan. *Van Den Aker* mengungkapkan beberapa alasan dilakukan penelitian pengembangan sebagai berikut.⁴⁸

- 1) Alasan yang pertama adalah alasan yang sering dilakukan dalam proses penelitian yaitu mendeskripsikan, penelitian survei, korelasi ataupun eksperiment.
- 2) Alasan kedua adalah adanya semangat yang tinggi dalam mengubah revormasi pendidikan. Melalui pengembangan media pembelajaran atau perangkat pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mengubah proses pembelajaran lebih menarik.

Penelitian pengembangan memiliki level dalam proses penelitian. Level ini dapat dilihat dari kompleksitas dan tingkat kebaruan penelitiannya. Berikut level penelitian pengembangan.

Table 2.3 Level Penelitian Pengembangan

Level	Berdasarkan kompleksitasnya
1	Meneliti tanpa membuat dan menguji produk
2	Tanpa meneliti hanya menguji produk yang sudah ada
3	Meneliti dan mengembangkan produk yang sudah ada
4	Meneliti dan menciptakan produk yang sudah ada

⁴⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.10

Level pertama adalah penelitian pengembangan dengan level terendah yang mana peneliti hanya menghasilkan sebuah rancangan penelitian tanpa melanjutkan ke tahap selanjutnya. Level kedua adalah level yang peneliti tidak melakukan peneliti dan hanya saja langsung menguji sebuah produk yang ada dan sudah di validasi produk. Contoh sederhana pada level ini adalah ketika guru menerapkan produk pada pembelajaran tanpa ada tujuan penelitian maupun memvalidasi produk karena produk sudah tersedia.

Level ketiga adalah peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan produk yang sudah ada, dan dikembangkan lalu dilanjutkan untuk membuat rancangan penelitian, pengembangan dan menguji ke-efektifan produk. Level keempat adalah level tertinggi dari penelitian pengembangan yaitu peneliti menciptakan atau membuat produk baru dan mengukur serta merencanakan sebuah proses penelitian dan menguji keefektifan sebuah produk yang telah diciptakannya.

b. Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian pengembangan adalah landasan awal untuk melakukan penelitian pengembangan. Model pengembangan ini ada berbagai macam mulai dari model prosedural, konseptual dan teoritis. Model prosedural adalah sebuah model yang menjelaskan langkah-langkah yang diikuti dengan hasil akhir menghasilkan sebuah produk. Model konseptual adalah model yang bersifat

analisis yang menyebutkan komponen-komponen sebuah produk dan menganalisis serta menunjukkan hubungan antara komponen. Model teoritik adalah model yang menunjukkan kerangka berfikir dan telah di buktikan secara empirik.⁴⁹

Banyak pendapat seorang ahli yang mengungkapkan metode penelitian pengembangan. Banyak model pengembangan diantaranya model pengembangan Sugiyono, Dick and Carey, Borg and Gall, ADDIE dan masih banyak lagi dan ini penjelasan beberapa metode pengembangan yang sering digunakan pada penelitian pengembangan di dunia pendidikan.

Metode penelitian pengembangan menurut sugiyono, beliau adalah salah satu seorang profesor ahli dalam bidang penelitian yang banyak membahas mengenai metode-metode penelitian yang lain serta beliau juga mengungkapkan bahwasannya ada beberapa tahapan dalam melakukan penelitian diantaranya.

- 1) Mencari potensi dan masalah
- 2) Mengumpulkan data
- 3) Mendesain produk
- 4) Memvalidasi desain atau produk
- 5) Revisi desain produk
- 6) Uji coba produk

⁴⁹ Khuzaini, Nanang; Sulisty, Tri Yogo. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Materi Segiempat Dan Segitiga. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2020, 2.1: 178-183.

- 7) Revisi produk
- 8) Uji coba pemakaian
- 9) Produksi masal

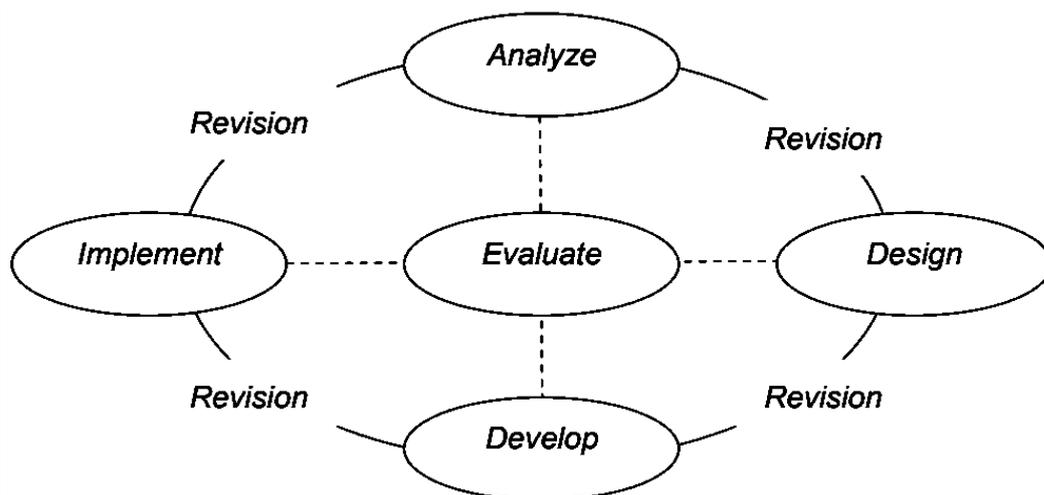
Model pengembangan *Borg and Gall* memiliki tahapan yang lebih rinci dan step by step tertata, akan tetapi banyak yang memandang metode ini terlalu panjang. Metode ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. *Borg and Gall* mengungkapkan metode penelitian pengembangan melalui beberapa tahapan atau proses diantaranya.

- a. Research (analisis pengumpulan data)
- b. Planning (perencanaan)
- c. Pengembangan produk
- d. Uji coba lapangan tahap awal
- e. Revisi produk
- f. Uji coba lapangan lanjutan
- g. Revisi penyempurnaan produk
- h. Uji coba lanjutan produk
- i. Penyempurnaan produk
- j. Penerapan dan publikasi.

Robert Maribe Brach juga mengembangkan sebuah model penelitian pengembangan yang terkenal dan banyak digunakan yang sering disebut ADDIE. Model ADDIE ini merupakan singkatan dari

Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Melihat dari singkatannya kita dapat melihat dengan jelas urutan dari model penelitian ADDIE ini diawali dengan analisis sebuah permasalahan maupun menganalisis data lapangan. Lalu mendesain sebuah produk yang digunakan untuk menjadi solusi dan dikembangkan dengan baik. Setelah itu produk di implementasikan kelapanganm atau di ujicobakan kelapangan lalu di evaluasi apakah sudah layak atau belum.



Gambar 2.1 Tahapan model penelitian pengembangan ADDIE

2. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pengembangan media pembelajaran banyak dilakukan untuk mempermudah sebuah penyampaian materi. Penggunaan media ini juga akan menjadikan siswa tidak hanya berpacu pada guru akan tetapi penyampaian informasi tidak sepenuhnya dilakukan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran juga banyak digunakan pada mata pelajaran yang di ampu oleh siswa seperti halnya mata pelajaran pendidikan agama islam.

Era generasi sekarang guru semakin di tuntutan untuk menjadi guru yang lebih kreatif, inovatif dan tanggap akan kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di zaman sekarang adalah hal yang wajar. Guru pendidikan agama islam juga dituntut sedemikian rupa dan tidak sewajarnya pada zaman sekarang guru hanya menjelaskan materi menggunakan metode ceramah saja. Pendidikan agama islam ini adalah salah satu pendidikan yang wajib di dapatkan pada pendidikan nasional maka banyak peneliti, pengembang pendidikan atau fasilitator pendidikan yang mengembangkan media pembelajaran dengan tema pendidikan agama islam.

Seperti yang dilakukan oleh Nasir dari Universitas Muhammadiyah Makassar pada jurnalnya yang terbit pada tahun 2020 yang mengembangkan media pembelajaran berbasis WEB pada pembelajaran pendidikan agama islam.⁵⁰ Hasil penelitiannya menunjukkan bahwasannya media tersebut dinyatakan valid karena telah dilakukan validasi pada ahli yang hasilnya cukup baik. Respond siswa terhadap hasil belajar juga baik sehingga siswa tertarik pada materi yang diajarkan oleh guru.

Hasil penelitian dari Hasan Baharun pada jurnal Cendekia Vol. 14 No. 2, yang terbit pada tahun 2016.⁵¹ Pembelajaran harus di desain sedemikian rupa dan terkonsep dengan baik termasuk penerapan media

⁵⁰ Nasir. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Web di Kelas VIII SMP UNISMUH Makassar". Jurnal Akademika Vol 9 No. 1 2020

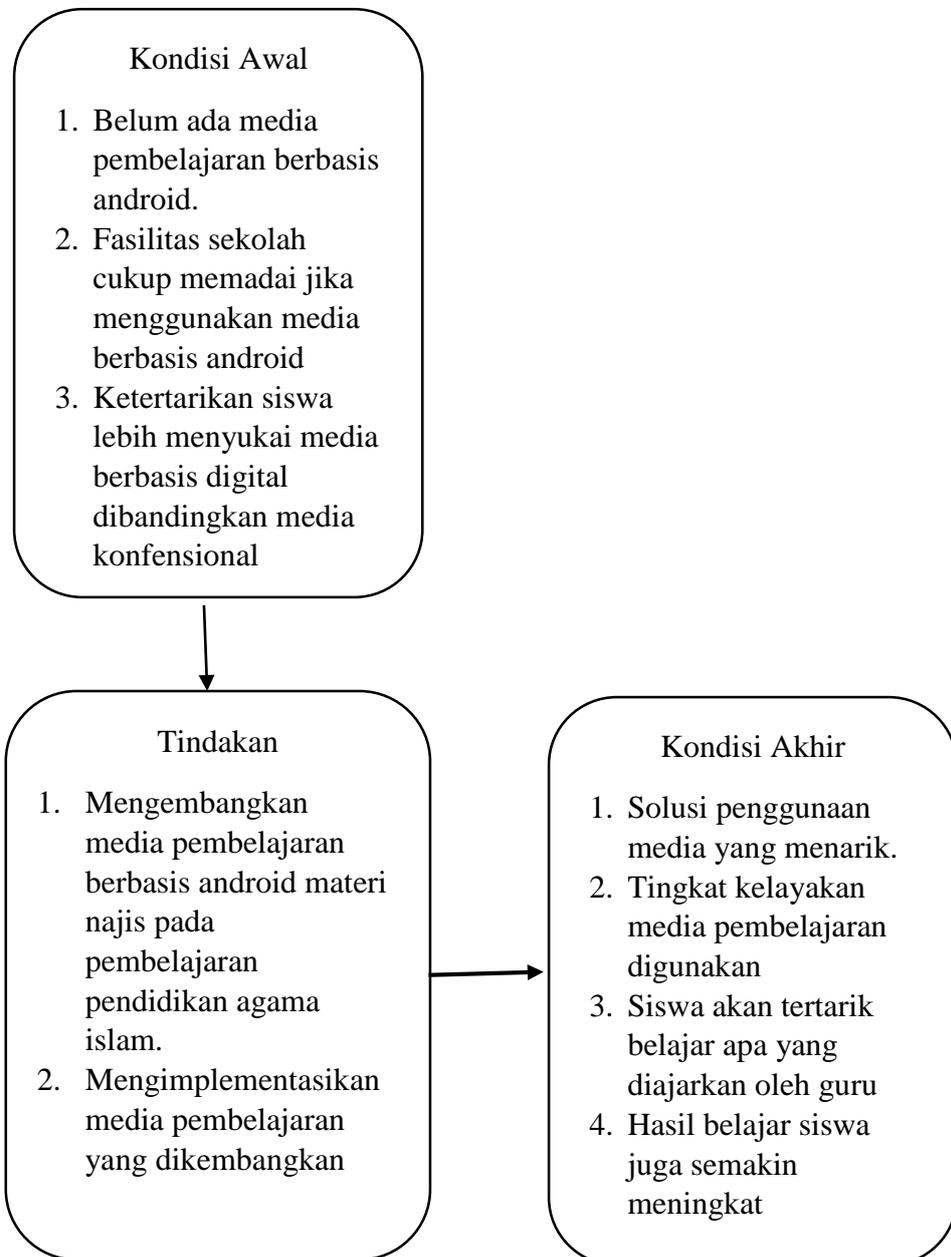
⁵¹ Hasan Baharun. "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE". Cendekia Vol. 14 No. 2, Juli. 2016.

pembelajaran. Pembelajaran PAI juga sebaiknya didesain dengan baik. Seperti yang dilakukan oleh Baharun ini beliau mendesain media pembelajaran PAI dengan menggunakan model ASSURE. Media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan berhasil dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam sebenarnya hampir sama dengan penelitian pengembangan-pengembangan media pembelajaran yang lainnya. Inti dari proses pengembangan ada pada proses pokoknya mulai dari analisis awal. Analisis awal ini adalah analisis permasalahan, kebutuhan yang nantinya diberikan dan di temukan solusinya.

Selain analisis ini juga melakukan proses pengembangan media pembelajaran itu sendiri. Lalu mengujikan media pembelajaran sehingga dikatakan valid ketika media itu layak dengan menggunakan teknik pengukuran pada teori-teori statistika.

E. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

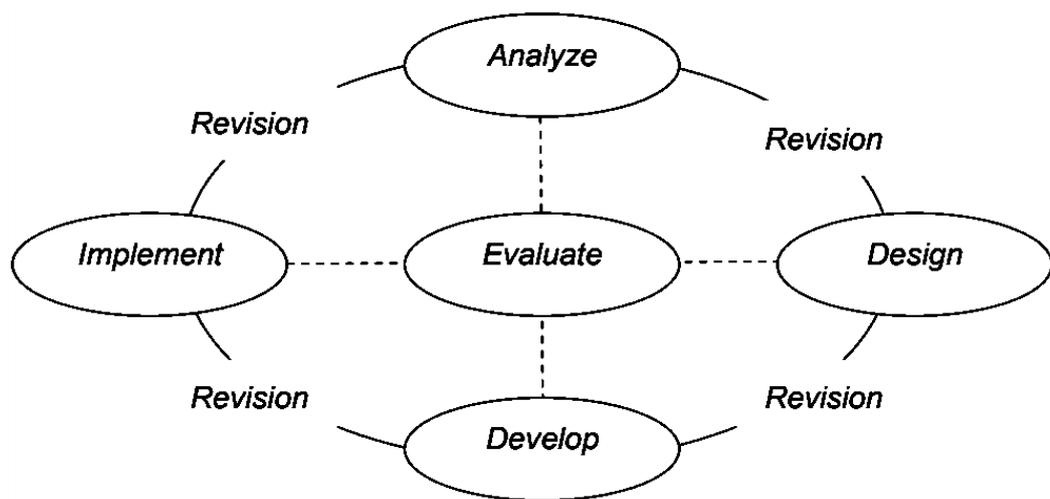
Penelitian ini dilakukan di SD Plus Al-Kautsar dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau disebut *research and development*. Metode penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan produknya dapat diuji keefektifitasannya sehingga dalam penelitian pengembangan sifatnya adalah analisis dan bertahap sehingga hasil produk tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat.⁵²

Penelitian pengembangan ini memiliki tiga hal yang harus kita perhatikan yang pertama adalah tujuan akhir dalam penelitian. Tujuan akhir dalam penelitian pengembangan adalah menghasilkan sebuah produk yang dianggap layak dan efektif karena telah melewati pengkajian yang terus menerus. Kedua adalah produk harus sesuai dengan kebutuhan lapangan, jadi ketika membuat sebuah produk harus sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan maknanya sebelum membuat produk harus terlebih dahulu survei atau observasi keadaan lapangan dan melihat apa yang sedang dibutuhkan. Ketiga adalah pengembangan produk, pada proses pengembangan produk dilakukan secara ilmiah dengan menganalisis data sehingga menjadi valid dan layak produk tersebut digunakan.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*(Bandung : Alfabeta, 2015), hlm. 407

B. Model Pengembangan

Penelitian ini mengimplementasikan model pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Model ini dikembangkan dengan pendekatan ADDIE. Model ADDIE ini merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Seperti dalam singkatan model ADDIE berikut tahapan dari model berikut.⁵³



Gambar 3.1. Alur pendekatan ADDIE

Menurut Angko dan Mustaji bahwasannya ADDIE ini masih relevant untuk digunakan karena ADDIE adalah sebuah model yang dapat beradaptasi dalam kondisi apapun. Tingkat fleksibilitas juga yang membuat model ADDIE ini masih bisa digunakan dan masih relevant. Selain itu model ini juga struktur dalam menyelesaikan tahapan perkembangan yang dilakukan.⁵⁴

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD Edisi 3* (Yogyakarta: Alfabeta, 2019), hlm. 766

⁵⁴ Angko, N., dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN* Vol. 1(1), 1-15

C. Prosedur pengembangan

Prosedur pengembangan ini mengambil langkah-langkah dari model ADDIE yang akan dilakukan sebagai berikut.

1. Analisis

Tahap awal dan utama dalam pengembangan sebuah produk adalah analisis. Tahap ini yaitu proses menganalisis segala sesuatu mulai dari apa, bagaimana, dan seperti apa proses dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini pada tahap ini menganalisis bagaimana kebutuhan siswa di SD Plus Al-Kautsar terhadap media pembelajaran. Selain itu menganalisis materi najis pada pembelajaran PAI di kelas berapa serta kompetensi dasar yang bisa di terapkan.

Peneliti menemukan data awal bahwasannya SD Plus Al-kautsar sangat menunjang vasilitas yang lengkap akan tetapi pada pembelajaran PAI pengembangan media atau penggunaan media pembelajaran dengan teknologi hanya sebatas penggunaan PPT dan video pembelajaran. Peneliti akan menyarankan dan membuat media pembelajaran berbasis android karna penggunaan media pembelajaran berbasis android ini memerlukan dukungan fasilitas di sekolah.

2. Desain

Desain merupakan kegiatan membuat kerangka awal media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini peneliti akan melakukan desain yang sesuai dengan hasil analisis. Desain pada penelitian media ini

akan menggunakan aplikasi corel draw dalam mendesain background dan fitur-fitur lainnya.

Tahap proses desain ini awalnya akan mendesain background yang dipakai pada media pembelajaran ini. Desain akan menggunakan bantuan aplikasi corel draw dan juga bantuan aplikasi canva. Selain itu juga mendesain fitur-fitur menu yang digunakan. Penentuan materi yang digunakan pada media ini juga ada pada proses desain.

3. Pengembangan

Tahap development atau pengembangan ini yaitu tahap dimana desain yang sudah menjadi kerangka akan direalisasikan menjadi sebuah produk. Penelitian ini akan merealisasikan media pembelajaran berupa media berbasis android yang fokus pada pembelajaran PAI. Tahap ini peneliti merealisasikan bentuk media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android yang bisa digunakan pada ponsel seluler. Bentuk media pembelajaran akan menggunakan warna yang menarik sehingga siswa akan tertarik pada media pembelajaran.

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap lanjutan dari tahap sebelumnya. Media yang sudah di desain dan dikembangkan akan langsung di implementasikan ke sekolah atau ke-obyek penelitian. Penelitian ini akan mengimplementasikan media yang sudah jadi pada kelas IV di SD Plus Al-Kautsar. Tahap implementasi ini akan dilakukan di kelas IV yang ada 3 rombel kelas dan setiap kelas berisi kurang lebih 20 siswa. Penelitian ini

mengimplementasikan media pada dua kelas yaitu kelas IV B dan C. Karena kelas IV A adalah kelas olimpiade yang dirasa tidak relevan untuk dibandingkan dengan kelas reguler.

5. Evaluasi

Tahap ini akan mengevaluasi atau menilai media yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak. Penilaian ini akan menggunakan berbagai macam data seperti angket uji kelayakan dari ahli desai, ahli materi, ahli pembelajaran maupun juga angket uji kemenarikan yang dilakukan kepada siswa. Tahap ini akan ada proses pengkajian ulang atau revisi dikala media pembelajaran yang dikembangkan memerlukan revisi.

D. Ujicoba produk

1. Desain Uji Coba

Desain ujicoba dilakukan dengan mengambil subyek di kelas IV SD Plus Al-Kautsar dengan jumlah kelas rombel sebanyak 3 kelas, setiap kelas berjumlah 20-21 siswa. Penelitian ini mengimplementasikan media pada dua kelas yaitu kelas IV B dan C. Karena kelas IV A adalah kelas olimpiade yang dirasa tidak relevan untuk dibandingkan dengan kelas reguler. Setiap kelas akan diperlakukan sama, yaitu menilai pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan soal pre-test berjumlah 20 soal dan menilai siswa setelah menggunakan medi pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan soal post-test berjumlah 20 soal.

2. Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain eksperimen ini adalah eksperiment yang dilakukan dalam satu kelompok dengan pengukuran menggunakan pre-test sebelum diberikan perlakuan dan post-test setelah diberikan perlakuan dan skema *one-group pretest-posttest design* sebagai berikut.⁵⁵

Tabel 3.1 Skema One-Group Pretest-Posttest Design

<i>Pre-test</i>	<i>treatment</i>	<i>Post-test</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan:

T₁ : Tes awal (*pre-test*) dilakukan sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan (*treatment*) diberikan media pembelajaran yang telah dikembangkan

T₂ : Tes akhir (*post-test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

3. Validasi Produk

Validasi produk ini mempunyai beberapa tahapan validasi agar sebuah produk benar-benar layak untuk digunakan diantaranya:

a. Validasi ahli materi

Ahli materi adalah seorang individu yang menguasai pada materi tersebut dan pada penelitian ini mengambil materi keberagaman budaya maka yang dianggap seorang ahli materi

⁵⁵ Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan*.(bandung: alfabeta 2019). Hlm 130

adalah seseorang yang mampu menguasai materi najis pada pembelajaran agama islam. Adapun kualifikasi pemilihan ahli yaitu:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal doktoral bidang pendidikan agama islam.
- 2) Dosen yang ahli dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar.
- 3) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun masa kerja.
- 4) Bersedia menjadi ahli materi dalam pengujian produk pengembangan media berbasis android yang telah dikembangkan.

Ahli materi yang akan direncanakan oleh peneliti pada proses penelitian ini adalah bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. Beliau ahli pada pembelajaran pendidikan agama islam terutama pada pembelajaran di sekolah dasar. Kriteria pendidikan dan latar belakang pada pendidikan juga memenuhi kriteria yang sudah kami buat. Beliau adalah dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Ahli desain

Ahli desain adalah seseorang yang memahami sebuah desain media pembelajaran dan kualifikasi pemilihan ahli desain adalah.

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal doktoral.
- 2) Dosen yang ahli pada media pembelajaran.
- 3) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun masa kerja.
- 4) Bersedia menjadi penguji desain media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Ahli desain pada penelitian pengembangan ini adalah bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd. Beliau adalah dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau juga adalah seseorang yang memahami desain pengembangan media pembelajaran dan sering dijadikan sebagai ahli desain oleh mahasiswa yang meneliti pengembangan media pembelajaran.

c. Validasi praktisi/guru

Ahli pembelajaran ini adalah guru. Adapun kriteria ahli pembelajaran yang dipilih adalah:

- 1) Guru tersebut adalah guru yang mengajar di sekolah yang bersangkutan,
- 2) Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun.
- 3) Sudah tersertifikasi dalam satuan pendidikan pada PDDIKTI
- 4) bersedia melakukan sebuah penilaian kepada produk yang telah dibuat.

Ahli pembelajaran atau praktisi pada penelitian ini adalah seorang guru yang mengampu mata pelajaran pendidikan agama islam pada kelas IV di SD Plus Al-Kautsar. Beliau adalah Ibu Lailatul Nuroniyah, S.PdI. Beliau adalah guru yang sudah lama mengajar dan mengampu mata pelajaran PAI di SD Plus Al-Kautsar Malang.

d. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan pada tahap ini pengujian dilakukan pada subjek ujicoba lapangan yaitu dilakukan pada siswa-siswi kelas IV SD Plus Al-Kautsar. Kriteria yang dapat mengisi angket ini adalah siswa tersebut masuk dalam daftar hadir yang berarti bahwa siswa tersebut benar-benar siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang.

4. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif bisa didapatkan dari kritik dan saran yang telah ditulis dalam angket kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada ahli, selain itu data wawancara juga bisa menjadi sebuah jenis data yang akan di kumpulkan dan di analisis. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket yang akan di skala likertkan dan juga pada pretest dan posttes seorang siswa yang datanya akan dikelolah dan dilakukan penyimpulan.

5. Instrumen Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas IV mengenai media pembelajaran yang digunakan disekolah dan proses pembelajaran.

Tahap wawancara ini memiliki fungsi yang dibutuhkan dalam penelitian diantaranya mencari data sekolah apa saja kendala dalam

pelaksanaan pembelajaran khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia serta data-data yang mendukung pada penelitian ini.

b. Kuesioner

Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang komponen media pembelajaran, materi bahan ajar, perencanaan desain media pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data atau saran yang selanjutnya di analisis dan digunakan untuk bahan revisi.

c. Observasi

Tujuan observasi yaitu mencari data seperti data fasilitas apa saja yang digunakan didalam proses pembelajaran dan memperhatikan proses pembelajaran yang di laksanakan seperti apa sehingga data tersebut dapat membantuk proses penelitian. Tahab observasi ini dilakukan dari awal penelitian hingga akhir penelitian ketika peneliti datang kesekolah.

d. Tes

Tes ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan adapun ada 2 jenis tes yang dilakukan yaitu.

1) Pre-test

Pengumpulan data ini adalah tahap test pencapaian hasil, *pre-test* akan dilaksanakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan sebuah perlakuan. Pre-test akan

dilaksanakan pada awal sebelum pemberian perlakuan atau sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis android.

2) Post-test

post-tes dilakuan ketika siswa telah diberikan sebuah perlakuan pada penelitian ini diberikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Peneliti dapat melihat grafik dari mulai pre-test dan juga post-test. Setelah dilakukan penerapan media pembelajaran maka dilakukan proses tes lagi dengan mengerjakan soal yang sudah diberikan. Tahap ini akan mendapatkan hasil berupa angka yang digunakan sebagai acuan hasil belajar siswa dan akan digunakan sebagai data yang dianalisis.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses setelah pengumpulan data lalu diproses untuk dianalisis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskripsi dan teknik analisis uji-t karena cocok dengan data yang telah diperoleh.

a. Analisis deskripsi

Analisis deskripsi adalah proses mendeskripsikan data yang telah diperoleh dari mulai pendapat, saran dan tanggapan yang didapatkan pada lembar kritik dan saran atau angket (kuesioner). Data dari angket tersebut merupakan data yang berbentuk data kualitatif dan data tersebut di kuantitatifkan menggunakan skala likert. Skala liket adalah skala yang dibuat lima tingkatan yang berisi skor masing-masing

jawaban kemudian dianalisis dan untuk menentukan presentase skala likert dipakek rumus seperti dibawah ini.⁵⁶

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Pesentase kelayakan

$\sum X$ = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

Kualifikasi berdasarkan skala likert dijadikan bagan sebagai berikut untuk mempermudah mengambil keputusan merevisi media pembelajaran digunakan kualifikasi dan kriteria seperti dibawah ini.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Likert

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat baik/ menarik	Sangat layak/ tidak perlu revisi
69% < skor ≤ 84%	Baik/ menarik	Layak/ idak perlu revisi
53% < skor ≤ 68%	Cukup baik/ cukup menarik	Cukup layak/ perlu revisi sebagian
37% < skor ≤ 52%	Kurang baik/ kurang menarik	Kurang layak/ revisi
0% < skor ≤ 35%	Sangat tidak baik/ sangat kurang menarik	Sangat tidak layak/ revisi

Berdasarkan dari kriteria diatas media pembelajaran yang dibuat dikatakan layak jika minimal memiliki nilai 50% keatas yang mana

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2006) hlm. 313

pada skor ini skor baik yang tidak perlu revisi lagi oleh karena itu ketika media pembelajaran ini masih belum memenuhi maka perlu diperbaiki lagi atau di revisi.

b. Analisis uji T

Paired samples t-test ini dianggap cocok untuk digunakan pada penelitian ini mengacu dengan desain eksperimen yang digunakan yaitu *one-grup pretest-posttest design* dengan meneliti satu kelompok dengan memberikan satu perlakuan dan mengambil dua mean yang berbeda yaitu dari hasil *pre-test* dan *post-tes* yang telah dilaksanakan maka analisis dengan uji-t *paired samples t-test* ini cocok digunakan pada penelitian ini.

Tahap ini juga dibantu oleh aplikasi SPSS.23. Kriteria uji-t digunakan untuk memperkuat data dan rumus yang dapat digunakan dengan tingkatan 0,05 sebagai berikut:⁵⁷

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

Keterangan:

t = uji-t

D = diferent ($X_2 - X_1$)

d^2 = variansi

N = jumlah sampel

⁵⁷ Turmudi, *Metode Statistika*, (Malang: UIN Press, 2008) Hlm.214

Uji-t ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan yaitu sebelum diberikan media pembelajaran dan sesudah diberikan perlakuan atau diberikan media pembelajaran. Maka hasil ujicoba dibandingkan dengan t_{table} dengan menggunakan taraf 0,05 atau 5% dengan keterangan sebagai berikut:

H_0 = tidak ada perbedaan (5%) antara sebelum dan sesudah memberikan media pembelajaran.

H_1 = ada perbedaan (5%) antara sebelum dan sesudah memberikan memberikan media pembelajaran.

Sehingga pengambilan keputusan dilihat sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{table}$ maka hasilnya H_1 diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{table}$ maka hasilnya H_1 ditolak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran pada tesis ini adalah mengembangkan yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang berbasis android. Media pembelajaran ini berupa aplikasi dengan format “apk”, yang bisa difungsika pada gawai berbasis android. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah najis yang terdapat dalam pembelajaran pendidikan agama islam di kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran ini akan diterapkan di SD Plus Al-kautsar Malang dan sampelnya adalah siswa kelas IV. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan sebuah inovasi dan alternatif dalam membantu pembelajaran di kelas.

Mata pelajaran agama islam ada disetiap jenjang pendidikan terkadang alat bantu dalam pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik anak. Maka dari itu diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu menyesuaikan karakteristik peserta didik dan berikut penjelasan media pembelajaran MENAWAN (Media Penambah Wawasan).

1. Deskripsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang didesaian dalam bentuk media pembelajaran audio fisual dengan gabungan antara visual gambar dan juga audio dari video penjelasan materi. Media pembelajaran ini diberi nama sebagai MENAWAN kepanjangan dari “media penambah wawasan”. Pemberian nama seperti itu diharapkan media ini dapat membantu dalam menambah wawasan peserta

didik. Media MENAWAN ini dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi ini sudah terlihat dari awal desain. Media MENAWAN ini didesain menggunakan aplikasi *canva* sebagai desain dasarnya atau layout nya. Selain itu aplikasi *power point* juga digunakan sebagai bantuan untuk menata menu yang di *hyperlinkkan* di halaman yang dibutuhkan.

Media pembelajaran ini juga setelah diatur layout dan menu melalui hyperlink di aplikasi *power point*, lalu filenya dijadikan menjadi file HTML5 yang dibantu menggunakan aplikasi *I-Spring Suite 10*. Setelah menjadi file HTML selanjutnya dikompres untuk dirubah menjadi file berbasis aplikasi dengan format apk yang dibantu dengan aplikasi *website 2 apk builder v.4.0.1*. Media MENAWAN ini hasil akhirnya berbentuk aplikasi yang format file nya adalah “apk” yang dapat digunakan pada gawai berbasis android.

Tampilan media MENAWAN dengan pemanfaatan teknologi yang sedemikian rupa didesain semenarik mungkin sehingga desain yang terlihat kekinian dan tidak menjenuhkan. Media ini dapat menarik perhatian siswa dikarenakan desain yang disesuaikan dengan karakteristik anak-anak yang ceria dan menyukai gambar yang menari. Hal ini juga disesuaikan dengan perkembangan anak yang mana pada teori perkembangan kognitif dalam teori piaget siswa kelas IV di sekitar usia 9-10 masih pada fase oprasioan konkret. Menelaah pada fase ini dapat dituangkan dalam video-video yang sudah disajikan dalam media MENAWAN ini.

Media MENAWAN ini berfokus pada pembelajaran pendidikan agama islam di kelas IV sekolah dasar dan materi yang diambil adalah materi najis. Kompetensi inti dan kompetensi dasar sudah disesuaikan dengan kompetensi yang berlaku pada kurikulum 2013. Materi yang dibahas mengenai najis meliputi, pengertian najis, macam-macam najis (najis mukhaffafah, najis mutawassita, najis mughaladho), dan cara mensucikannya sesuai dengan pembagian najis dalam islam. KI dan KD telah disesuaikan juga dengan KD yang digunakan oleh SD Plus Al-Kautsar Malang.

Setiap materi pembahasan ada beberapa komponen diantaranya pengertian setiap sub-pembahasan berupa teks penjelasan, serta ada video penjelasan. Contoh didalam materi najis mugholadho maka dihalaman itu terdapat teks pengertian dan juga video penjelasan mengenai najis mugholadho. Media pembelajaran dilengkapi dengan pakaging berupa pembungkus buku petunjuk secara cetak dan juga CD yang berisi file aplikasi media MENAWAN. Selain itu dalam mengukur kemampuan siswa didalam aplikasi ini terdapat menu asesmen atau evaluasi yang dapat mengukur penilaian kognitif yang menggunakan tipe soal pilihan ganda. Untuk penilaian psikomotorik pada menu asesmen itu juga ada kolom upload kegiatan praktek dalam mensucikan najis.

2. Tampilan Kemasan Media Pembelajaran

Kemasan media pembelajaran sangat penting untuk diberikan yang berfungsi sebagai estetika atau keindahan dan juga berfungsi memberikan pengalaman fitur-fitur yang menarik dalam kemasan. Kemasan ini juga dapat menarik perhatian seseorang dalam menggunakan media pembelajaran dan berikut komponen kemasan pada media MENAWAN.



Gambar 4.1 Seluruh Komponen kemasan Media MENAWAN

a. Paper Bag

Paper bag ini adalah tas yang terbuat dari kertas yang dilengkapi dengan stiker label media MENAWAN. Paper bag ini berbahan kertas kraf yang ramah lingkungan dan warna coklatnya yang estetik dan ukuran yang digunakan adalah 25cm x 20cm. Paper bag ini berfungsi sebagai pelindung box dan dapat memudahkan membawa media pembelajaran MENAWAN.



Gambar 4.2 Paper Bag Media MENAWAN

b. Box

Box pada media ini berfungsi untuk membungkus buku panduan dan CD, didalamnya juga disediakan *barcode* yang bisa di scant untuk menuju ke *google drive* yang berisi file aplikasi dan buku panduan media pembelajaran MENAWAN. Bahan dasar box ini kardus single wall berbentuk persegi panjang dengan ukuran 24cm x 17cm.

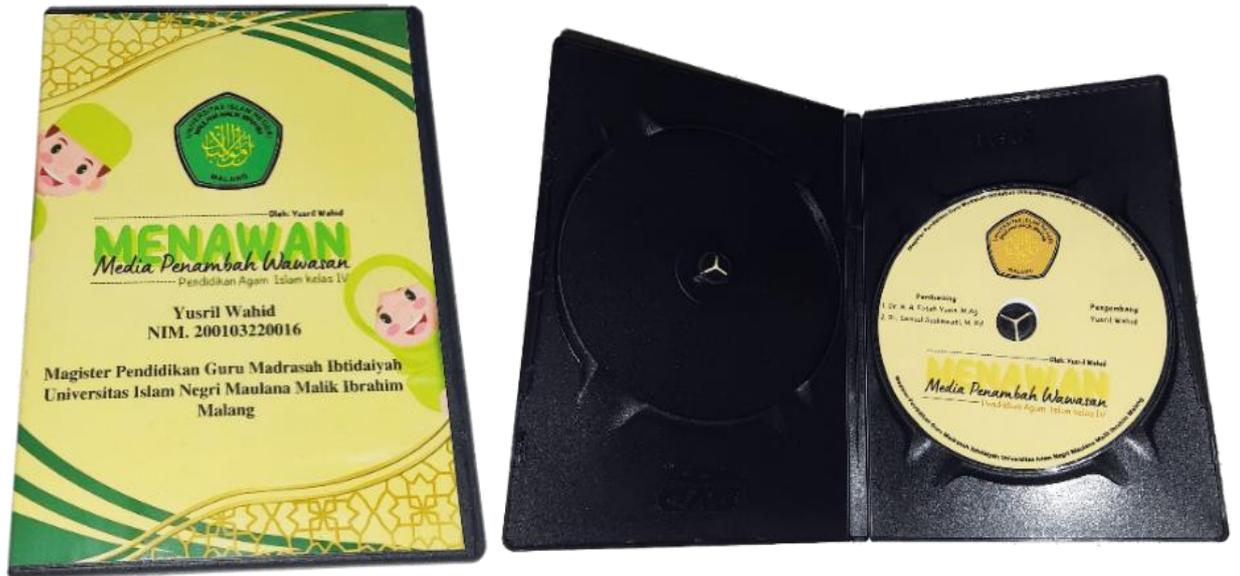


Gambar 4.3 Box Media Pembelajaran MENAWAN

c. Compact Disk (CD)

Compact Disk atau yang disebut kaset yang berfungsi menyimpan file aplikasi media MENAWAN juga file buku panduan dan video panduan.

CD ini juga diberikan cover dengan stiker dari media MENAWAN.



Gambar 4.4 Tampak Depan dan Dalam CD Media MENAWAN

d. Buku Panduan

Buku panduan media pembelajaran ini berbentuk cetak dengan ukuran A5 dan bahan kertas art paper 120. Buku panduan ini berisi langkah-langkah cara penggunaan media pembelajaran MENAWAN.



Gambar 4.5 Buku Panduan MENAWAN

3. Tampilan Desain Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran MENAWAN ini didesain menggunakan aplikasi canva dengan format ukuran A4 potrait. Warna dasar pada media pembelajaran ini hijau. Berbagai menu ditawarkan dengan video-video materi yang dapat dilihat. Berikut desain media menawan.

a. Tampilan Awan

Tampilan awal pada media MENAWAN ini, setelah kalian menginstal aplikasinya di gawai android maka setelah dibuka akan ke halaman awal yaitu cover yang berisi logo dan keterangan media menawan, menu biodata pengembang, kata pengantar dan start yang berarti kalian dapat memulai menggunakan media MENAWAN.



Gambar 4.6 Cover Media MENAWAN

b. Menu Utama

Menu utama pada aplikasi menawan ini memiliki banyak tombol-tombol menuju kehalaman yang ingin di tuju. Menu utama ini pusat dari media MENAWAN. Ketika ingin menggunakan beberapa fitur maka dapat kembali ke menu utama. Tombolnya meliputi KI, KD, indikator, panduan penggunaan dan lainnya.



Gambar 4.7 Menu Utama

c. Kata Pengantar dan Biodata Pengembang

Halaman kata pengantar ini berisi kata sambutan pengembang yang bisa dibuka melalui halaman awal (cover). Halaman biodata pengembang juga bisa dibuka melalui halaman cover. Biodata ini berupa riwayat hidup pengembang.



Gambar 4.8 Kata Pengantar dan Biodata

d. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator

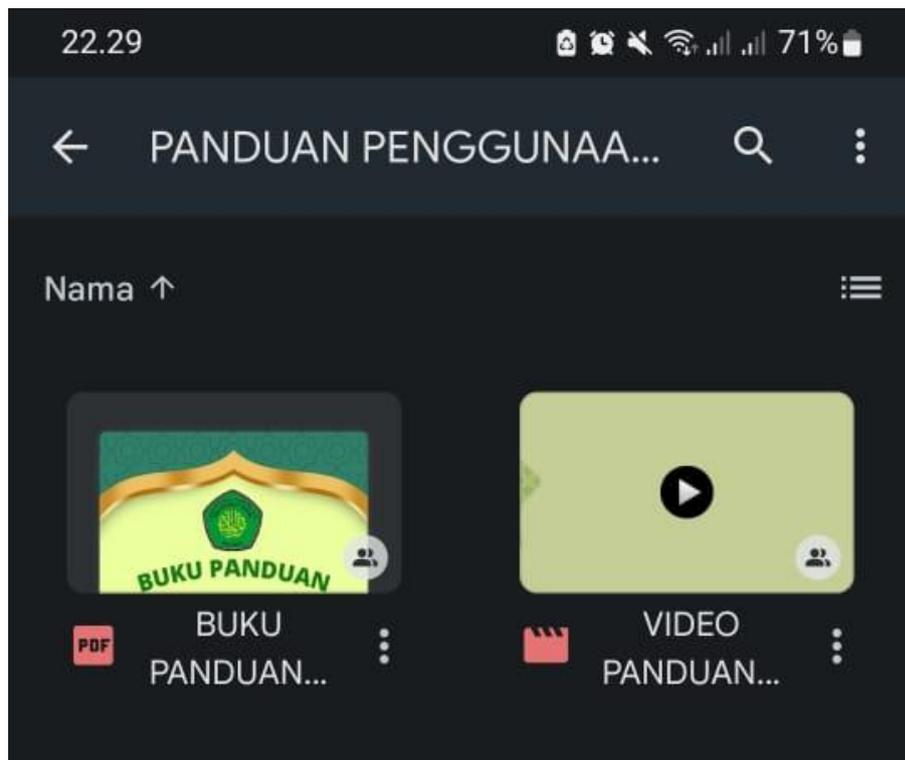
Halaman KI, KD dan indikator ini berisi sesuai dengan kurikulum 2013 pada kelas IV di SD Plus Alkautsar. Point-point KI mulai dari KI 1 sampai KI 4 dan Kompetensi dasar kognitif dan psikomotorik. Serta indikator yang dikembangkan oleh guru PAI SD Plus Al-Kautsar.



Gambar 4.9 KI, KD dan Indikator

e. Panduan Penggunaan

Menu panduan penggunaan jika diklik maka akan menuju ke halaman google drive yang berisi buku petunjuk dan video petunjuk yang berfungsi sebagai pendamping media pembelajaran agar pengguna dapat memahami cara menggunakannya.



Gambar 4.10 Halaman Google Drive Panduan Penggunaan

f. Materi Pembelajaran

Menu materi pembelajaran setelah diklik akan di bawa kehalaman menu materi yang berisi, Pengertian najis, macam-macam najis dan cara mensucikan najis. Setiap tombol berfungsi untuk menuju ke-sub materi.

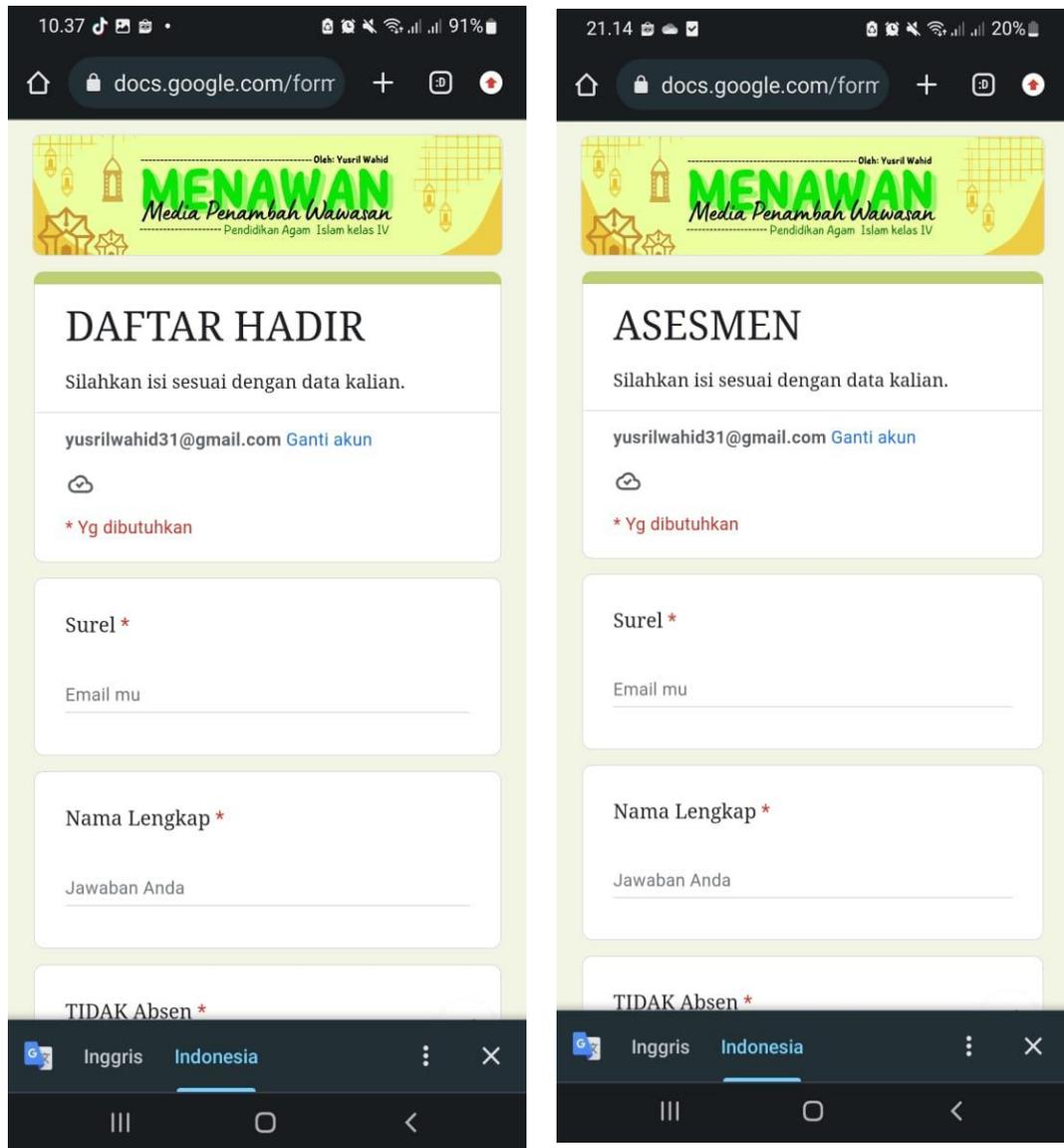


Gambar 4.11 Menu Materi

g. Presensi dan Asesmen

Menu presensi dan asesmen semua akan dibawah menuju ke google form masing-masing. Halaman presensi maka nanti akan ada perintah untuk mengisi data diri mulai dari Nama, Kelas dan juga email. Untuk menu asesmen akan menuju ke google form yang berisi soal latihan

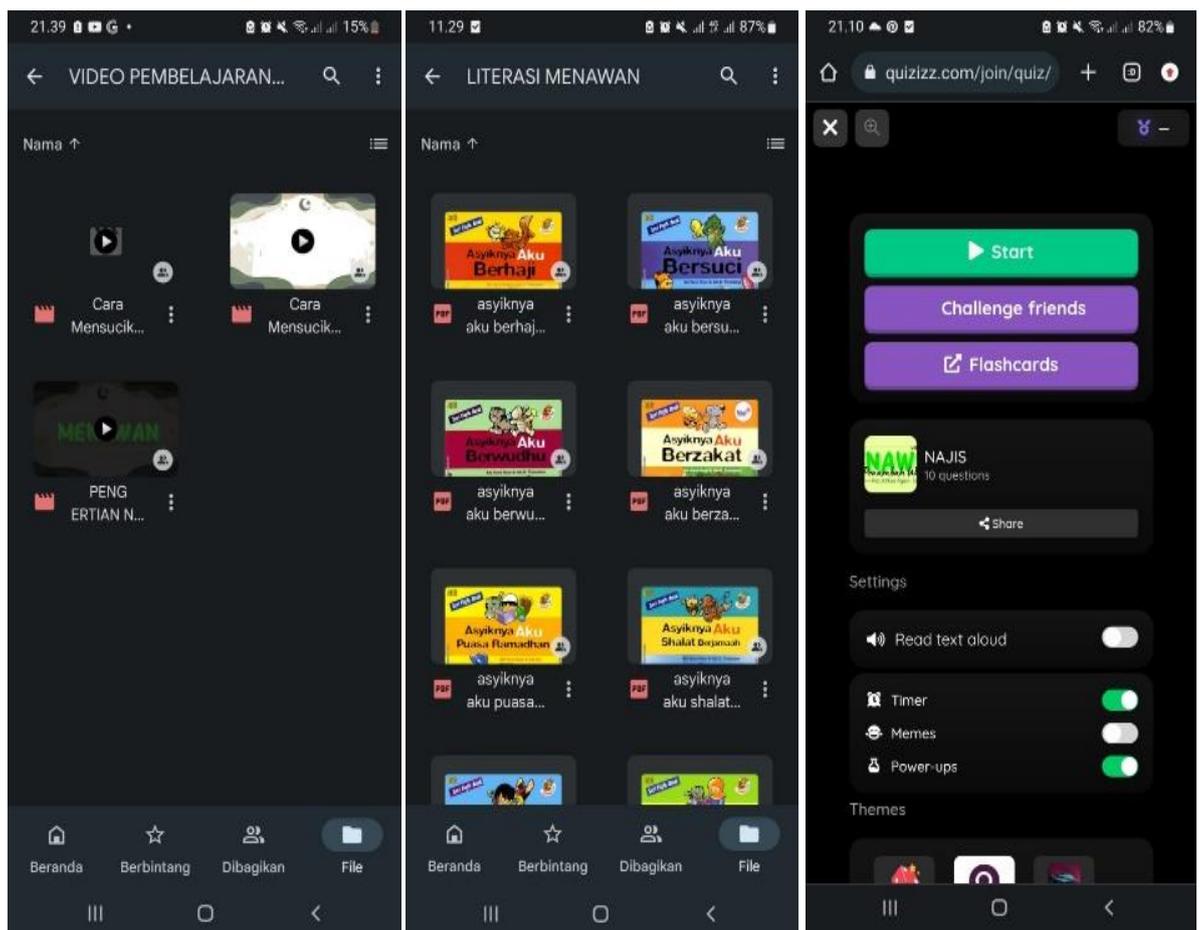
berupa pilihan ganda untuk mengukur kemampuan kognitif dan kolom upload video praktek untuk mengukur kemampuan psikomotorik siswa.



Gambar 4.12 Presensi dan Asesmen

h. Video Pembelajaran, Literasi dan Game Edukatif

Menu video pembelajar beserta menu literasi jika diklik akan menuju ke penyimpanan google drive masing-masing. menu video pembelajaran berfungsi ketika pengguna ingin melihat keseluruhan video pembelajaran materi di media pembelajaran MENAWAN. Sedangkan menu literasi akan berisi kumpulan buku referensi atau buku bacaan yang sesuai dengan tema materi maupun hanya sekedar bacaan untuk menambah wawasan. Menu game edukasi akan dibawah menuju halaman website kuis yang dibuat menggunakan website quizizz.



Gambar 4.13 Video, Literasi dan Game Edukatif

i. Menu Online Meeting dan Hubungi Guru

Aplikasi menawan ini memberikan menu dan fasilitas online meeting yang bisa diakses dan digunakan jika diperlukan pembelajaran jarak jauh. Menu ini jika di klik akan menuju kehalaman google meet yang sudah disediakan. Selain itu ada juga menu hubungi guru yang berfungsi sebagai media penghubung atara peserta didik dan guru yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik bertanya tentang apa yang mereka belum pahami. Menu hubungi guru ini akan otomatis menuju ke aplikasi WhatsApp.



Gambar 4.14 Menu Online Meeting dan Hubungi Guru

B. Penyajian Data Ujicoba

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk media pembelajaran berbasis android yang berfokus pada pembelajaran pendidikan agama islam materi najis di kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang. Media pembelajaran dikatakan layak dan pantas untuk digunakan maka harus melewati beberapa tahap validasi. Tahapan ini meliputi validasi ahli desai, ahli materi, ahli pembelajaran dan uji coba lapangan kepada peserta didik. Adapun hasil validasi dan uji coba lapangan akan dijabarkan seperti berikut.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada media pembelajaran berbasis android pembelajaran pendidikan agama islam materi najis pada kelas IV di sekolah dasar beliau adalah salah satu dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau sudah tidak diragukan lagi keahliannya terhadap materi pembelajaran PAI karena beliau juga mampu menjadi dosen di Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim. Beliau adalah bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. validasi ini bertujuan untuk melihat keterkaitan dan kesesuaian media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap materi yang ada di sekolah dasar dan yang sesuai dengan kurikulum yang berkembang.

Teknik yang digunakan dalam validasi ahli materi ini adalah pengisian angket. Hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh validator ahli materi akan menghasilkan dua data. Yang pertama adalah data kualitatif yang didapatkan dari penskoran pertanyaan-pertanyaan yang disediakan.

Data kedua adalah data kuantitatif berupa sara dan masukan oleh validator.

Berikut hasil angket dari validasi materi.

Tabel 4.1 Hasil AngketValidasi Ahli Materi

NO	Aspek Yang di Nilai	Skor
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar .	4
2	Materi disajikan secara runtut	4
3	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	4
4	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media	4
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.	4
6	Kecocokan materi di media MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3
7	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
8	Materi di media MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.	4
9	Materi dalam MENAWAN (Media Penambah Wawasan) sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	4
10	Materi dalam MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	4
JUMLAH SKOR		39

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 10 poin maka nilai tertinggi adalah 40, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Pesentase kelayakan

$\sum X$ = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5 \%$$

2. Hasil Validasi Ahli Desain

Ahli desain pada media pembelajaran berbasis android pembelajaran pendidikan agama islam materi najis di kelas IV SD Plus Al-Kautsar adalah Bapak Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd. beliau adalah dosen di UIN Maulana Malik Ibrahi Malang baik di sarjana maupun paschasarjana. Beliau sudah terkenal dengan keahliannya dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik juga efisiensi. Beliau juga sering menjadi validator dalam penelitian pengembangan mahasiswa. Validasi desain ini berfungsi sebagai penilaian apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan unsur keestetikan media pembelajaran. Metode yang digunakan berupa angket yang berisi poin peskoran dan hasil akhirnya dianalisis, berikut hasil angket validasi ahli desai.

Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Desain

NO	Aspek Yang di Nilai	Skor
1	Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik	4
2	Menampilkan pusat pandang (<i>point center</i>) yang tepat.	4
3	Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi.	4
4	Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media MENAWAN (Media Penambah Wawasan)	4
5	Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)	3
6	Menampilkan kontras yang baik.	3
7	Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo)	3
8	Warna judul media kontras dengan warna latar belakang.	4

9	Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media	4
10	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.	4
11	Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi	4
12	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi	3
13	Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi medial.	4
14	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek.	3
15	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan.	3
16	Penempatan judul bab atau yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.	3
17	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.	4
18	Judul	4
19	Sub Judul (Slides)	4
20	Ilustrasi	4
21	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.	3
22	Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak berlebihan.	4
23	Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik sekolah dasar MI/SD	4
24	Jenis huruf sesuai dengan materi isi.	4
25	Spasi antar baris susunan teks normal.	3
26	Mampu mengungkap makna/arti dari obyek	3
27	Bentuk sesuai dengan kenyataan / realitis.	4
28	Keseluruhan ilustrasi serasi.	3
29	Terdapat berbagai variasi/ fitur pelengkap dalam media MENAMAN (media penambah wawasan)	4
JUMLAH SKOR		105

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 29 poin maka nilai tertinggi adalah 116, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Pesentase kelayakan

$\sum X$ = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

$$P = \frac{105}{116} \times 100\% = 90,5\%$$

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Lailatul Nuroniyah, S.PdI selaku guru mapel PAI di kelas IV SD Plus Al-Kautsar. Beliau kurang lebih sudah mengajar sekitar 10 tahun dan telah menjadi guru penggerak dan juga telah sertifikasi. Hal ini memperkuat beliau sebagai ahli pembelajaran karena telah berpengalaman selama bertahun-tahun. Validasi ahli pembelajaran menggunakan angket yang setiap pertanyaan memiliki bobot penilaian 1-5 dan beritu hasil angketnya.

Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran

NO	Aspek Yang di Nilai	Skor
1	Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.	4
2	Relevansi media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) dengan pembelajaran yang menyenangkan.	4
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	4
4	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	3
5	Kegiatan permainan pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.	3
6	Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) membantu anda untuk menarik perhatian siswa mendengarkan materi yang disampaikan.	4
7	Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.	4
8	Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) mudah dioperasikan.	4
9	Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.	3

10	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada.	4
Jumla Skor		37

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 10 poin maka nilai tertinggi adalah 40, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Pesentase kelayakan

$\sum X$ = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

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

4. Hasil Uji Lapangan

Uji lapangan ini didapatkan dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang. Jumlah siswa yang diambil sekitar 45 siswa yang diambil dari kelas IVB berjumlah 23 siswa dan IVC berjumlah 22 siswa. Data angket ini diambil untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media berbasis android materi najis pada pembelajaran PAI, dan berikut hasil analisis angket uji lapangan.

Tabel 4.4 Angket Hasil Uji Lapangan

NO	Aspek Yang di Nilai	Skor dari 45 siswa	Skor maksimal	Presentase (%)
1	Saya sangat dengan mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	166	180	92,2
2	Saya menyukai materi dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	164	180	91,1
3	Saya memahami dengan mudah bahasa pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	167	180	92,7
4	Saya memahami isi materi dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	165	180	91,6
5	Saya suka belajar menggunakan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	167	180	92,7
6	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru jika menggunakan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	167	180	92,7
7	Saya menyukai bentuk media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	168	180	93,3
8	Saya dapat membaca setiap kata dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	167	180	92,7
9	Saya menyukai gambar dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	162	180	90
10	Saya menyukai warna dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)	168	180	93,3
Jumlah Skor		1661	1800	92,5

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 5 jika ada 10 poin maka nilai tertinggi adalah 50, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Pesentase kelayakan

$\sum X$ = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$ = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

$$P = \frac{1661}{1800} \times 100\% = 92,5\%$$

5. Hasil Uji Efektifitasan Produk

Uji efektifitasan produk ini berfungsi untuk menilai apakah media pembelajaran MENAWAN ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang. Uji efektifitasan ini diujikan kepada 43 siswa kelas IV yang diambil dari IV B dan IV C. Uji efektifitasan ini dilakukan dengan cara memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik.

Soal *pre-test* diberikan sebelum siswa melaksanakan pembelajaran dengan diberikan materi menggunakan media MENAWAN. Sedangkan *post-test* diberikan setelah siswa melaksanakan sebuah pembelajaran materi najis dengan diberikan perlakuan penggunaan media MENAWAN yang

telah dikembangkan. Adapun data hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

NO	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Altair Giri Assegaf	85	90
2	Ardian Hatta Maulana	55	90
3	Arman Rustam Gaffar	90	95
4	Azzam Bara Gelar Ramadhan	75	90
5	Bintang Fadhilah Nudhie	70	95
6	Cello Febrian Wibisono	80	90
7	Dimar Prawira Wibisono	65	85
8	I Gusti Ayu Putu Maheswari Putri	60	85
9	Ibi Fajaraanza	60	70
10	Kayla Maulidia Rahmawati	70	95
11	Muhammad Fachri Husaini	80	95
12	Radika Chalif Adiantyah	50	70
13	Rahmadhany Fariq Darmawan	60	80
14	Rick Aaron Blenda Alexandria	70	85
15	Safira Syahzanon Kaniz Zahra Al-Afghani	50	90
16	Shakila Azalea	60	80
17	Syabil Syathibi	80	85
18	Xaverina Laura Bonita Kurnianto	70	90
19	Zahir Ramadhan Sahal Hani	90	95
20	Rabela Diva Alleya	95	100
21	Narottama Adelio Alvaro	90	100
22	Alya Nanda Zhafira	80	90
23	Fadil Abbas	80	95
24	Afwika Fadilah Qulbi	65	85
25	Aisyah Khaira Azzahra	80	95
26	Awra'eesah Abharina Vallencia Sudra	90	100
27	Azzahra Ramadhani Putri	55	85
28	Dzakiyya Talita Sakhi	60	85
29	Dzulfiqar Fataa Maulido Muhammad	70	90
30	Faizan Arka Zafrano	80	90
31	Fathir Ahmad Azzamy	75	90

32	Inaya Humaira Rakhma Firdaus	70	85
33	Kanaya Ayumna Jihane Nayotama	60	95
34	Karrar Heder Abw Gelal	70	90
35	Khoiron Noah Madaransyah	70	95
36	Marcello Giovanni Abrar Mochammad	60	85
37	Mochamad Adib Fatoni	60	80
38	Mochammad Aufa Zufar Fitra Hidayatullah	50	85
39	Muhammad Alif Syathir Raharjo	60	85
40	Muhammad Odyssey Putra Susanto	80	90
41	Muhammad Zaky Ridho	90	95
42	Sawyashachi Rachmat Chandratanaya	85	95
43	Tristan Marendra Aninditho	70	85
44	Putra Pandu Dewananta	70	90
45	Gathan Varroya El Mehdi	80	95
Jumlah		3215	4010
Rata-Rata		71,4	89,1

Data yang didapatkan dari hasil ujicoba melalui *pre-test* dan *post-test* mendapatkan hasil dengan rata-rata pre-tes 71,4 dan hasil rata-rata *post-test* 89,1. Selanjutnya data ini akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t-test*. Pengujian *paired sample t-test* adalah merupakan pada dua sample ukur dengan subyek yang sama terhadap sebuah pengaruh atau perlakuan tertentu.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Produk media pembelajaran MENAWAN ini divalidasikan ke ahli materi yang benar-benar kredibel beliau adalah Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. yang menjabat menjadi dosen di sarjana maupun pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim. Latar belakang pendidikan beliau adalah S3 dengan konsentrasi pendidikan agama islam yang pastinya beliau sangat memahami bagaimana karakteristik pendidikan agama islam di sekolah dasar. Adapun hasil paparan data terhadap validasi ahli materi sesuai dengan point yang ada pada angket meliputi.

- a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar .
- b. Materi disajikan secara runtut
- c. Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.
- d. Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media.
- e. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.
- f. Kecocokan materi di media MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- g. Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar
- h. Materi di media MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.

- i. Materi dalam media MENAWAN (Media Penambah Wawasan) sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- j. Materi dalam MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.

Hasil analisis data secara kuantitatif setelah dihitung menggunakan rumus diatas maka mendapatkan presentase 98 %. Data ini dapat diketahui bahwasannya secara materi media pembelajaran MENAWAN ini dengan melihat tabel 3.2 nilai kelayakannya adalah sangat layak dan tidak perlu direvisi lagi.

Data kualitatif pada validasi ahli materi ini didapatkan dari komentar validator baik secara lisan maupun tulisan. Validator menganggap materi yang tercantum pada media MENAWAN ini sudah layak dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang ada di media MENAWAN ini juga sesuai dengan karakteristik materi kelas IV. Masukan dan saran yang harus diperbaiki ada pada video tutorial mensucikan najis mugholadho yang mana cara mensucikan pada basuhan pertama harus diguyur dengan air yang sudah tercampuri dengan tanah bukan dicelupkan ke-baskom.

2. Analisis Data Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain ini di nilai oleh seorang ahli dalam mendesain media pembelajaran beliau adalah salah satu dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Ahli desain dalam penelitian ini adalah Dr. Ahmad

Makki Hasan, M.Pd. Aspek yang dinilai dalam validasi ahli desain ini meliputi beberapa aspek diantaranya sebagai berikut.

- a. Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik
- b. Menampilkan pusat pandang (point center) yang tepat.
- c. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi.
- d. Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media MENAWAN (Media Penambah Wawasan)
- e. Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)
- f. Menampilkan kontras yang baik.
- g. Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo)
- h. Warna judul media kontras dengan warna latar belakang.
- i. Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media
- j. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.
- k. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi media.
- l. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek.
- m. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan.
- n. Penempatan judul bab atau yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.

- o. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.
- p. Judul Sub Judul (Slides) Ilustrasi Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.
- q. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak berlebihan.
- r. Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik sekolah dasar MI/SD
- s. Jenis huruf sesuai dengan materi isi.
- t. Spasi antar baris susunan teks normal.
- u. Mampu mengungkap makna/arti dari obyek
- v. Bentuk sesuai dengan kenyataan / realitis.
- w. Keseluruhan ilustrasi serasi.
- x. Terdapat berbagai variasi/ fitur pelengkap dalam media MENAMAN (media penambah wawasan).

Hasil analisis ini mendapatkan data kuantitatif yang didapatkan dari perhitungan hasil angket mendapatkan presentase 90,5% . sesuai dengan kriteria pada tabel 3.2 dengan hasil presentase yang didapatkan secara desain media pembelajaran MENAWAN dikatakan layak atau valid.

Selain itu dari angket ini didapatkan data kualitatif dari saran dan masukan dari ahli desain yaitu “Membuat barcode di depan yang isinya adalah link menuju file dari data aplikasi dan buku panduan media pembelajaran MENAWAN, lanjutkan untuk proses uji kepada siswa” dari catatan dan wawancara yang sudah dilakukan oleh ahli dan peneliti

didapatkan hasil bahwasannya media pembelajaran MENAWAN dilihat dari desain sudah baik dan dikatakan valid untuk diberikan kepada siswa.

3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi yang dilakukan oleh Ibu Lailatul Nuroniyah, S.PdI beliau memiliki latar belakang pendidikan S1 jurusan pendidikan agama islam. Beliau juga bertugas sebagai guru mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang. Berikut hasil analisis dari ahli pembelajaran dengan point pertanyaan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Relevansi media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) dengan pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan).
- d. Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan).
- e. Kegiatan permainan pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.
- f. Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) membantu anda untuk menarik perhatian siswa mendengarkan materi yang disampaikan.

- g. Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.
- h. Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) mudah dioperasikan.
- i. Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- j. Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada.

Hasil data kuantitatif yang didapatkan dari hitungan menggunakan rumus dan berpacu pada kriteria yang ada di tabel 3,2 mendapatkan hasil nilai 92,5 yang berarti media pembelajaran dikatakan valid dan dapat digunakan. Selain itu dari hasil data kualitatif yang didapatkan dari wawancara dan masukan atau saran yang tertulis diangket dikatakan oleh Ibu Laila “medianya membuat guru menjadi terbantu dalam menerangkan materi khususnya materi najis pada pembelajaran pendidikan agama islam bisa di tambahkan animasi yang bergerak”.

4. Analisis Data Uji Lapangan

Produk yang diuji lapangan berupa media berbasis android dengan sebutan media MENAWAN yang diaplikasikan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan fokus teori najis. Media MENAWAN ini diuji kan kepada siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang. Responden dalam pengisian angket ini berjumlah 45 responden yang berasal dari siswa kelas IV. Berikut point penilaian data hasil uji lapangan.

- a. Saya sangat dengan mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan).

- b. Saya menyukai materi dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)
- c. Saya memahami dengan mudah bahasa pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)
- d. Saya memahami isi materi dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)
- e. Saya suka belajar menggunakan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)
- f. Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru jika menggunakan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)
- g. Saya menyukai bentuk media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan).
- h. Saya dapat membaca setiap kata dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan).
- i. Saya menyukai gambar dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan).
- j. Saya menyukai warna dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan).

Setiap poin nilai maksimalnya ada 4 dan jumlah siswa yang mengisi respond ada 45 siswa maka nilai maksimal adalah 180. Maka didapatkan hasil perhitungan 92,5 %. Hasil ini dapat dijabarkan bahwasannya media

pembelajaran MENAWAN ini sangat menarik digunakan dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil wawancara terbuka dengan salah satu siswa yang bernama Syabil Syathibi dia menjelaskan bahwasannya “saya sangat menyukai belajar menggunakan media pembelajaran MENAWAN ini karena warnanya menarik, banyak kegiatan yang bisa dia lakukan dan ada video yang dapat membantu dia memahami materi”.

Melihat respon dari siswa seperti ini dapat jelaskan bahwasannya media MENAWAN ini sangat menarik siswa untuk menggunakan. Ketertarikan siswa berasal dari desain, warna dan kegiatan yang bisa mereka lakukan.

5. Analisis Data Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitasan produk ini berfungsi apakah media pembelajaran ini benar-benar memiliki dampak terhadap hasil belajar. data diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang. Adapun soal *pre-test* dan *post-tes* berada di lampiran dan hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* telah disajikan pada tabel 4.5. selanjutnya hasil di uji menggunakan pengujian *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.6 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE-TEST	71.4444	45	12.18336	1.81619
	POST-TEST	89.1111	45	6.68180	.99606

Hasil dari analisis dapat dilihat nilai rata-rata pre-test mendapatkan hasil 71,4 dan nilai rata-rata post-test mendapatkan 89,1. Artinya ada kemeningkatan 17,6 dari nilai sebelumnya. Yang mana diketahui pretest itu dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media dan post-tes adalah nilai setelah mereka belajar menggunakan media MENAWAN. Maka selanjutnya adalah penentuan hipotesis dengan menganalisis hasil tabel berikut.

4.7 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	PRE-TEST - POST-TEST	-17.66667	8.76460	1.30655	-20.29984	-15.03349	13.522	44	.000

Tabel diatas mendapatkan sebuah perbedaan mean sebesar -17,66 itu adalah hasil dari selisih antara sebelum dan sesudah penggunaan media MENAWAN, yang didapatkan dari hasil *pre-test* (sebelum) dan *post-test* (sesudah). Selanjutnya adalah penyusunan langkah pengujian paired sample t-test sebagai berikut.

a. Merumuskan Hipotesis

Ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)

b. Menentukan Signifikansi

Signifikansi yang dihasilkan dan sudah ada pada tabel 4.7 adalah .000

c. Kriteria Pengujian

1) Jika nilai probalitas (sig.) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan

2) Jika nilai probalitas (sig.) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan

Berdasarkan kriteria pengujian dan hasil dari analisis pada tabel SPSS ditemukan nilai signifikan adalah .000 yang berarti signifikan $.000 < 0,05$ yang berarti ada sebuah perbedaan yang nyata antara data pre-test dan post-test. Maka dari itu dapat diketahui penggunaan media pembelajaran MENAWAN ini mampu memberikan dampak pada hasil belajar siswa dan media ini sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Selain dengan SPSS kita juga dapat menganalisis dengan rumus sebagai berikut:⁵⁸

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

Keterangan:

t = uji-t

D = diferent ($X_2 - X_1$)

⁵⁸ Turmudi, *Metode Statistika*, (Malang: UIN Press, 2008) Hlm 214

d^2 = variansi

N = jumlah sampel

Selanjutnya mengumpulkan data yang diperlukan dan data tersebut ada ditabel berikut ini.

Tabel 4.8 Nilai-Nilai Analisis Rumus Manual Paired Sample T-test

NOMER RESPONDEN	NILAI PRE-TEST (X1)	NILAI POST-TEST (X2)	X2-x1	D^2
1	85	90	5	25
2	55	90	35	1225
3	90	95	5	25
4	75	90	15	225
5	65	85	20	400
6	70	90	20	400
7	80	95	15	225
8	60	85	25	625
9	60	70	10	100
10	70	95	25	625
11	80	95	15	225
12	50	70	20	400
13	60	80	20	400
14	70	85	15	225
15	50	90	40	1600
16	60	80	20	400
17	80	85	5	25
18	70	90	20	400
19	90	95	5	25
20	95	100	5	25
21	90	100	10	100
22	80	90	10	100
23	80	95	15	225
24	65	85	20	400
25	80	95	15	225
26	90	100	10	100
27	55	85	30	900
28	60	85	25	625
29	70	90	20	400
30	80	90	10	100
31	75	90	15	225
32	70	85	15	225
33	60	95	35	1225
34	70	90	20	400

35	70	95	25	625
36	60	85	25	625
37	60	80	20	400
38	50	85	35	1225
39	60	85	25	625
40	80	90	10	100
41	90	95	5	25
42	85	95	10	100
43	70	85	15	225
44	70	90	20	400
45	80	95	15	225
Jumlah	3215	4010	795	632025

Langkah selanjutnya sebagai berikut:

- a. Menentukan hipotesis

H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle nusantara*).

H_a = terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle nusantara*).

- b. Menetapkan t_{tabel}

Tingkat signifikan = 0,05

Derajat kebebasan (df) = n-1
= 45-1

=44

$t_{tabel} = t_{0,05;44} = 2,015$

- c. Menentukan kriteria pengujian

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a di tolak.

d. Menentukan hasil statistik berupa t_{hitung} dengan rumus *paired samples*

t-test

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

$$t = \frac{795}{\sqrt{\frac{632025}{45(45-1)}}}$$

$$t = \frac{795}{\sqrt{\frac{632025}{45(44)}}}$$

$$t = \frac{795}{\sqrt{\frac{632025}{1980}}}$$

$$t = \frac{795}{\sqrt{319,2}}$$

$$t = \frac{794}{17,8}$$

$$t = 4,466$$

e. Kesimpulan hasil

Perhitungan diatas dengan rumus manual dapat dilihat bahwasannya t_{hitung} adalah 4,466. data diatas juga menunjukkan bahwasannya t_{tabel} adalah 2,015 ini dapat ditarik keputusan dengan melihat kriteria pengujian, dapat dilihat bahwasannya t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Jadi hasil pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media MENAWAN (Media Penambah Wawasan). Maka dapat disimpulkan dari data diatas bahwasannya media MENAWAN (Media Penambah Wawasan)

mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang.

D. Revisi Produk

Produk media pembelajaran MENAWAN ini sebelum di uji coba di lapangan maka melalau proses desain dan validasi yang dilakukan kepada ahli diantaranya ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran yang berkompeten. Tahap validasi ini berfungsi sebagai bahan acuan dalam memperbaiki kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan karena bisa jadi kurang ketelitian pengembang dapat diperbaiki pada tahap validasi ini. Setiap masukan yang diberikan oleh para ahli akan diproses untuk memperbaiki media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Berdasarkan hasil dari validasi media pembelajaran yang dikembangkan maka berikut ini hasil keseluruhan masukan oleh para ahli dan sudah dilakukann revisi pada produk.

Tabel 4.9 Hasil Revisi Produk

NO	Kritik/Saran/Masukan	Keterangan
1.	Video didalam media pembelejaran bagian materi najis mugholadho seharusnya dalam mensucikan najis mugholadho basuhan yang pertama yang diberikan tanah itu, seharusnya diguyurkan saja bukan dicelupkan ke baskom.	Sudah diperbaiki
2	Tambahkan identitas nama pengembang pada halaman awal	Sudah diperbaiki

3	Penggunaan font jangan terlalu banyak gunakan 1 atau 2 jenis font	Sudah diperbaiki
4	Berikan barcode pada box awal agar pengguna dapat mengakses menggunakan ponsel secara langsung	Sudah diperbaiki

Dari berbagai masukan dan kritik yang sudah diberikan oleh ahli maka peneliti memperbaiki media yang sudah dikembangkan guna memperbaiki kekurangan dari media MENAWAN. Setelah diperbaiki dan mendapatkan beberapa nilai presentase ditahap validasi maka media pembelajaran MENAWAN ini dikatakan layak untuk digunakan

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah di Revisi

1. Analisis Spesifikasi Desain Produk Pengembangan

Pembelajaran di zaman sekarang menuntut pendidik memanfaatkan teknologi karena mobilitas manusia sekarang sudah sangat dibantu oleh teknologi terutama dalam proses pembelajaran. Peserta didik zaman sekarang sudah melek dengan namanya teknologi apalagi ponsel seluler. Sudah menjadi dunianya peserta didik bermain ponsel seluler dari sini guru harus benar-benar bisa masuk dalam dunia anak-anak maka dengan itu pengembangan media pembelajaran berbasis android ini juga dapat menjadi solusi sebagai bahan ajar yang kekinian dan sesuai dengan zaman sekarang.

Berdasarkan dari latar belakang penelitian maka pada penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran pendidikan agama islam dengan fokus materi najis dan di aplikasikan pada siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang. Media pembelajara ini diberi nama MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dengan bagian-bagian media sebagai berikut.

a. Kemasan (packaging)

Kemasan ini sangat penting dalam megemas juga harus difikirkan estetika dalam pengemasan. Fungsi dari kemasan ini adalah ketertarikan siswa dalam membuka media pembelajaran yang mereka gunakan. Kemasan media pembelajaran MENAWAN ini diantaranya paper bag yang

digunakan sebagai pembungkus, box kardus yang digunakan sebagai pembungkus buku panduan dan CD yang isinya file aplikasi menawan. Kemasan ini juga memanfaatkan teknologi barcode yang bisa discant dan nantinya akan diarahkan menuju ke file aplikasi MENAWAN.

b. Panduan

Buku panduan ini berisi bagaimana cara penggunaan media MENAWAN. Buku ini didesain menggunakan aplikasi canva dan menggunakan warna dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa yang ceria. Ukurang dari buku panduan ini A5. Selain buku panduan pengembang juga menyiapkan video panduan dalam menggunakan aplikasi MENAWAN ini sehingga peserta didik atau guru dapat melihat panduannya.

c. Media Menawan

Media inti tersebut adalah MENAWAN dengan berbasis android media MENAWAN ini didesain menggunakan aplikasi *canva* dan di susun *layoutnya* menggunakan aplikasi *power point*. Setelah desain telah selesai maka dilanjutkan untuk menjadikan aplikasi berbasis android. Tahapannya setelah menjadi file *power point* yang sudah disusun menggunakan menu *hyperlink*, maka selanjutnya mengubah file *power point* menjadi fil HTML. Mengubah file HTML ini dibantu oleh aplikasi *I-spring*. Setelah menjadi file HTML selanjutnya tahap perubahan file menjadi file *apk* yang bisa digunaka di ponsel dengan sistem android. Perubahan file HTML menuju ke *apk* dibantu dengan aplikasi *website 2 apk builder*. Setelah menjadi file *apk* selanjutnya dapat digunakan dan di instal pada ponsel berbasis android.

Pengembangan pada produk ini juga mengacu pada teori Piaget yang menjelaskan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dengan rentan usia 6-11 tahun itu masih pada fase oprasional konkret yang mana siswa hanya bisa memahami sebuah pristiwa jika dia melihat dan menyaksikan pristiwa itu secara langsung.⁵⁹ Maka sesuatu hal yang konkret dapat diaplikasikan pada media MENAWAN ini melalui gambar dan video yang dibuat pada media ini.

Menurut Hilmi gambar adalah sebuah media yang memiliki manfaat diantaranya. Gambar bersifat konkret dibandingkan hanya verbal, gambar tidak terbatas akan ruang dan waktu karena tidak semua benda bisa dibawah di kelas, gambar juga dapat menjelaskan sebuah pristiwa dan gambar juga dapat menarik sebuah perhatian.

Pengembangan produk ini juga berlandasan pada teori S Bloom yang menjelaskan kemampuan dasar siswa dapat dinilai pada aspek kognitif dan psikomotrik.⁶⁰ berangkat dari ini pengembang membuat evaluasi yang dapat mengukur kognitif siswa melalui soal yang sudah disediakan di media pembelajaran MENAWAN. Penilaian kognitif ini berbentuk soal pilihan gandan sebanyak 20 soal. Untuk penilaian psikomotorik atau keterampilan di media MENAWAN ini ditunjukkan di kolom upload dalam media yang ada di link google form. Kegiatan upload ini berisi, siswa diperintahkan untuk membuat video mengenai tutorial mensucikan najis.

⁵⁹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 96.

⁶⁰ Munif Chatib, *Gurunya Manusia*, hlm. 71.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar juga telah dikenal olehn umat muslim sejak dulu. Media pembelajaran juga dijekaskan dalam Al-Quran surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Al-quran telah menjelaskan bahwasannya allah menggunakan media kitab sucinya sebagai media pembelajaran agar mereka mampu memahami agamanya. Agama islam telah memberikan contoh-contoh kejadian sebagai media pembelajaran manusia seperti kisah-kisah yang ada dalam al-quran, yang dijadikan sebagai acuan untuk memahami agamanya.

2. Analisis Validasi Produk

Validasi ini adalah tahapan untuk mengetahui keberterimaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap validasi ini juga mengetahui apakah media pembelajaran sudah dikatakan layak atau belum. Sesuai dengan gagasan yang dikemukakan oleh Branch bahwasannya tahapan validasi ini

adalah tahapan yang menilai sebuah produk apakah dikatakan layak atau valid dengan tolak ukur yang di ungkapkan oleh validator atau para ahli.⁶¹

Tahapan validasi pada pengembangan media MENAWAN ini melalui beberapa validasi diantaranya validasi ahli materi, validasi ahli desain dan validasi ahli pembelajaran berikut hasil dari validasi.

a. Validasi Ahli Materi

Hasil yang didapatkan pada tahap validasi ahli materi adalah 98% yang berarti media pembelajaran MENAWAN secara materi dianggap sudah layak dan valid.

b. Validasi Ahli Desain

Hasil yang didapatkan pada tahap validasi ahli desain adalah 90,5 % yang berarti media pembelajaran MENAWAN secara desain dianggap sudah layak dan valid.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil yang didapatkan pada tahap validasi ahli pembelajaran adalah 92,5% yang berarti media pembelajaran MENAWAN dianggap sudah layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

3. Analisis Uji Lapangan

Uji lapangan di lakukan untuk mengetahui kemenarikan sebuah produk. Mengetahui kemenarikan ini didapatkan pada analisis angket yang sudah disebarkan kepada siswa kelas IV SD Plus Al-kautsar Malang. Adapun hasil

⁶¹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (USA: Springer, 2009), hlm. 84.

uji lapangan ini dilaksanakan pada 45 siswa dengan hasil analisis mendapatkan presentase 92,5%. Hal ini dapat dijabarkan bahwasannya media pembelajaran ini dikatakan menarik.

Hasil wawancara kepada Alya selaku siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang mengatakan “Media pembelajaran sangat menarik warnanya dan gambar saya suka apalagi warna hijau kesukaan saya. Videonya juga bagus saya jadi bisa memahami bagaimana cara mensucikan najis”. Hasil wawancara terbuka yang sudah dilakukan menunjukkan bahwasannya media pembelajaran ini menarik perhatian siswa yang bisa dilihat dari gambar, warna dan video pembelajaran.

Kemenerikan yang dilihat siswa ini juga sependapat Djamarah dalam Masyitah⁶² bahwasannya gambar atau ilustrasi berperan dalam menumbuhkan konsep pola pikir yang dapat membantu menggambarkan sebuah pembahasan sesuai dengan kenyataannya sehingga siswa dapat memahami pembahasan sebuah materi.

4. Analisis efektifitas produk

Efektifitas sebuah produk dilakukan untuk mengukur efektifitas apakah ada sebuah kemeningkatan setelah menggunakan media MENAWAN. Efektifitas produk dapat dilihat dari keberhasilan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.⁶³

⁶² Masyitah, Efektifitas Stimulasi Visual Menggunakan Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Tlekung Batu, Tesis Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2018, hlm. 110.

⁶³ Mili Diya Fitri, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD/MI, Tesis, Magister

Berdasarkan kriteria pengujian dan hasil dari analisis pada tabel SPSS 4.7 ditemukan nilai signifikan adalah .000 yang berarti signifikan $.000 < 0,05$ yang berarti ada sebuah perbedaan yang nyata antara data pre-test dan post-test. Maka dari itu dapat diketahui penggunaan media pembelajaran MENAWAN ini mampu memberikan dampak pada hasil belajar siswa dan media ini sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil dari perhitungan dengan rumus manual dapat dilihat bahwasannya t_{hitung} adalah 4,466. data diatas juga menunjukkan bahwasannya t_{tabel} adalah 2,015 ini dapat ditarik keputusan dengan melihat kriteria pengujian, dapat dilihat bahwasannya t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Jadi hasil pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media MENAWAN (Media Penambah Wawasan). Maka dapat disimpulkan dari data diatas bahwasannya media MENAWAN (Media Penambah Wawasan) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang.

B. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pengembangan produk maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran pendidikan agama islam dengan fokus materi najis yang diterapkan di siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang. Media tersebut diberikan nama MENAWAN (media penambah wawasan). Aplikasi media pembelajaran ini dapat diinstal pada ponsel yang berbasis android. Media pembelajaran ini fokus pada materi najis meliputi pengertian najis, macam-macam najis dan cara mensucikan najis. Aplikasi media ini dikembangkan dengan isi gambar dan desain layout serta video pembelajaran. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran MENAWAN ini sudah disesuaikan dengan KI dan KD yang berlaku di sekolah dasar.
2. Berdasarkan angket yang disebarakan saat tahapan validasi kepa ahli materi, ahli desain dan ahli pembeljaran dikatakan sudah layak dan baik, karena sesuai dengan kriteria penilaian yang sudah di analisis. Kriteria dari media ini sudah dikatakan valid dan layak. Selain itu dari hasil uji lapangan di dapatkan bahwasannya media pembelajaran MENAWAN ini dikatakan menarik hal ini di dapatkan dari hasil analisis uji lapangan. Maka akseibilitas media MENAWAN ini dikatakan di terima atau valid.
3. Hasil uji efektifitasan media pembelajaran juga mendapatkan hasil yang baik dan media pembelajaran MENAWAN ini dikatakan dapat memberikan efek

pada hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari kemeningkatan hasil post-test yang meningkat daripada pre-test. Hal ini juga diperkuat pada analisis uji-t bahwasannya t_{hitung} adalah 4,466. data diatas juga menunjukkan bahwasannya t_{tabel} adalah 2,015 ini dapat ditarik keputusan dengan melihat kriteria pengujian, dapat dilihat bahwasannya t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Jadi hasil pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media MENAWAN (Media Penambah Wawasan).

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berangkat dari paparan produk berupa media pembelajaran MENAWAN peneliti memberi saran dalam memanfaatkan media sebagai berikut.

- a. Guru sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran sebagai pilihan media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi najis.
- b. Guru sebaiknya memahami dulu cara penggunaan media pembelajaran sebelum menerapkan kepada siswa agar dapat menggunakan media MENAWAN dengan baik.
- c. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran MENAWAN baik dirumah secara mandiri maupun disekolah bersama teman sebayanya.
- d. Siswa sebaiknya menjadikan media pembelajaran MENAWAN ini sebagai sumber pendamping dalam belajar dan mencari sumber belajar yang lainnya.

2. Saran Diseminasi Produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada media MENAWAN ini masih dalam tahap uji coba skala kecil. Namun ada kemungkinan untuk dicoba dalam skala besar disuatu saat nanti. Secara teknis media pembelajaran MENAWAN ini berbasis android yang dapat disebar menggunakan link google drive yang berisi aplikasi media MENAWAN dan juga buku panduan.

Semua orang dapat menginstal aplikasi media MENAWAN ini jika memiliki link. Aplikasi dapat diinstal di gadget yang berbasis android. Produk media pembelajaran MENAWAN ini sangat layak untuk disebarluaskan karena sudah divalidasi oleh berbagai ahli mulai dari ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran serta sudah diuji lapangan dan uji efektifitas yang mendapatkan hasil media menawan ini menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan produk yang sudah dikembangkan maka saran untuk pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis android yang ingin mengembangkannya dapat menambahkan audio dalam media di setiap materi.
- b. Pengembang selanjutnya dapat menambahkan animasi bergerak yang menarik dalam media pembelajaran berbasis android.

- c. Pengembang selanjutnya dapat menambahkan video yang lebih interaktif lagi dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- d. Pengembangan media pembelajaran MENAWAN dijadikan rujukan atau referensi sebagai bahan mengembangkan media berbasis android selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, N. (2011). Materi Fikih Berbasis ESQ: Studi Pengembangan Materi Fikih MTS Dan Strategi Pembelajarannya (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Abdurakhman, Omon dkk. (2017). “Teori Belajar dan Pembelajaran”. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1).
- Ahmadi, Farid dan Hamidulloh Iba. (2018) Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik, (Semarang: Pilar Nusantara).
- Al-Quran Tajwid Dan Terjemahan. (2015). (Jakarta: Syaamil Quran)
- Angko, N., dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. Jurnal KWANGSAN Vol. 1.
- Anita, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. (Surakarta: Yuma Pressindo)
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT.Rineka Cipta).
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pengajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Asep A. Dkk. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 18 No. 2.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2010). *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. (Jogjakarta : Diva Press).
- Asim. (2001). *Sistematika Penelitian Pengembangan*, (Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang)
- Asir, Ahmad. (2014). Agama dan Fungsinya dalam Kehidupan Umat Manusia. Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman Februari. Vol.1. No.1
- Author. [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)). Diakses pada 13 Mei 2022
- Baharun, Hasan. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE”. Cendekia Vol. 14 No. 2.
- Baridah, Wahyu Lailatul. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Nganjuk. (Tesis UIN Maulan Malik Ibrahim Malang).

- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Borg W.R. and Gall M.D., *Educational Research: An Introduction, 4th edition* (London: Longman Inc., 1983).
- Cahyono, M. Dwi. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Malang. (Tesis UIN Maulan Malik Ibrahi Malang).
- Chaeruddin. (2016). “Ilmu-Ilmu Umum Dan Ilmu-Ilmu Keislaman (Suatu Upaya Integrasi).” *Jurnal Inspiratif Pendidikan*.
- Darajat, Zakiah (1993) *Pendidikan Agama Islam* (Solo: Ramadhani)
- Darajat, Zakiah. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara)
- Dewan Perwakilan Rakyat, Undang-undang RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam Undang-undang RI Nomor 2 Tahun 1989, Jakarta: Bp Tjipta Karya, 1989.
- Dewan Perwakilan Rakyat, Undang–Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Permata Press, 2013.
- Gunawan, Heri. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.(Bandung: Alfabeta).
- Hamdani, Hamid. (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia).
- Ichwan, Muhammad, Fifi Hakiky. (2011). *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android*. *Jurnal Informatika* No.2 , Vol. 2.
- Imran, Sulastri dan Arif Firmansyah. (2020)” Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya”. *Jurnal Kreatif Tadulako* Vol. 3 No. 1.
- Kartiwi, Wiwit Agustin Parnadi. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al-hidayat Pakis Malang*. (Tesis UIN Maulan Malik Ibrahi Malang).

- Kurka. (2022). Fase Capaian Pembelajaran PAI SD, <https://kurikulummerdeka.com/capaian-pembelajaran-pai-sd-dengan-3-fase/>, 04 agustus.
- Kustandi, Cecep, M.Pd.(2011) dkk, Media pembelajaran manual dan digital, (Bogor: Ghalia Indonesia).
- Khuzaini, Nanang Sulisty, Tri Yogo. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Materi Segitiga Dan Segitiga. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Lampiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.
- Lampiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 033/H/KR/2022 Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesment Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.
- Lampiran Menteri Sekretaris Negara, Lembaran Negara: ,Penetapan Presiden Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1965' *Tentang Pokok-Pokok Sistem Pendidikan Nasional Pancasila*, dalam dapp.bappenas.go.id, diakses pada tanggal 14 Oktober 2019.
- Malla, Hamlan Andi Baso. (2011). Kajian Sosio Historis Tentang Politik Kebijakan Pendidikan Islam di Indonesia', Jurnal: *Inspirasi*, Nomor XIV .
- Miftah, M.(2013) "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa", Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, Desember.
- Mila, L. A. (2019). Pengembangan media berbasis Android pada pembelajaran Matematika Realistik. Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Muhaimin. (2017). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi. (Raja Grafindo Persada).
- Naibaho, Rahmat Sulaiman. (2017). Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan. Jurnal Warta.ISSN : 1829 – 7463.
- Nasir.(2020) " Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Web di Kelas VIII SMP UNISMUH Makassar". Jurnal Akademika Vol 9 No. 1.

- Nilai Sari, Indri Anugraheni, 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar". *Jurnal guru kita*. Vol 5 NO 2.
- Noviar, Dian. (2016). dengan judul "Pengembangan Ensiklopedi Biologi Mobile Berbasis *Android* Materi Pokok Pteridophyta Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013". *Jurnal cakrawala pendidikan*.
- Purnama, Sigit. (2006). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab untuk Siswa MTs, (Yogyakarta: Tesis PPs UNY)
- Prasetyo, Sigit. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Android* Untuk Siswa SD/MI". *Journal of Madrasah Ibtidaiyah*. p-ISSN: 2580-0868, e-ISSN: 2580-2739
- Qumillaila, Baiq Hana Susanti. dan Zulfiani. (2017). "Pengembangan Augmented Reality Versi *Android* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia". *Jurnal cakrawala pendidikan*.
- Rianawati. (2014). Implementasi Nilai-Nilai Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Rofiah, Saidatur. (2016). Tesis. Pengembangan Media Bahan Ajar Al-Qur'an Hadits Berbasis Game di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Septiandika, Rhere, Farida Istianah. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* "DARI" Pada Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V SD". *Jurnal PGSD UNESA Volume 9 Nomor 5*. 2297 – 2307
- Setyosari, Punaji. (2010) Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Jakarta: Kencana).
- Slameto. (1995) Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (Cet. III; Jakarta: PT. Rineka Cipta).
- Shunhaji, Akhmad. (2019)."Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Islam*, VOL. 1, NO. 1.
- Sudijono, Annas. (2009) "Pengantar Evaluasi Pendidikan" (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Sulistyowati, Endang. 2012. "Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar." *Jurnal Al-Bidayah* 4(1): 63–76.
- Sugiyono. (2010) Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta).

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD.* (Bandung : Alfabeta)
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Keuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Yogyakarta: Alfabeta)
- Sumbulah, Umi. Dkk. (2020) *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Pascasarjana* (Malang:Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)
- Suyadi, S. (2014). “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smk Negeri 1 Lais Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin.” *Conciencia* 14(1): 25–47.
- Syibilana, Annas Ribab. (2016).*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMAN 2 Malang*, Tesis MA, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim).
- Tafsir, Ahmad. (1992). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Turmudi. (2008) *Metode Statistika*, (Malang: UIN Press)
- Zubaidillah, Muh. Haris,dkk. (2019). “Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Jenjang SD, SMP dan SMA”. *Jurnal Pendidikan Agama Islam ADDABANA*, Vol. 2 No. 1
- Zuhairini, Abdul Ghofir. (2004). “Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, (Malang: Universitas Islam Negeri Malang).
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Cet. III; Jakarta: PT. Rineka Cipta).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-037/Ps/HM.01/10/2022

24 Oktober 2022

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala Sekolah SD Plus Al-Kautsar Malang

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Yusril Wahid
NIM : 200103220016
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



SD PLUS "AL-KAUTSAR" MALANG
Pendidikan Dasar Terpadu Bermuansa Islami
Jl. Simpang L. A. Sucipto Malang – Jawa Timur (0341) 403079

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2-085/C.085/U/SD-YPH/XII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Darmaji, S.Ag, M.Pd
Jabatan : Kepala SD Plus Al-Kautsar Malang
Alamat : Jalan Simpang Laksamana Muda Adi Sucipto Pandanwangi
Blimbing Malang

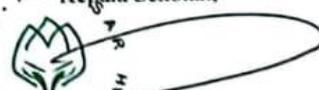
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa,

Nama Mahasiswa : Yusril Wahid
NIM : 200103220016
Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan Penelitian di SD Plus Al-Kautsar Malang dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang" pada tanggal 24 Oktober sampai 15 Desember 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 12 Desember 2022

Kepala Sekolah,

Darmaji, S.Ag, M.Pd
NIP. 992085004

Lampiran 3. Surat Permohonan Menjadi Validator

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG PASCASARJANA Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130 Website: http://pasca.uin-malang.ac.id , Email: pps@uin-malang.ac.id
Nomor : B-006/Ps/PP.009/10/2022	24 Oktober 2022
Hal : Permohonan Menjadi Validator	
Kepada Yth. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag.	
di Tempat	

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Yusril Wahid
NIM : 200103220016
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Direktur,

Wahidmurni





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

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

Nomor : B-007/Ps/PP.009/10/2022
Hal : Permohonan Menjadi Validator

24 Oktober 2022

Kepada
Yth. Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.

di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Yusril Wahid
NIM : 200103220016
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang.

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

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Direktur,

Wahidmurni

Lampiran 4. Angket Ahli Materi



Instrumen Validasi Ahli Materi FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang
Penyusun : Yusril Wahid

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android materi najis yang bernama MENAWAN (Media Penambah Wawasan), dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket dengan format dibawah ini . penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Nama : Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag
Instansi : UIN Maulana Malik Ibtahim Malang
Pendidikan : S3
Alamat : Tlogomas. Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap poin dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri atas kolom pernyataan dan kolom penilaian (skor).
3. berikut keterangan skor yang ditentukan :

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

Sumber: Sugiarto, H. (2019, Maret 19). Komponen Kelayakan Keagrafikan.

C. Kriteria-Kriteria Angket

No	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
1	<i>Self intruction</i>	1,2,3,4,5	5
2	<i>Self contained</i>	8 dan 9	2
3	<i>Stand alone</i>	10 dan 11	2
4	<i>Adaptive</i>	12	1
5	<i>Use friendly</i>	13	1

1. Aspek *Self intruction*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar .	✓			
2	Materi disajikan secara runtut	✓			
3	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	✓			
4	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam Media		✓		
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.	✓			

2. Aspek *Self contained*

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
6	Kecocokan materi di media MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓		
7	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓			

3. Aspek Stand Alone

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
8	Materi di media MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.	✓			

4. Aspek Adaptive

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
9	Materi dalam MENAWAN (Media Penambah Wawasan) sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.		✓		

5. Aspek User Friendly

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
10	Materi dalam MENAWAN (Media Penambah Wawasan) dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	✓			

D. Lembar kritik & saran

Kerlu direvisi Tutorial berkaitan &
Cara menyalakan kuis

Malang, 07 Desember 2022

[Signature]

A. S. H. S. J.

NIP. 19760803 200691001

Lampiran 5. Angket Ahli Desain

13/12/22 17.05

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN

Prodi : Magister
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul
tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Plus
Al-Kautsar Malang

Penyusun : Yusril Wahid

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android materi najis yang bernama MENAWAN (Media Penambah Wawasan), dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket dengan format dibawah ini . penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan.

Email *

ahmadmakkih@pba.uin-malang.ac.id

https://docs.google.com/forms/d/1DJJKuDqOKYpxioKHAK_nuchq81Z94vUpp2AQc4_nVbk/edit#response=ACYDBNinZSP46RUiseJDaSbsOxbfg... 1/13

Nama Lengkap *

Ahmad Makki

Intansi *

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan *

S3 PBA

Alamat *

Singosari, Kab. Malang

PENGISIAN ANGGKET

B. Petunjuk

Pengisian Angket

1. Bacalah setiap poin dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri atas kolom pernyataan dan kolom penilaian (skor)
3. berikut keterangan skor yang ditentukan.

Kriteria Skor:

- 4 SL Sangat layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
- 3 L Layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)

2 KL Kurang layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan kurang baik)

1 TL Tidak layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

Aspek Desain Cover Media Pembelajaran

Penataan unsur tata letak pada cover muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Menampilkan pusat pandang (*point center*) yang tepat.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi.

- 4 Sangat Layak
 3 Layak
 2 Kurang Layak
 1 Tidak Layak

Ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran media MENAWAN (Media Penambah Wawasan)

- 4 Sangat Layak
 3 Layak
 2 Kurang Layak
 1 Tidak Layak

Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi)

- 4 Sangat Layak
 3 Layak
 2 Kurang Layak
 1 Tidak Layak

Menampilkan kontras yang baik.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca

Ukuran huruf judul media lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo).

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Warna judul media kontras dengan warna latar belakang.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran media.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Huruf yang sederhana (komunikatif)

Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Mencerminkan isi media

Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi medial.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Aspek Desain isi media pembelajaran

Tata letak konsisten

Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Penempatan judul bab atau yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) seragam/konsisten.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Aspek Desain isi media pembelajaran

Unsur tata letak harmonis

Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Aspek Desain isi media pembelajaran

Penempatan dan Penampilan Unsur Tata Letak

Judul

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Sub Judul

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Ilustrasi

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Tipografi sederhana

Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak berlebihan.

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Tipografi mudah dibaca

Ukuran huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik sekolah dasar MI/SD

- 4 Sangat Layak
- 3 Layak
- 2 Kurang Layak
- 1 Tidak Layak

Jenis huruf sesuai dengan materi isi.

- 4 Sangat Layak
 3 Layak
 2 Kurang Layak
 1 Tidak Layak

Spasi antar baris susunan teks normal.

- 4 Sangat Layak
 3 Layak
 2 Kurang Layak
 1 Tidak Layak

Ilustrasi memperjelas dan mempermudah pemahaman

Mampu mengungkap makna/arti dari obyek

- 4 Sangat Layak
 3 Layak
 2 Kurang Layak
 1 Tidak Layak

Bentuk sesuai dengan kenyataan / realitis.

- 4 Sangat Layak
 3 Layak
 2 Kurang Layak
 1 Tidak Layak

Ilustrasi isi menimbulkan daya tarik

Keseluruhan ilustrasi serasi.

- 4 Sangat Layak
 3 Layak
 2 Kurang Layak
 1 Tidak Layak

Terdapat berbagai variasi/ fitur pelengkap dalam media MENAMAN (media penambah wawasan).

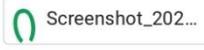
- 4 Sangat Layak
 3 Layak
 2 Kurang Layak
 1 Tidak Layak

Lembar Kritik/Saran/Masukan

kolom kritik/saran/masukan

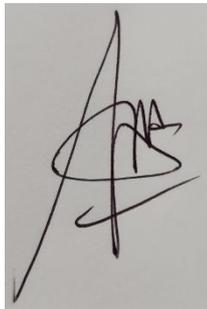
Media ini telah memenuhi unsur kriteria media yang baik. Layak dilakukan uji coba.

Tanda Tangan *



This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms



Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.

Lampiran 6. Angket Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD PLUS AL-KAUTSAR MALANG

A. Pengantar

Berhubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) materi najis untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang. Oleh karena itu peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini bertujuan untuk menemukan kesesuaian manfaat media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajan Pendidikan Agama Islam dengan materi najis. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya mengucapkan banyak terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pembelajaran.

Nama : Lailatu Murniyah, Spdi

NIP/NIY : 992 085 122

Intansi : SD Plus Al-Kautsar

Pendidikan : S1 Pendidikan Agama Islam

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon bapak/ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.

2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberikan centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	sangat(tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika memiliki dan diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Pernyataan-Pernyataan Angket

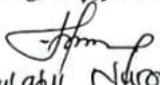
No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.				✓
2	Relevansi media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) dengan pembelajaran yang menyenangkan.				✓
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
4	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)			✓	
5	Kegiatan permainan pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.			✓	

6	Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) membantu anda untuk menarik perhatian siswa mendengarkan materi yang disampaikan.				✓
7	Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
8	Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) mudah dioperasikan.				✓
9	Media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan) dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.			✓	
10	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada.				✓

Kritik dan Saran

Bagus, bisa ditambahkan animasi - animasi yang menarik

Malang, 12 Desember 2022


Lailatul Nuroniyah, Spd
 NIK 992085.122.

Lampiran 7. Angket Uji Lapangan

INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD PLUS AL-KAUTSAR MALANG

Identitas responden

Nama : (11).....Kelas: 4B.....NO Absen: 9.....

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini sesuai dengan perasaan kalian setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media MENAWAN (media penambah wawasan).

2. Sesuaikan penilaian dengan kriteria tingkatan nilai dibawah ini.

1= sangat tidak setuju

2= tidak setuju

3= cukup setuju

4= sangat setuju

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Saya sangat dengan mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
2	Saya menyukai materi dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
3	Saya memahami dengan mudah bahasa pada media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
4	Saya memahami isi materi dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
5	Saya suka belajar menggunakan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
6	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru jika menggunakan media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
7	Saya menyukai bentuk media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
8	Saya dapat membaca setiap kata dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
9	Saya menyukai gambar dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓
10	Saya menyukai warna dalam media pembelajaran MENAWAN (media penambah wawasan)				✓

Lampiran 8. Soal Pre-Test dan Post-Test

PRE-TEST MEDIA PEMBELAJARAN MENAWAN

Nama : Dimas Pratiwi Wibisono
Kelas : 4B
NO Absen : 7

B: 13
13 x 5 = 65

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d.

1. Najis dalam pengertian bahasa dapat diartikan sebagai?
 a. Kotor
 b. Bersih
 c. Suci
 d. Baik
2. Islam agama yang sangat memperhatikan najis, ada berapakah pembagian najis dalam islam?
 a. Satu
 b. Dua
 c. Tiga
 d. Empat
3. Dalam materi najis ada sebutan air suci dan benda suci, apa pengertian dari suci?
 a. Bebas dari kotoran
 b. Bebas dari serangga
 c. Bebas dari najis
 d. Bebas dari hutang
4. Aminah ingin pergi shalat ashar dan tiba-tiba kaki Aminah menginjak kotoran ayam dan jika tidak dibersihkan maka shalat Aminah hukumnya?
 a. Tidak sah
 b. Tetap sah
 c. Baik dan sah
 d. Tetap di lakukan
5. Najis ringan disebut dengan sebutan?
 a. Najis mugholadho
 b. Najis mutawashita
 c. Najis mukhaffafah
 d. Najis berat
6. Salah satu contoh najis adalah kotoran ayam, masuk pada jenis najis mana kotoran ayam itu?
 a. Najis mugholadho
 b. Najis mutawashita
 c. Najis mukhaffafah
 d. Najis berat
7. Ketika ada benda yang terkena air kencing dan air kencing tersebut kering sehingga sudah tidak terlihat, bagaimana hukum benda tersebut?
 a. Tidak najis
 b. Suci
 c. Bersih
 d. Tetap najis
8. Anjuran dalam membersihkan najis menggunakan air?
 a. Air kotor
 b. Air suci
 c. Air kelapa
 d. Air got
9. Air liur anjing dan babi di hukuminya najis?
 a. Najis mugholadho
 b. Najis mutawashita
 c. Najis mukhaffafah
 d. Najis ringan
10. Contoh najis mutawassitha adalah?
 a. Air liur anjing
 b. Kotoran babi
 c. Kotoran cicak
 d. Air liur babi

11. Perhatikan gambar berikut!



Setelah kalian memperhatikan hewan diatas apakah hukum najis dari kotoran hewan tersebut?

- a. Najis mugholadho
- b. Najis mutawashita
- c. Najis mukhaffafah
- d. Najis ringan

12. Perhatikan gambar berikut!



Setelah kalian memperhatikan hewan diatas apakah hukum najis dari kotoran hewan tersebut?

- a. Najis mugholadho
 - b. Najis mutawashita
 - c. Najis mukhaffafah
 - d. Najis ringan
13. Najis yang harus di basuh sebanyak 7 kali dan salah satu basuhannya harus di campur debu/tanah, adalah pengertian dari najis?
- a. Najis mugholadho
 - b. Najis mutawashita
 - c. Najis mukhaffafah
 - d. Najis ringan
14. Najis ringan atau disebut najis mukhaffafah ada syarat tertentu najis itu disebut sebagai najis mukhaffafah, syaratnya yaitu?
- a. Air kencing anak laki-laki yang belum berusia dua tahun dan belum makan apa-apa kecuali air susu ibunya.
 - b. Air kencing anak laki-laki yang belum berusia dua tahun dan sudah makan selain air susu ibunya.
 - c. Air kencing anak laki-laki yang sudah berusia lima tahun dan sudah bisa makan sendiri.
 - d. Air kencing anak laki-laki yang sudah berusia dewasa dan sudah bisa masak makanannya sendiri.
15. Najis sedang yang sudah tidak tampak lagi secara dilihat dari pandangan disebut najis?
- a. Najis Hukmiyah
 - b. Najis A'iniyah
 - c. Najis mukhaffafah
 - d. Najis Mugholadho

16. Jika terkena kotoran ayam maka cara mensucikannya adalah?
- a. dibasuh sebanyak 7 kali dengan 1 basuhan dicampuri tanah hingga tidak ada lagi wujud najis
 - b. dibersihkan sisah najis lalu dipercikkan air bersih hingga tidak ada lagi wujud najis
 - c. dibersihkan sisah najis lalu dipercikkan air kotor hingga tidak ada lagi wujud najis
 - d. dibersihkan sisah najis lalu dibasuh dengan air bersih hingga tidak ada lagi wujud najis
17. Jika Ali tak sengaja terkena air liur babi maka hukumnya adalah?
- a. Dimaafkan karena tidak sengaja
 - b. Tidak apa-apa tetap suci
 - c. Tetap najis dah wajib di sucikan
 - d. Bisa menjalankan ibadah langsung
18. Ibu Sulis memiliki anak baru berusia 1 tahun dan anak tersebut belum makan-makanan kecuali air susu ibunya, dan waktu itu baju Ibu Sulis terkena kencing anaknya maka cara mensucikannya adalah?
- a. Membersihkan sisa najis lalu membasuh dengan air sebanyak 7 kali dan dicampuri dengan tanah salah satu basuhannya.
 - b. Membersihkan sisa najis lalu mempercikkan air ke-baju yang terkena najis lalu dilap dengan lap kering.
 - c. Membersihkan sisa najis lalu membasuh dengan air suci hingga bau, bentuk, rasa najis hilang.
 - d. Membiarkan begitu saja sampai kering.
19. Dalam membersihkan najis maka harus dibasuh hingga?
- a. Tidak ada rasanya
 - b. Tidak ada baunya
 - c. Tidak ada rasa, bau, dan bentuknya
 - d. Tidak berasap
20. Jika baju terkena tai cicak maka cara mensucikan najis dari tai cicak yang benar adalah?
- a. Membersihkan sisa najis lalu membasuh dengan air sebanyak 7 kali dan dicampuri dengan tanah salah satu basuhannya.
 - b. Membersihkan sisa najis lalu mempercikkan air ke-baju yang terkena najis lalu dilap dengan lap kering.
 - c. Membersihkan sisa najis lalu membasuh dengan air suci hingga bau, bentuk, rasa najis hilang.
 - d. Membiarkan begitu saja sampai kering lalu menjemur baju ke-tempat yang bersih.

POST-TEST MEDIA PEMBELAJARAN MENAWAN

Nama : Pimif Pratiwi Wibisono
Kelas : 4B
NO Absen : 7

B: 17
17x5
85

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d.

- Pengertian dari najis Mukhaffafah adalah najis yang dihukumi najis?
 a. Ringan
 b. Berat
 c. Sedang
 d. Biasa
- Ketika kalian sudah mempelajari macam-macam najis, maka dalam islam najis dibagi menjadi berapa jenis?
 a. Satu
 b. Dua
 c. Tiga
 d. Empat
- Jika ingin membersihkan najis harus menggunakan air yang suci maka pengertian dari suci adalah?
 a. Bebas dari kotoran
 b. Bebas dari serangga
 c. Bebas dari najis
 d. Bebas dari hutang
- Andre ingin pergi shalat ashar dan tiba-tiba kaki Aminah menginjak kotoran ayam dan setelah itu Aminah mensucikan kakinya maka shalat Aminah hukumnya?
 a. Tidak sah
 b. Sah
 c. Haram
 d. Tetap tidak boleh
- Najis Sedang disebut dengan sebutan?
 a. Najis mugholadho
 b. Najis mutawashita
 c. Najis mukhaffafah
 d. Najis berat
- Salah satu contoh najis adalah kotoran sapi, masuk pada jenis najis mana kotoran sapi itu?
 a. Najis mugholadho
 b. Najis mutawashita
 c. Najis mukhaffafah
 d. Najis berat
- Ketika ada benda yang terkena tai bebek dan tai bebek tersebut kering tinggal bercaknya saja, bagaimana hukum benda tersebut?
 a. Tidak najis
 b. Suci
 c. Bersih
 d. Tetap najis
- Jika ada sarung yang sering digunakan untuk shalat terkena najis maka anjuran dalam membersihkan najis menggunakan air?
 a. Air kotor
 b. Air suci
 c. Air kelapa
 d. Air got
- Contoh dari najis mugholadho dibawah ini, kecuali?
 a. Kotoran anjing
 b. Kotoran kucing
 c. Air liur anjing
 d. Kotoran babi

10. Contoh najis mutawassitha yang benar dibawah ini, kecuali?

- a. Air liur kucing
- b. Kotoran babi
- c. Kotoran sapi
- d. Kotoran cicak

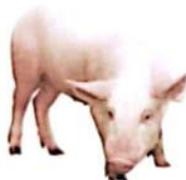
11. Perhatikan gambar berikut!



Setelah kalian memperhatikan hewan diatas apakah hukum najis dari kotoran hewan tersebut?

- a. Najis mugholadho
- b. Najis mutawashita
- c. Najis mukhaffafah
- d. Najis ringan

12. Perhatikan gambar berikut!



Setelah kalian memperhatikan hewan diatas apakah hukum najis dari kotoran hewan tersebut?

- a. Najis mugholadho
- b. Najis mutawashita
- c. Najis mukhaffafah
- d. Najis ringan

13. Najis yang harus di basuh sebanyak 7 kali dan salah satu basuhannya harus di campur debu/tanah, contoh dari najis yang harus dibersihkan seperti itu adalah ?

- a. Air kencing bayi
- b. Kotoran cicak
- c. Kotoran anjing
- d. Kotoran kucing

14. Jika ada anak laki-laki yang belum berusia 2 tahun dan belum makan apapun kecuali air susu ibunya maka air kencingnya di hukumi sebagai najis?

- a. Najis mugholadho
- b. Najis mutawashita
- c. Najis mukhaffafah
- d. Najis sedang

15. Najis sedang atau di sebut naji mutawasita dibagi menjadi dua yaitu najis hukmiyah dan najis a'iniyah. najis yang sudah tidak tampak lagi secara dilihat dari pandangan disebut najis?

- a. Najis Hukmiyah
 b. Najis A'iniyah
 c. Najis mukhaffafah
 d. Najis Mugholadho
16. Jika baju terkena air liur babi maka cara mensucikannya adalah?
 a. dibasuh sebanyak 7 kali dengan 1 basuhan dicampuri tanah hingga tidak ada lagi wujud najis
 b. dibersihkan sisah najis lalu dipercikkan air bersih hingga tidak ada lagi wujud najis
 c. dibersihkan sisah najis lalu dipercikkan air kotor hingga tidak ada lagi wujud najis
 d. dibersihkan sisah najis lalu dibasuh dengan air bersih hingga tidak ada lagi wujud najis
17. Jika Brian tak sengaja terkena air liur babi maka hukumnya adalah?
 a. Dimaafkan karena tidak sengaja
 b. Tidak apa-apa tetap suci
 c. Tetap najis dah wajib di sucikan
 d. Bisa menjalankan ibadah langsung

18. Perhatikan tabel di bawah ini!

1	Mukhaffafah	Najis sedang
2	Mutawashita	Najis ringan
3	Mughaladha	Najis berat
4	Hukmiyah	Najis berat

Dari pernyataan pada tabel yang benar adalah?

- a. 1
 b. 2
 c. 3
 d. 4
19. Dalam membersihkan najis maka harus dibasuh hingga?
 a. Tidak ada rasanya
 b. Tidak ada baunya
 c. Tidak ada rasa, bau, dan bentuknya
 d. Tidak berasap
20. Jika baju terkena kotoran burung maka cara mensucikan najis dari kotoran burung yang benar adalah?
 a. Membersihkan sisa najis lalu membasuh dengan air sebanyak 7 kali dan dicampuri dengan tanah salah satu basuhannya.
 b. Membersihkan sisa najis lalu mempercikkan air ke-baju yang terkena najis lalu dilap dengan lap kering.
 c. Membersihkan sisa najis lalu membasuh dengan air suci hingga bau, bentuk, rasa najis hilang.
 d. Membiarkan begitu saja sampai kering lalu menjemur baju ke-tempat yang bersih.

Lampiran 9. Hasil Nilai Siswa *Pre-Test* dan *Post-Test*

NO	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Altair Giri Assegaf	85	90
2	Ardian Hatta Maulana	55	90
3	Arman Rustam Gaffar	90	95
4	Azzam Bara Gelar Ramadhan	75	90
5	Bintang Fadhilah Nudhie	70	95
6	Cello Febrian Wibisono	80	90
7	Dimar Prawira Wibisono	65	85
8	I Gusti Ayu Putu Maheswari Putri	60	85
9	Ibi Fajaraanza	60	70
10	Kayla Maulidia Rahmawati	70	95
11	Muhammad Fachri Husaini	80	95
12	Radika Chalif Adiantyah	50	70
13	Rahmadhany Fariq Darmawan	60	80
14	Rick Aaron Blenda Alexandria	70	85
15	Safira Syahzanon Kaniz Zahra Al-Afghani	50	90
16	Shakila Azalea	60	80
17	Syabil Syathibi	80	85
18	Xaverina Laura Bonita Kurnianto	70	90
19	Zahir Ramadhan Sahal Hani	90	95
20	Rabela Diva Alleya	95	100
21	Narottama Adelio Alvaro	90	100
22	Alya Nanda Zhafira	80	90
23	Fadil Abbas	80	95
24	Afwika Fadilah Qulbi	65	85
25	Aisyah Khaira Azzahra	80	95
26	Awra'eesah Abharina Vallencia Sudra	90	100
27	Azzahra Ramadhani Putri	55	85
28	Dzakiyya Talita Sakhi	60	85
29	Dzulfiqar Fataa Maulido Muhammad	70	90
30	Faizan Arka Zafrano	80	90
31	Fathir Ahmad Azzamy	75	90
32	Inaya Humaira Rakhma Firdaus	70	85
33	Kanaya Ayumna Jihane Nayotama	60	95

34	Karrar Heder Abw Gelal	70	90
35	Khoiron Noah Madaransyah	70	95
36	Marcello Giovanni Abrar Mochammad	60	85
37	Mochamad Adib Fatoni	60	80
38	Mochammad Aufa Zufar Fitra Hidayatullah	50	85
39	Muhammad Alif Syathir Raharjo	60	85
40	Muhammad Odyssey Putra Susanto	80	90
41	Muhammad Zaky Ridho	90	95
42	Sawyashachi Rachmat Chandratanaya	85	95
43	Tristan Marendra Aninditho	70	85
44	Putra Pandu Dewananta	70	90
45	Gathan Varroya El Mehdi	80	95
	Jumlah	3215	4010
	Rata-Rata	71,4	89,1

Lampiran 10. Data dan Analisis SPSS

33: Visible: 2 of 2 Variables

	PRE	POST	var														
1	85.00	90.00															
2	55.00	90.00															
3	90.00	95.00															
4	75.00	90.00															
5	65.00	85.00															
6	70.00	90.00															
7	80.00	95.00															
8	60.00	85.00															
9	60.00	70.00															
10	70.00	95.00															
11	80.00	95.00															
12	50.00	70.00															
13	60.00	80.00															
14	70.00	85.00															
15	50.00	90.00															
16	60.00	80.00															
17	80.00	85.00															
18	70.00	90.00															
19	90.00	95.00															
20	95.00	100.00															
21	90.00	100.00															
22	80.00	90.00															
23	80.00	95.00															

Data View Variable View

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode ON

16:36 13/12/2022

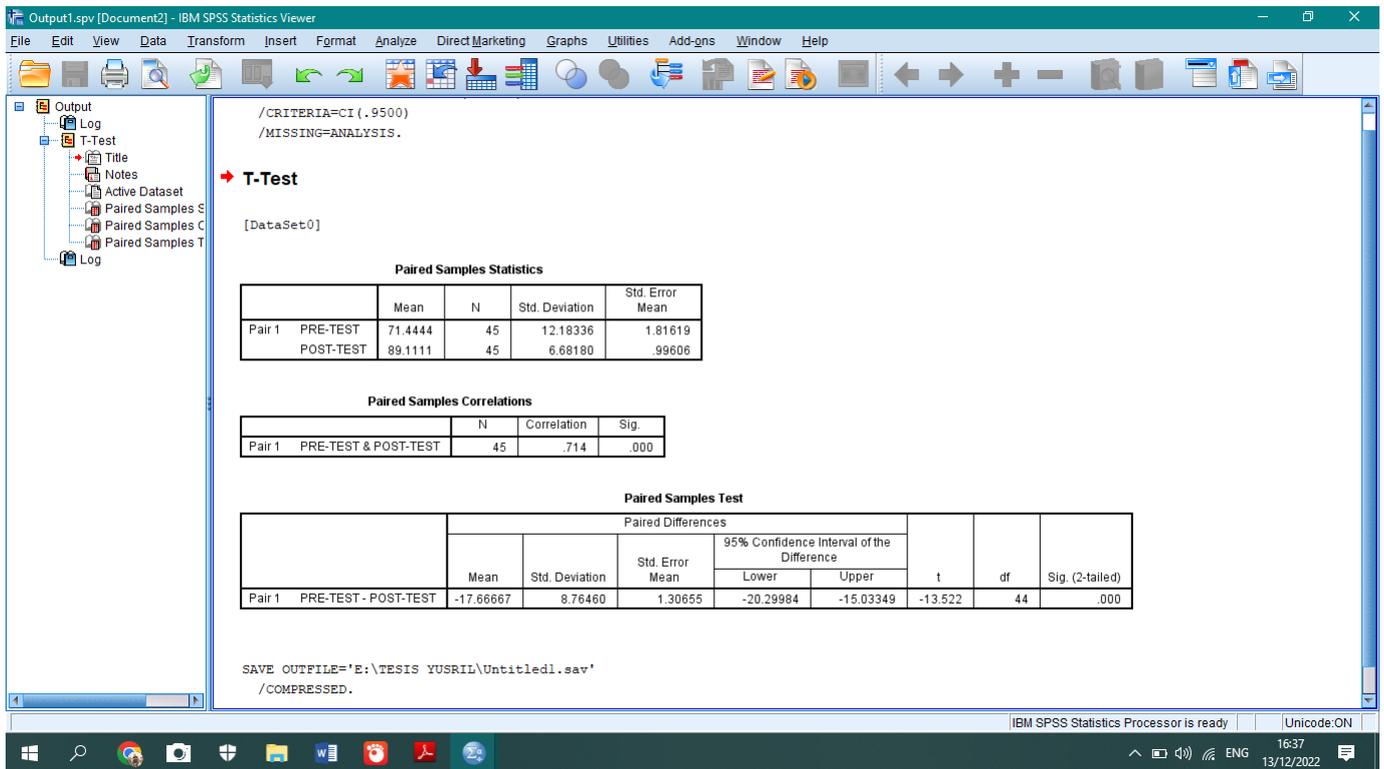
33: Visible: 2 of 2 Variables

	PRE	POST	var														
24	65.00	85.00															
25	80.00	95.00															
26	90.00	100.00															
27	55.00	85.00															
28	60.00	85.00															
29	70.00	90.00															
30	80.00	90.00															
31	75.00	90.00															
32	70.00	85.00															
33	60.00	95.00															
34	70.00	90.00															
35	70.00	95.00															
36	60.00	85.00															
37	60.00	80.00															
38	50.00	85.00															
39	60.00	85.00															
40	80.00	90.00															
41	90.00	95.00															
42	85.00	95.00															
43	70.00	85.00															
44	70.00	90.00															
45	80.00	95.00															
46																	

Data View Variable View

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode ON

16:37 13/12/2022



Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE-TEST	71.4444	45	12.18336	1.81619
POST-TEST	89.1111	45	6.68180	.99606

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE-TEST & POST-TEST	45	.714	.000

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	PRE-TEST - POST-TEST	-17.66667	8.76460	1.30655	-20.29984	-15.03349	-13.522	44	.000

Lampiran 11. RPP Menggunakan Media Menawan

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Tahun Pelajaran 2021/2022

Nama Satuan Pendidikan	: SD Plus Al-Kautsar Malang
Nama Guru	: Lailatul Nuronyah, S.PdI
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Materi	: Najis
Kelas/Semester	: 4B/1
Waktu pelaksanaan	: Senin, 6 Desember 2022

A. Kopetensi Dasar

- 3.14 Memahami tata cara bersuci dari najis sesuai ketentuan syari'at Islam.
- 4.14 Mempraktikkan tata cara bersuci dari najis sesuai ketentuan syari'at Islam.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.14.1. Memahami pengertian najis sesuai dengan syariat islam
- 3.14.2. Membedakan jenis-jenis najis sesuai dengan kadar hukumnya
- 4.14.1. Mempraktekkan cara mensucikan najis sesuai dengan jenis najisnya.
- 4.14.2. Membuat video mengenai tutorial mensucikan najis sesuai syariat islam.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami pengertian najis sesuai dengan syariat islam dengan benar.
2. Siswa mampu membedakan jenis-jenis najis sesuai dengan kadar hukumnya dengan benar.
3. Siswa mampu mempraktekkan cara mensucikan najis sesuai dengan jenis najisnya dengan terampil.
4. Membuat video mengenai tutorial mensucikan najis sesuai syariat islam dengan baik

D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pra Kegiatan

1. Siswa berdo'a, membaca ikrar, menyanyikan lagu Indonesia Raya, membaca janji generasi muhammadi, dan membaca Pancasila.
2. Guru mengabsen kehadiran siswa.

Pendahuluan

1. Guru bertanya kabar kepada seluruh siswa

2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, dan menjelaskan materi yang akan kita pelajari.

Kegiatan Inti

1. Guru mengajak games olah kosentrasi.
2. Guru akan mengajak siswa membuka laptop atau gawainya
3. Guru mengajak siswa untuk belajar menggunakan media MENAWAN
4. Guru mengajak siswa untuk masuk ke link media menawan yang sudah di tampilkan di slide.
5. Siswa menginstal aplikasi media MENAWAN dan membuka buku petunjuk media MENAWAN
6. Guru menjelaskan cara penggunaan media MENAWAN.
7. Setelah penginstalan selesai guru megajak siswa untuk membuka media MENAWAN
8. Siswa membuka dan memulai start dan pertama yang di klik adalah KI,KD, Indikator dan Tujuan.
9. Siswa mengisi daftar hadir pada menu daftar hadir.
10. Siswa membuka menu materi dan siswa diminta untuk memperhatikan setiap slide materi.
11. Guru mendampingi dan menjelaskan setiap materi najis yang ada di media MENAWAN.
12. Siswa diberi waktu bermain pada menu game edukatif.
13. Siswa diberi waktu untuk membuka menu asesment dan bisa dikerjakan.
14. Guru memberikan tugas kepada siswa dirumah dengan tugas proyek membuat video tutorial mensucikan najis dengan bantuan keluarga dirumah
15. Setelah selesai membuat video di rumah siswa dapat mengupload video mereka di menu asesmen pada media MENAWAN di kolom upload.
16. Guru memberikan sosialisasi bahwasannya media pembelajaran MENAWAN dapat digunakan dimana saja.

Penutup

1. Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini dengan cara menceritakan apa yang kalian pahami hari ini.
2. Guru merefleksi pembelajaran hari ini:
 - a. Bagian mana yang kalian suka dari pembelajaran hari ini?
 - b. Apakah ada materi yang paling kalian suka?
 - c. Apakah pembelajaran hari ini kalian bahagia?

3. Memberi apresiasi terhadap tugas yang dikerjakan siswa hari ini Siswa diingatkan untuk selalu menjaga kebersihan dan kesehatan.

E. Metode : tanya jawab, proyek, eksperimen, penugasan

F. Teknik Penilaian:

NO	Aktivitas Terpandu	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
1	Siswa memahami pengertian najis sesuai dengan syariat islam.	Tes tulis	Isian
2	Siswa membedakan jenis najis sesuai dengan kadar najisnya	Tes tulis	Isian
3	Siswa membuat video mengenai tutorial mensucikan najis.	Proyek	Skala penilaian

G. Media dan Sumber Belajar

Media:

1. Media pembelajaran MENAWAN (Media Penambah Wawasan). Yusril Wahi. Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sumber Belajar:

1. Guru
2. Lingkungan sekitar
3. Informasi dari internet

Mengetahui
2022
Guru PAI 4B,

Malang, 6 Desember

Peneliti,

Lailatul Nuroniyah, S.PdI
NIY.

Yusril Wahid, S.Pd
NIM. 200103220016

Lampiran 12. Barcode dan Link Media MENAWAN

Link media menawan

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/19g8_4HM1ga4B99REsC2YOQQqzKGcLZ8O

Barcode link MENAWAN



Lampiran 13 Hasil Terjemahan Abstrak dari Pusat Bahasa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

ABSTRACT

Wahid, Yusril. 2022. The Development of Android-Based Islamic Education Learning Media to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at SD Plus Al-Kautsar Malang. Thesis, Master's Program in Islamic Elementary School Teacher Education, Postgraduate School of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Advisors: (1) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Android, Islamic Education, Learning Outcomes

Currently, the development of learning media utilizing technological developments is urgently needed since all human activities are assisted by technology, especially in learning activities. This android-based learning media will be a solution for learning activities in the current digital era. Students in the fourth grade are individuals whose cognitive development period is in the concrete operational stage, which means that they need visualization based on the reality. It is necessary for them to understand the discussion of the material.

The objectives of this research and development are (1) To find out the process of preparing the android-based Islamic education learning media for the fourth grade students at SD Plus Al-Kautsar Malang. (2) To determine the acceptability of android-based Islamic education learning media for the fourth grade students at Plus Al-Kautsar Malang. (3) To determine the effectiveness of android-based learning media in Islamic Education learning at SD Plus Al-Kautsar Malang on students' learning outcomes.

The method used in this study is the Research and Development (R&D) method, adopting the development model with the ADDIE approach. The stages consist of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The sample used in this study were fourth grade students at SD Plus Al-Kautsar Malang. The instruments utilized were interviews, observations, questionnaires and tests. The product validation carried out for the product development was conducted by the material experts, design experts, learning experts, and field tests that were conducted for fourth grade students at SD Plus Al-Kautsar Malang.

The result of this research and development is the android-based learning media product for Islamic Education learning provided for the fourth grade students at SD Plus Al-Kautsar Malang focusing on the materials about *najis* (impurities), and the media was named MENAWAN (Insight Enhancement Media). The developed learning media products have proven to be feasible and effective to use. This is shown in the results of the validation and field tests carried out. The material expert validation shows a percentage of 97%; the validation given by the design experts is 90%; the validation obtained from the learning experts is 92.5%, and the field tests shows a percentage of 92.5%, which is said to be interesting. The effectiveness test of MENAWAN media obtained from the results of students' pre-test and post-test, which has been calculated using the paired sample t-test formula with a significant value of 0.000, indicates that H_0 is rejected. It means that there is a difference between before using MENAWAN learning media and after using it.

<p>Translator,</p>  <p>Prima Purbasari, M.Hum NIDT 19861103201608012099</p>	<p>Date</p> <p>January 30, 2023</p>  <p>Prof. Dr. H. M. Abdul Hamid, MA NIP. 19732011998031007</p>
--	--

مستخلص البحث

واحد، يبريل، ٢٠٢٢. تطوير الوسائل التعليمية لتعليم التربية الإسلامية على أساس أندرويد لتحسين نتائج التعلم لدى طلبة الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج. رسالة الماجستير، قسم تربية معلمي للمدرسة الابتدائية، كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: د. الحاج أحمد فتاح ياسين، الماجستير. المشرف الثاني: د. الحاجة شمس السوسيلاني، للماجستير.

الكلمات الرئيسية: التطوير، الوسائل التعليمية، أندرويد، التربية الإسلامية، نتائج التعلم.

هناك حاجة إلى تطوير وسائل التعليم التي تستفيد من التطورات التكنولوجية اليوم حيث يتم مساعدة جميع الأنشطة البشرية من خلال التكنولوجيا، وخاصة في أنشطة التعليم. ستكون وسائل التعليم على أساس أندرويد هذه هي الحل في التعليم الرقمي اليوم. لأن الطلبة في الصف الرابع هم أفراد يمتلكون فترة من التطور المعرفي في مرحلة عقلانية ملموسة تتطلب صوراً وفقاً للواقع حتى يتمكنوا من فهم مناقشة المادة.

الهدف من هذا البحث والتطوير هو (١) معرفة عملية إعداد الوسائل التعليمية لتعليم التربية الإسلامية على أساس أندرويد في الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج، (٢) معرفة مدى قبول الوسائل التعليمية لتعليم التربية الإسلامية على أساس أندرويد في الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج، و (٣) تحديد فعالية الوسائل التعليمية لتعليم التربية الإسلامية على أساس أندرويد في الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج على نتائج تعلم الطلبة.

منهج البحث المستخدم في هذا البحث والتطوير هو منهج البحث والتطوير (R&D) من خلال اعتماد نموذج تطوير ADDIE مع مراحله التالية؛ التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت العينة في هذا البحث من طلبة الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج. أدوات البحث المستخدمة هي المقابلة والملاحظة والاستبانة والاختبار. تم إجراء التحقق من صحة المنتج الذي تم إجراؤه في تطوير هذا المنتج على خبراء المواد وخبراء التصميم وخبراء التعليم والتجربة الميدانية التي أجريت على طلبة الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج.

أدت نتائج هذا البحث والتطوير إلى إنشاء منتج الوسائل التعليمية على أساس أندرويد لتعليم التربية الإسلامية في الصف الرابع في مدرسة الكوثر الابتدائية العامة مالانج مع التركيز على موضوع النجاسة وتم تسميتها باسم MENAWAN (وسيلة إضافة المعرفة). أثبت منتج الوسائل التعليمية الذي تم تطويره أنه ملائم وفعال للاستخدام، وأظهر ذلك في نتائج التحقق من صحتها والتجربة الميدانية التي تم إجراؤها. حصل التحقق من صحة خبراء المواد على نسبة ٩٧%، ومن خبراء التصميم على نسبة ٩٠%. ومن خبراء التعليم على نسبة ٩٢.٥%. وحصلت التجربة الميدانية على نسبة ٩٢.٥% مما يعني أن المنتج منير للاهتمام. تم الحصول على نتيجة اختبار فعالية وسائل MENAWAN من نتائج الاختبار القبلي والبعدى للطلبة والتي تم حسابها باستخدام صيغة اختبار ت للعينة المزدوجة بقيمة معنوية تبلغ ٠.٠٠٠٠ بحيث H_0 مرفوض، مما يعني أن هناك فرقاً بين قبل وبعد استخدام الوسائل التعليمية MENAWAN.

Penerjemah,  M. Mubasysyir Munir, MA NIDT: 19860513201802011215	Tanggal 03/01/2023	Validasi Kepala PPB,  Prof. Dr. H. M. Abdul Harid NIP: 19730201 199803 1007
---	-----------------------	--



Lampiran 14. Foto-Foto



Gambar 1. Penyerahan media pembelajaran kepada guru untuk dilakukan uji coba media pembelajaran.



Gambar 2. Mendampingi siswa dan mengenalkan siswa media MENAWAN serta memberikan sosialisasi cara penggunaannya.



Gambar 3. Siswa belajar materi najis pada pembelajaran agama islam menggunakan media pembelajaran MENAWAN



Gambar 4. Siswa mengerjakan soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas



Nama : Yusril Wahid
NIM : 200103220016
TTL : Luwu-Utara, 02 Maret 1999
Alamat Asal : Jekek, Sambirobyong,
Kecamatan Baron Kabupaten
Nganjuk
Email : yusrilwahid31@gmail.com
No.HP : 082333226422

B. Riwayat pendidikan formal

1. RA Al-Falah Lemahabang
2. MIS Al-Falah Lemahabang
3. MTs Al-Falah Lemahabang
4. MAN 1 Nganjuk
5. S1 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
6. S2 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang