

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR SISWA DI SMAN 1 TUMPANG KABUPATEN MALANG**

TESIS

Oleh:

EKO WAHYUDI

NIM 14771030



PROGAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2016

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR SISWA DI SMAN 1 TUMPANG KABUPATEN MALANG**

**Diajukan Kepada Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Beban Studi Pada
Program Magister Pendidikan Agama Islam
Semester Ganjil tahun Akademik 2016/2017**

**Pembimbing
Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd.
Dr. Marno, M.Ag**

**Oleh
EKO WAHYUDI
NIM 14771030**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2016**


LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang**” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.


Malang,.....
Pembimbing I


Dr. H. Sugeng Lislyo Prabowo, M.Pd.
NIP. 196905262000031003

Malang,.....
Pembimbing II


Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822202121001

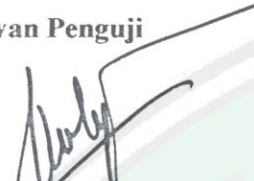
Malang,.....
Mengetahui,
Ketua Program Magister Pendidikan Agama Islam


Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag.
NIP. 19671220199831002

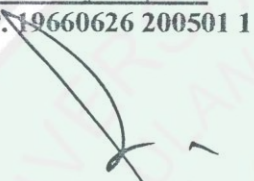
LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tesis “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang” ini telah diuji dan dipertahankan di depan dewan pengujian dan dinyatakan diterima pada tanggal

Dewan Penguji


Dr. H. Mulyono, MA
NIP. 19660626 200501 1 003

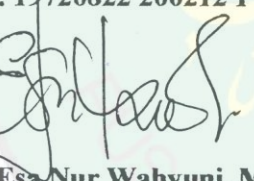
Ketua


Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

Penguji Utama


Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

Anggota


Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 19720306 200801 2 010

Anggota

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 195612311983031032

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eko Wahyudi

NIM : 14771030

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar rujukan.

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 29 Nopember 2016

Hormat saya,



Eko Wahyudi
NIM.14771030

ABSTRAK

Eko Wahyudi 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang*. Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (I) Dr.H.Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd. (II) Dr.Marno, M.Ag

Kata kunci: Media Pembelajaran PAI, Berbasis Android, Prestasi Belajar Siswa.

Media pembelajaran PAI yaitu media yang dipakai untuk mengajarkan mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang efektif adalah media yang bisa digunakan oleh guru dan guru mampu untuk mengoperasikannya serta siswa-siswi mampu menerima apa yang disampaikan oleh guru melalui media yang dipakai. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperlukan kreatif dan inovasi dari guru. Salah satu kreatif dan inovasi pembelajaran pendidikan Agama Islam dilakukan dengan memakai *handphone* dalam hal ini yang beroperasi sistem android. Karena banyak pengguna *handphone* yang berbasis android untuk memudahkan murid dalam mengoperasikannya.

Kemudahan guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis android diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam hal ini sekolah yang menjadi percobaan adalah di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana spesifikasi media pembelajaran PAI berbasis android dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Tumpang? (2) Bagaimana penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android ? (3) Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa berbasis android ?

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif eksperimen yaitu terdapat kelompok ujicoba pertama, Kelompok Ujicoba kedua dengan kelompok pembanding yaitu kelompok kontrol yang berfungsi mengontrol ujicoba.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang kelas 10 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pembelajaran ketiga tema mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian. pembelajaran rata-rata sebelum (pre test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua berturut-turut 41.50, 43 dan 47. Dan rata-rata setelah (post test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua berturut-turut 68, 69, dan 86. Dari kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua, nilai t pada kelompok kontrol 24.218, nilai t pada kelompok ujicoba pertama 17.085, nilai t pada kelompok ujicoba kedua 22.132, semua H_0 di tolak karena nilai $t > t$ tabel, t tabel = 3,883 dan ketiga kelompok berhasil secara signifikan.

Berdasarkan temuan diatas, dikemukakan saran-saran sebagai berikut : (1). Media yang dikembangkan diperluas lagi bisa menjadi satu semester atau satu

tahun supaya pengguna aplikasinya dirasakan lebih lama manfaatnya. (2). Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya untuk SMA tetapi juga di SD dan SMP.



ABSTRACT

Wahyudi, Eko 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang.* Thesis. Study of Islam Education Program. Post graduated Program. Maulana Malik Ibrahim states Islamic University of Malang. Advisor: (1) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd (2) Dr. Marno, M.Ag.

Keywords: Learning Media of PAI, based on Android, Achievement of Student Learning.

Learning Media of PAI is the media which is used to teaching Islamic education subject for getting the purpose of learning. The effective media means the media which is used by the teacher. In addition, the teacher can operate and the students can get the message of what the teacher teaches from media which is used. For developing the student achievement of studying in Islam education subject is needed a creativity and innovation of the teacher. One of the creativity and innovation of learning Islam education is done by using handphone in Android system, because there are many handphone users base on the android system for making easy their students in the operational.

The simple use of the learning media in learning Islam education for the teacher and students based on the android is hoped to develop the student achievement. In this case, the school which becomes the object of the research is SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang.

This research is used to answer the research questions which are (1) how can the specification of Islam education learning based on android develop the student achievement in SMAN 1 Tumpang? (2) How does the use of Islam education learning media based on the android? (3) how does the student achievement develop based on Android?

This research uses Quantitative experiment approach which has the first group experiment, the second group experiment and comparator group which is the control group to control the experiment.

The result of the research shows that the development of the students achievement SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang on ten grades in the subject of Islam education in the third theme which is defend honesty as personality reflection. The average learning before doing PAI learning (pre test) in control group, the first experiment and the second experiment in a row are 41,50,43 and 47. Then the average learning after doing PAI learning (post test) in control group, the first experiment and the second experiment in a row are 68, 69 and 86. From the control group, the first experiment, and the second experiment, t score in control group is 24.218, t score in the first control group is 17.085, t score in the second control group is 22.132, All H_0 is rejected because $t > \text{table } t$, table $t = 3,883$ and the third group is success significantly.

Based on the result, the researcher gives some suggestions such as: (1) Media is developed which is extensible to be one semester or a year in order to become the application user feels the benefit in long time. (2) The development of learning media is not only for SMA but also for SD and SMP.

مستخلص البحث

أيكو واهيودي ٢٠١٦. تطوير الوسائل التعلم للتربية الإسلامية الأندرويد المستندة لترقية التحصيل التعلم الطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة تومفانج مالانج (SMAN 1 Malang Tumpang Kabupaten). رسالة الماجستير، قسم التربية الإسلامية، دراسات عليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفون: (١) الدكتور الماجستير الحاج سوقينج ليستيو فراووو (٢) الدكتور الماجستير مارنو كلمات أساسية: وسائل التعلم، الأندرويد المستندة، تحصيل التعلم الطلاب.

وسائل التعلم للتربية الإسلامية هو وسائل المستخدم لتدريس الموضوع التربية الإسلامية لتحقيق الأهداف التعلم. الوسائل الفعال الذي يمكن أن يستخدمها المعلم ويفهم الطلاب ما يعرضه المعلم باستخدام الوسائل. ترقية التحصيل التعلم تحتج ابداع المعلم هو استخدام الهاتف الأندرويد المستندة لأن كثير من مستخدمه.

سهولة المعلم والطلاب في استخدام هذا الوسائل التعلم كانت في الحسبان ترقية في التحصيل التعلم. كانت تجربة في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة تومفانج مالانج.

هدف هذا البحث لإجابة الأسئلة البحث هي (١) كيف مواصفات الوسائل التعلم التربية الإسلامية يمكنه أن يرقى التحصيل التعلم الطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة تومفانج مالانج؟ (٢) كيف استخدام الوسائل التعلم التربية الإسلامية الأندرويد المستندة؟ (٣) كيف ترقية التحصيل التعلم الطلاب الأندرويد المستندة؟

كان البحث كميًا تجريبية فيه الفرقة التجريبية الأولى ومجموعة تجريبية الثانية ثم مجموعة مقرنة تكون مجموعة ضابطة.

نتائج البحث تدل على ترقية التحصيل التعلم الطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية الواحدة تومفانج مالانج فصل عشرة في موضوع التربية الإسلامية في الدراسة الثالثة عن احتفاظ الصدق كتمثيل الشخصية، قيمة المتوسط في اختبار قبلي لمجموعة تجريبية الأولى والثانية هي ٤١ و ٥٠ و ٤٣ و ٤٧. وقيمة المتوسط في اختبار بعدي لمجموع ضابطة في تجربة أولى والثانية هي ٦٨ و ٦٩ و ٨٦. قيمة t من مجموعة ضابطة في تجربة أولى والثانية هي ٢٤,٢١٨ وقيمة t في مجموعة تجريبية أولى هي ١٧,٠٨٥ وقيمة t في مجموعة تجريبية ثانية هي ٢٢,١٣٢ فجميع فرض صفري مرفوض لأن قيمة $t < t$ جدوال، t جدوال هو ٣,٨٨٣ ونجح ثلاث مجموعات هاما.

كانت مقترحات استنادا إلى هذا الاكتشاف هي (١) تطوير الوسائل للمواضع في فصل دراسي أو سنة لكي ينال مستخدم الوسائل فوائدا طويلة (٢) تطوير الوسائل لمدرسة ابتدائية ومدرسة متوسطة أيضا.

MOTTO

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

“Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.”

(Q.S. Al-Maidah : 16)¹

¹ <http://tafsirq.com/5-Al-Ma'idah/ayat-16>

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan Tesis ini teruntuk :

Bapak (Siman), Ibu (Suliati),
Bapak Mertua (Supandri), Ibu Mertua (Lilik Mujiani)
Istri (Andriani) dan Anakku (Achmad Attar Qadri) tercinta
Yang telah menorehkan segala kasih dan sayangnya dengan penuh rasa ketulusan
yang tak kenal lelah dan batas waktu.

Bpk Dosen pembimbing 1 (Dr. H.Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd)
dan Bpk Dosen Pembimbing 2 (Dr. Marno, M.Ag)
Yang telah membimbing penulis sehingga dapat terselesaikan rangkaian Tesis ini
dan semua dewan guru/dosen yang telah mengajari penulis dengan setiap jiwa
yang dengan ilmunya penulis menjadi tahu.

Dan kepada semua temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu tetapi
memiliki andil pada kehidupanku "terimakasih dan selamat berjuang".

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *robbil 'aalamiin* puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat taufik serta hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang” dengan baik. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya.

Peneliti merasa masih banyak terdapat kekurangan dalam karya ilmiah ini, namun tesis ini dapat terselesaikan karena dukungan berbagai pihak, oleh karena itu dengan kutulusan hati perkenankanlah kami mengucapkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I. selaku Direktur Program Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim dan para Asisten Direktornya.
3. Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag selaku Ketua Program Studi S2 PAI atas bantuan dan kemudahan pelayanannya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan tesis tepat waktu.
4. Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, dan Dr. Marno, M.Ag selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan sumbangsih pemikiran yang inovatif dan konstruktif hingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Bapak dan Ibu tercinta beserta saudara dan keluarga besar yang senantiasa penuh keikhlasan selalu mendoakan, membimbing dan memberi semangat dan motivasi tanpa henti-hentinya demi keberhasilan peneliti.
6. Bapak kepala SMAN 1 Tumpang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian, sehingga tesis ini terselesaikan dengan baik.

7. Seluruh guru-guru, tenaga kependidikan dan siswa siswi SMAN 1 Tumpang yang sangat membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian dalam menyelesaikan tesis ini.
 8. Seluruh dosen Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim yang telah memberikan wawasan keilmuan serta inspirasi dan motivasinya, dari semester satu sampai selesainya penelitian tesis ini.
 9. Kepada staf TU Program Pascasarjana, yang selalu ceria dan tersenyum dalam melayani sehingga dapat memperlancar dan mempermudah peneliti dalam proses administrasi.
 10. Kepada teman-teman seperjuangan yang berasal dari berbagai daerah yang sangat berarti bagi saya dan selalu ceria bersama dan senantiasa saling mendukung dan memberikan semangat selama dalam menjalani perkuliahan.
- Meskipun dalam penelitian tesis ini Peneliti telah mencurahkan segala kemampuan, namun kami menyadari sepenuhnya bahwa dalam tesis ini tak luput dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca sekalian, yang dapat dijadikan perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga tesis ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Malang, 24 November 2016

Peneliti

Eko Wahyudi

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan	i
Halaman Sampul Belakang	ii
Lembar Persetujuan Tesis	iii
Lembar Pengesahan	iv
Pernyataan Keaslian Tulisan	v
Abstrak	vi
Motto	x
Persembahan	xi
Kata Pengantar	xii
Daftar Isi	xiv
Daftar Bagan	xviii
Daftar Gambar	xix
Daftar Tabel	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	16
G. Original Penelitian	17
H. Definisi Operasional	20

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A.	Konsep Tentang Media Pembelajaran PAI	22
1.	Hakekat Media Pembelajaran PAI	22
2.	Media Pembelajaran Berbasis Android	25
3.	Materi Kejujuran	26
B.	Karakteristik Pembelajaran PAI	39
1.	Fungsi dan Tujuan Pembelajaran PAI	39
2.	Karakteristik Materi PAI	40
3.	Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI	40
4.	Pengembangan Media Pembelajaran PAI	42
C.	Konsep Tentang Prestasi Belajar Siswa	43

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Model Penelitian dan Pengembangan	44
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
C.	Uji Coba Produk	
1.	Desain Uji Coba	56
2.	Subyek Coba	57
3.	Jenis Data	57
4.	Instrumen Data	58
5.	Teknik Analisis Data	59

BAB IV PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

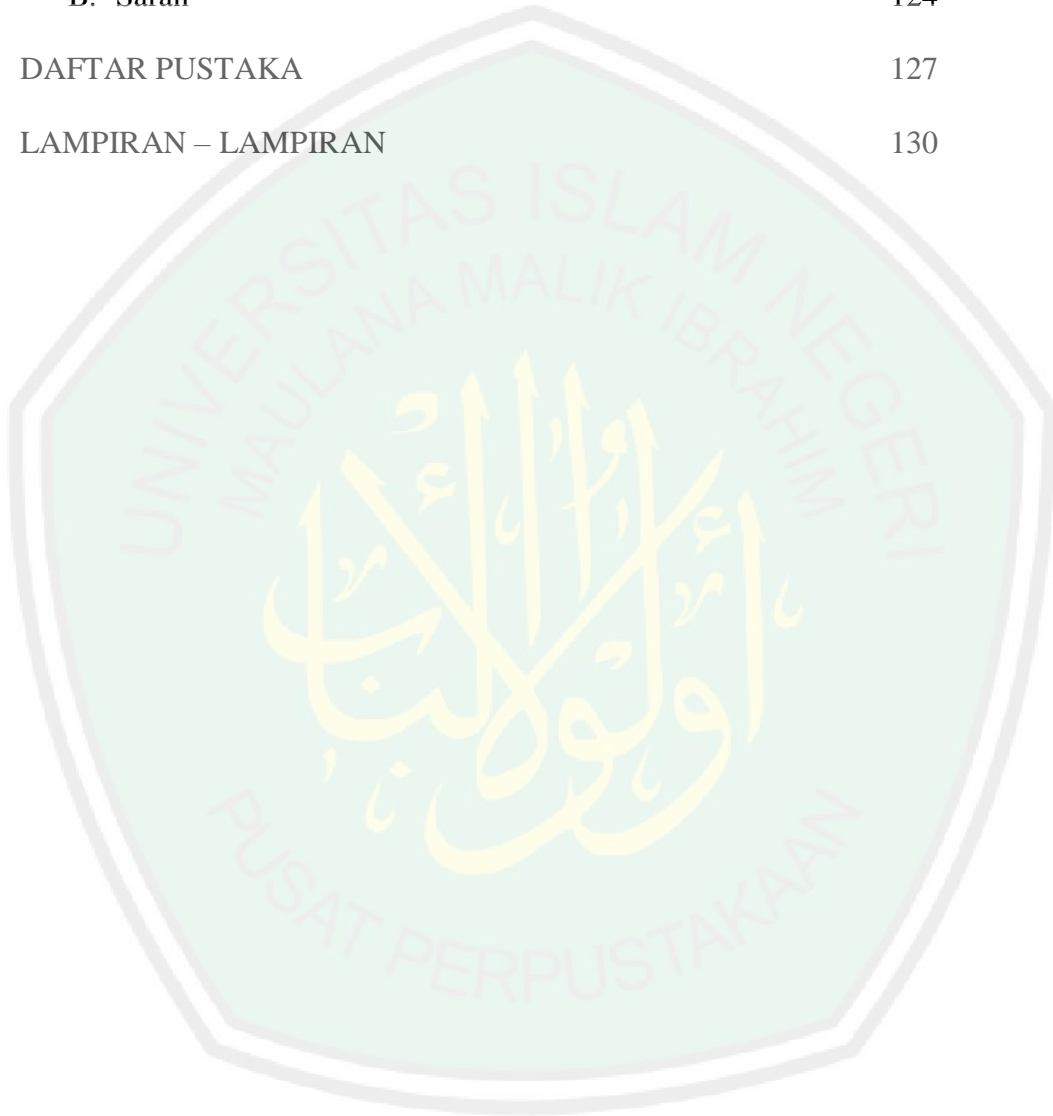
A.	Spesifikasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	64
B.	Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis	

Android	67
C. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	
1. Hasil Validator	88
2. Potensial Calon Pengguna Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	97
3. Hasil Pembelajaran PAI Kelompok Kontrol	99
4. Hasil Ujicoba Pertama Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	100
5. Hasil Ujicoba Kedua Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	101

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Spesifikasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	103
B. Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	107
C. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android	108
1. Hasil kelompok kontrol	108
2. Hasil ujicoba pertama media pembelajaran PAI berbasis android	112
3. Hasil ujicoba kedua media pembelajaran PAI berbasis android	116

BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	122
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN – LAMPIRAN	130



DAFTAR BAGAN

Bagan3.1 Random Penelitian	46
Bagan3.2 Desain Produk	48
Bagan3.3 Keadaan sebelum dan sesudah pemakaian media	53
Bagan3.4 Desain Ujicoba	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Splash Screen	68
Gambar 4.2 Halaman Awal	68
Gambar 4.3 Halaman Utama	69
Gambar 4.4 Materi	69
Gambar 4.5 Makna Kejujuran	70
Gambar 4.6 Dalil Tentang Jujur	70
Gambar 4.7 Keutamaan Perilaku Jujur	71
Gambar 4.8 Macam-macam kejujuran	71
Gambar 4.9 Menerapkan Kejujuran	72
Gambar 4.10 Akibat Bohong	73
Gambar 4.11 Cerita Interaktif	73
Gambar 4.12 Guruku Yang Jujur	74
Gambar 4.13 Cerita 1	74
Gambar 4.14 Cerita 2	75
Gambar 4.15 Cerita 3	75
Gambar 4.16 Cerita 4	76
Gambar 4.17 Cerita 5	76
Gambar 4.18 Cerita 6	77
Gambar 4.19 Cerita 7	77
Gambar 4.20 Cerita 8	78
Gambar 4.21 Cerita 9	78
Gambar 4.22 Cerita 10	79
Gambar 4.23 Jujur Vs Bohong	79

Gambar 4.24 Nomor 1 Judul	80
Gambar 4.25 Nomor 2 Bohong	80
Gambar 4.26 Nomor 3 Analisa	81
Gambar 4.27 Nomor 4 Jujur	81
Gambar 4.28 Nomor 5 Bohong	82
Gambar 4.29 Nomor 6 Analisa	82
Gambar 4.30 Nomor 7 Jujur	83
Gambar 4.31 Nomor 8 Bohong	83
Gambar 4.32 Nomor 9 Analisa	84
Gambar 4.33 Nomor 10 Jujur	84
Gambar 4.34 Latihan	85
Gambar 4.35 Tebak Soal	86
Gambar 4.36 Tebak Gambar	86
Gambar 4.37 Tentang	87
Gambar 4.38 Keluar	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Original Penelitian	17
Tabel 3.1 Perumusan Masalah dan Tujuan Hipotesis	59
Tabel 3.2 Skala Pengukuran	63
Tabel 4.1 Nilai skala likert untuk ahli materi / isi	90
Tabel 4.2 Nilai skala likert untuk ahli desain media	94
Tabel 4.3 Prosentase ahli media dan ahli desain media	96
Tabel 4.4 Hasil prosentase calon pengguna potensial	98
Tabel 4.5 Perolehan nilai kelompok kontrol	99
Tabel 4.6 Perolehan nilai kelompok ujicoba pertama	100
Tabel 4.7 Perolehan nilai kelompok ujicoba kedua	101
Tabel 5.1 Paired samples statistics kelompok kontrol	109
Tabel 5.2 Paired samples Corelations kelompok kontrol	109
Tabel 5.3 Paired samples Tests kelompok kontrol	110
Tabel 5.4 Paired samples statistics kelompok ujicoba pertama	112
Tabel 5.5 Paired samples Corelations kelompok ujicoba pertama	113
Tabel 5.6 Paired samples Tests kelompok ujicoba pertama	114
Tabel 5.7 Paired samples statistics kelompok ujicoba kedua	116
Tabel 5.8 Paired samples Corelations kelompok ujicoba kedua	117
Tabel 5.9 Paired samples Tests kelompok	117
Tabel 5.10 Perbandingan kelompok kontrol, ujicoba kedua, dan ujicoba kedua	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memiliki tanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan pembukaan UUD 1945. Dalam upaya itu pendidikan di Indonesia membutuhkan sebuah proses untuk menjadikan warga negaranya cerdas. Proses pendidikan yang baik memungkinkan hasil yang baik pula.

Pada tahun 2011 sampai 2015, ada beberapa problematika berkembang dalam hal kenakalan remaja, pendapat ini diperkuat dengan adanya kasus tentang anak korban kejahatan seksual online dimulai dari tahun 2011 ada 17 korban, tahun 2012 ada 11 korban, tahun 2013 ada 23 korban, tahun 2014 ada 53 korban dan tahun 2015 ada 66 korban.² Hal ini menandakan teknologi mempengaruhi anak remaja, untuk mengimbangi guru harus memiliki kemampuan menguasai teknologi supaya tepat dalam memberikan arahan kepada siswa.

Selain itu, guru terkadang dibuat bingung dengan perilaku siswa yang melakukan tindakan melanggar tata tertib seperti berani berbohong, berkata kotor, berpakaian tidak rapi, datang terlambat, tidak mengerjakan tugas rumah, membuat gadu dikelas, dan bentuk pelanggaran yang lainnya, yang biasanya secara spontanitas siswa melakukan itu. Guru yang melihat siswanya berbuat demikian ingin menasehati, menegur dan menghukumnya.

² Dirjen. Pendidikan dasar dan menengah, *Materi-materi umum pokok*, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta, 2016), hlm.13

Disisi lain guru merasa takut akan adanya undang-undang kekerasan pada anak yang ujung-ujungnya seorang guru bisa dituntut oleh orang tua siswa karena melakukan kekerasan pada anak.

Menurut Kak Seto Mulyadi, anak tidak bisa dipaksa untuk melakukan dan bisa semua hal. Dia mencontohkan, kebanyakan guru dan orang tua menyanjung jika sang anak mendapat nilai bagus. Namun orang tua akan marah-marah saat anaknya belum bisa mendapat nilai baik. Dia juga menambahkan, jika sekali bentak, kecerdasan anak berkurang. Apalagi jika menghukum secara fisik, seperti mencubit dan menjewer.³

Menurut peneliti, pendapat Kak Seto ada baiknya juga, bahwa seorang guru harus bisa mengetahui gaya belajar siswanya dan membuat pembelajaran yang menyenangkan. Karena kalau tidak seorang guru akan terjerumus untuk menghukum fisik siswa dan hal ini membuat sang guru berurusan dengan orang tua yang memungkinkan untuk dilaporkan kepihak yang berwajib.

Yang melatar belakang penelitian ini ada tiga hal yaitu : pertama, kerapuhan dalam keluarga. Ibu adalah guru pertama anak yang menjadi contoh dan panutan anak sejak kecil. Peran seorang ibu yang mulai kehilangan fungsinya karena terjadi kesalahpahaman antara seorang ibu dan ayah apalagi yang sudah cerai, anak mulai kebingungan akan memilih dengan siapa ia tinggal. Hal ini terjadi sejenis kekosongan (*vacuum*) moral di dalam

³ "Membentak anak bisa kurangi kecerdasan", Jawa Pos, Rabu, 26 Mei 2016, hlm. 2.

perkembangan hidup anak.⁴ Keluarga yang berantakan (*broken home*) membawa dampak negatif bagi anak. Apalagi dalam usia remaja / SMA.

Keluarga yang *broken home* ini terjadi karena adanya ketidakjujuran antara sang ayah dan ibu yang buruk bagi anak. Perlu kita ketahui bersama bahwa seorang anak sedikit atau banyak akan meniru atau mencontoh perilaku lingkungan dia tinggal, kalau anak tinggal bersama kedua orang tuanya maka anak akan meniru atau mencontoh. Melihat contoh keluarga yang *broken home* secara sadar atau tidak sadar orang tua mengajari sang anak untuk tidak jujur dan ini bahaya dalam pembentukan kepribadian sang anak.

Ayah dan ibu yang baik akan memberikan contoh untuk saling terbuka dan jujur dalam mengatasi sebuah permasalahan. Karena sepandai-pandai orang berbohong pasti akan ketahuan juga.

Kedua, Kecenderungan perilaku negatif para remaja yang mulai nampak, terutama anak SMA/SMK/Sederajat, ketidakberanian berbuat jujur, sholatnya masih kadang-kadang, kurang bersyukur, jarang berdoa, malas, suka berbohong, mencuri, dan perilaku tercela lainnya.

Peneliti melihat dari sebuah surat kabar bahwa ada sebuah geng Bocah SD-SMP cabuli siswi SMP yang terjadi di Surabaya. Ibu Tri Risma harini sebagai wali kota surabaya bicara: *awakmu kok ngene le...* dengan bahasa Surabaya yang artinya kenapa kamu berbuat seperti ini sambil mendengarkan keterangan MI salah satu pelaku yang masih SD, di Mapolrestabes Surabaya

⁴ Nurul Zuriah, *pendidikan moral dan budi pekerti dalam perspektif perubahan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007). Hlm. 10.

dan tiga delapan pelaku masih duduk di bangku SD dan lima lainnya siswa SMP.⁵ Perbuatan ini menandakan bahwa proses belajar mengajar belum berhasil dan perlu adanya intropeksi diri dimulai dari para orang tua, para guru dan masyarakat sekitar akan pentingnya pendidikan untuk anak remaja.

Ketiga, Peneliti memandang perlu adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tema kejujuran. Masyarakat harus menyadari pentingnya peningkatan keimanan dan ketaqwaan melalui kesadaran akan pentingnya kejujuran yang dimulai sedini mungkin setidaknya saat usia remaja. Guru pun harus mendukung proses ini agar siswa sadar akan pentingnya kejujuran.

Peneliti melihat ada beberapa upaya yang dilakukan sekolah untuk membentengi siswa-siswi dari pengaruh buruk teknologi, disebuah majalah pendidikan yaitu majalah cerdas yang melarang membawa *handphone* kedalam kelas untuk guru apalagi siswa. Hal ini bertujuan untuk mendisiplinkan siapa saja yang terkait sekolah mulai dari kepala sekolah, hingga murid. Peraturan ini dibuat oleh SDN Ampeldento 01 Kecamatan pakis kabupaten Malang.⁶

Menurut peneliti, aturan yang dibuat kepala SDN Ampeldento 01 itu tidak salah. Namun peneliti berfikir bahwa tidak semua guru yang membawa HP kedalam kelas berkonotasi negatif, kalau kita mau berfikir positif bisa juga guru membawa HP bertujuan untuk menjadikan HP sebagai alat media pembelajaran.

⁵ “Geng bocah SD-SMP cabuli siswi SMP”, Jawa Pos, Jumat, 13 Mei 2016, hlm. 1.

⁶ Imam Mulyadi, “Dilarang Pakai HP”, Cerdas, edisi 17-November 2015, hlm. 14.

Kalau alasan kepala sekolah sebagai pengawasan terhadap guru dan siswa, maka kepala sekolah bisa menaruh CCTV ditempat yang tidak diketahui oleh guru dan murid. Hal ini lebih akurat dan terpercaya untuk mengetahui kepribadian seorang guru maupun murid.

Serorang guru dalam memberikan hukuman, guru seharusnya memperhatikan dan mempertimbangkan kesalahan yang dilakukan oleh siswa, dengan melihat tingkat kesalahan, berapa kali melakukan pelanggaran, jenjang pendidikan, dan kondisi psikis siswa yang bersangkutan. Dalam memberikan sanksi seharusnya tidak hanya memberikan efek jera saja, melainkan memberikan wacana bahwa setelah melakukan kesalahan siswa mau mengakuinya, dan sadar untuk tidak mengulangi lagi, yang pendekatannya melalui pendidikan agama Islam.

Berbicara tentang kecerdasan anak. Intelegensi membantu kita mengetahui serangkaian tindakan tetapi tidak mendorong kita untuk bertindak; emosilah yang mendorong kita bertindak.⁷ Akar kata emosi dalam bahasa latin *motere*, yang berarti bergerak. Emosi kitalah yang membebaskan kita dari kelumpuhan dan memotivasi kita untuk bertindak. Dengan adanya perilaku jujur, diharapkan siswa mampu mengendalikan emosinya untuk tidak berbohong.

Peneliti akan melakukan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam hal ini tema kejujuran melalui aplikasi yang dapat diinstall di HP android, untuk memudahkan siswa dalam mengaksesnya. Menurut diskusi

⁷ Jean Wipperman, *Meningkatkan Kecerdasan Emosional*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 13.

peneliti dengan salah satu teman yang berprofesi sebagai guru bahwa zaman sekarang anak remaja lebih sering membaca atau menggunakan HP daripada memegang buku. Kalau kita tidak kreatif dan tidak ada pengawasan, maka kita sama halnya membiarkan anak remaja sekarang mengomsumsi teknologi secara bebas. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran yang berbasis android, guru ikut berperan serta mengembangkan media pembelajaran yang dapat dipakai anak remaja sekarang bahkan orang dewasa pun bisa.

Salah satu indikator keberhasilan implementasi kurikulum 2013 untuk siswa lebih lebih produktif, kreatif, inovatif, afektif, lebih senang belajar.⁸ Oleh karena peneliti mengembangkan media pembelajaran ini untuk mendukung proses pendidikan seperti disebut diatas.

Prinsip-prinsip pendekatan saintifik sebagai berikut 1) Pembelajaran berpusat pada siswa; 2) Pembelajaran membentuk *students self concept* ;3) Pembelajaran terhindar dari verbalisme ; 4) Pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengakomodasi konsep, hukum dan prinsip; 5) Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa; 6) Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi guru; 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi 8) Adanya validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitif.⁹

⁸ Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 11

⁹ Daryanto, hlm. 58

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pendidikan agama Islam siswa, peneliti mengkonsep sebagai berikut : 1) Guru mengajar mata pelajaran pendidikan agama Islam tema kejujuran dengan menggunakan media HP yang sistem operasinya menggunakan android.; 2) Guru menjelaskan materi kejujuran yang berisi; makna kejujuran, dalil tentang jujur, keutamaan perilaku jujur, macam-macam kejujuran, menerapkan kejujuran dirumah dan disekolah dan akibat kebohongan.; 3) Isi pada setiap materi dihiasi dengan gambar menarik yang berkaitan dengan kejujuran.; 4) Menunjukkan latihan kejujuran melalui multiple choice atau soal pilihan ganda dengan desain menarik untuk memudahkan siswa dalam menguasai konsep kejujuran.; 5) Menunjukkan cerita interaktif tentang penerapan kejujuran.; 6) Menu tentang. Menu ini akan memudahkan siswa untuk mengetahui tujuan dari pembelajaran kejujuran ini.

Berpijak dari sinilah peneliti memulai penelitian ini dengan harapan masyarakat dan pemakai media ini sadar akan pentingnya perilaku jujur terutama untuk siswa, yang mana dengan kejujuran kita dapat membuat hidup menjadi tenang dan nyaman.

Pengembangan media pembelajaran PAI dilakukan peneliti untuk memudahkan siswa hidup nyaman dengan perilaku jujur yang mengetahui makna kejujuran, keutamaan kejujuran, macam-macam kejujuran, akibat ketidakjujuran / kebohongan, bagaimana menjauhinya, dan bisa menerapkan perilaku jujur dalam segala hal serta mampu menghindari perilaku dusta.

Peneliti mengambil tema mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian pada jenjang SMA / SMK / sederajat pada kelas X semester ganjil dengan menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi draft 7 Maret 2016.

Akhlik atau sistem perilaku dapat dididikkan atau diteruskan melalui sekurang-kurangnya dua pendekatan, yaitu: Pertama, Rangsangan-jawaban (*Stimulus-response*) atau disebut proses mengkondisi sehingga terjadi automatisasi dan dapat dilakukan dengan cara : a) Melatih latihan; b) Melatih tanya jawab; c) Melalui mencontoh. Kedua, Kognitif yaitu penyampaian informasi secara teoritis yang dapat dilakukan antara lain sebagai berikut : a) Melalui dakwah; b) Melalui ceramah; c) Melalui diskusi dan lain-lain.¹⁰

Peneliti menggunakan pendekatan yang pertama yaitu rangsangan-jawaban melalui melatih dan mencontoh. Peran peneliti disini menyiapkan siswa untuk membiasakan berperilaku jujur dengan melakukan pembinaan melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran ini berisikan materi, contoh-contoh, animasi, kuis/cerdas cermat tentang perilaku jujur. Hasil perubahannya dapat diketahui perasaan nyaman siswa dengan perilaku jujur dan untuk mengetahui perkembangannya guru harus melakukan penilaian.¹¹

Mengenai penggunaan media. Peneliti menggunakan basis android. Android merupakan operasional sistem yang banyak dipakai smartphone pada umumnya, daa beberapa merek smartphone yang tidak menggunakan android. Sedangkan iOS adalah operasional sistem yang hanya ada pada iphone pada

¹⁰ Abu Ahmadi, Noor Salimi, *dasar-dasar pendidikan agama islam*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2014), hlm. 199.

¹¹ Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan, *Panduan penilaian untuk sekolah dasar*, hlm. 21

merek aple saja dan tidak dapat dipakai di merek smartphone yang lain. Kedua operasional sistem ini yang sedang lagi naik daun di era modern saat ini.

Peneliti berpijak pada beberapa aplikasi terkenal di google play, diantaranya : Pertama, Educastudio. peneliti tertarik dengan konsep dan ide pada aplikasi ini, peneliti melihat produk buatan educastudio tata letak dan menu icon didalam aplikasinya sama dan selalu konsisten disetiap aplikasi keluarannya. hal ini akan memudahkan mengenal buatan educastudio atau bukan karena memiliki ciri khas pada tata letak dan icon yang digunakan.

Ada point khusus yang ditawarkan oleh educastudio; buku cerita dengan narasi otomatis, buku cerita dengan mode baca sendiri, animasi yang menarik, permainan edukasi yang mendidik, (belajar warna, berhitung, puzzle, labirin, ketangkasan), musik dan audio yang membuat cerita menjadi lebih hidup dan cocok untuk anak-anak.

Peneliti akan mengambil beberapa point dari educastudio untuk dikembangkan menjadi aplikasi. Yaitu; memasukkan cerita interaktif dengan narasi otomatis, cerita dengan mode baca sendiri, musik dan audio yang membuat cerita menjadi hidup. Peneliti berpijak dari sini dengan menyesuaikan kebutuhan untuk anak remaja setingkat SMA.¹²

Peneliti melihat dan mengamati produk keluaran educastudio yang konsisten dalam posisi tata letak dan model kecuali konten yang menyesuaikan dengan tema aplikasinya. Hal ini yang membuat peneliti tertarik

¹² Diambil dari googleplay pada 22 September 2016 pukul 09.01, Educastudio, *Cerita Anak: Mila Si Pelupa*, (Jawa Tengah:Educastudio,2016).

dengan educastudio yang mampu konsisten dalam setiap produk yang dikeluarkannya dan mempermudah pengenalan produk keluarannya.

Kedua, Alif Alya, Peneliti tertarik alif alya pada munculnya karakter yang dalam secara otomatis. Karena materi dalam alif alya akan dicerna, difahami, dan membentuk perilaku dengan sendirinya karena sifatnya interaktif, dalam bentuk game dan penuh gambar 3D yang diam dan bergerak (animasi). Isi cerita alif alya ini diambil dari ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan As Sunah sehingga dapat dipercaya.¹³

Point yang menarik dari alif alya yaitu; komik digital interaktif yang disertakan dengan animasi dan game serta isi ceritanya diambil dari ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan As Sunah sehingga dapat dipercaya. Berpijak dari sini peneliti mengembangkan pada animasi dan cerita yang diambil dari ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan As Sunah yang mengambil tema tentang kejujuran.

Peneliti melihat Alif Alya menampilkan menu yang membuat pengguna aplikasi aktif untuk mengikuti alur cerita, dengan menekan gambar buah yang tersedia. Hal ini menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan aplikasi yang bisa membuat pengguna larut dalam cerita aplikasi yang dibuat.

Peneliti berpijak dari dua pengembang aplikasi di atas peneliti akan mengembangkan aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMA atau sederajat kelas X dengan tema Kejujuran.

¹³ Diambil dari googleplay pada 22 September 2016 pukul 09.18, Alifaliya, Alif Alya Inspirasi Kejujuran, (Tangerang Selatan: PT Alif Alya, 2015).

Salah satu perkembangan terpenting dalam psikologi kognitif modern adalah realisasi bahwa pengalaman masa lalu dapat mempengaruhi kinerja berikutnya dengan berbagai cara. Selain dari ekspresi memori terdahulu, seperti pengingatan dan pengenalan, manusia juga memperlihatkan efek-efek dari pengalaman terdahulu yang tidak disertai dengan pengingatan secara sadar akan masa lalu, dan efek-efek ini mungkin memanifestasikan diri karena adanya perubahan dalam persepsi, kategorisasi, akurasi respon, penalaran dan bahkan perilaku motorik. Ekspresi pembelajaran bisa terjadi tanpa kesadaran.¹⁴ Dengan hasil produk yang efektif dalam pembelajaran, akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana spesifikasi media pembelajaran PAI berbasis andorid ?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android ?
3. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa berbasis android ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menjelaskan spesifikasi media pembelajaran PAI berbasis andorid
2. Menjelaskan penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android
3. Meningkatkan prestasi belajar siswa berbasis android

D. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam tema kejujuran, untuk lebih jelasnya peneliti jelaskan sebagai berikut :

¹⁴ L.J. Shrum, *Psikologi Media Entertainment*, terj. Ismanto (Cet. 1; Yogyakarta: Jalasutra, 2010), Hlm. 81

1. Nama Produk : Jujur Itu Hebat
2. Fokus pengembangan: Membuat modul pembelajaran PAI yang dimediakan dengan handphone beroperasi sistem android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Detail Aplikasi :
 - a. Nama Aplikasi : Jujur Itu Hebat
 - b. Dibangun dengan : Android Studio
 - c. Di Install pada : HP yang beroperasi sistem android
 - d. Ram Minimal : 512 Mb.
 - e. Tipe layar : TFT capacitive touchscreen, 256K colors
 - f. Ukuran Layar :
 - Nexus 5X (5.2", 1080 x 1920: 420dpi)
 - Nexus 6P (5.7", 1440 x 2560: 560dpi)
 - Nexus 6 (6.0", 1440 x 2560: 560dpi)
 - Nexus 9 (8.9", 2048 x 1536: xhdpi)
 - Nexus 5 (5.0", 1080 x 1920: xxhdpi)
 - Nexus 7 (7.0", 1200 x 1920: xhdpi)
 - Nexus 4 (4.7", 768 x 1280: xhdpi)
 - Nexus 10 (10.1", 2560 x 1600: xhdpi)
 - Nexus 7 (2012) (7.0", 800 x 1280: tvdpi)
 - Galaxy Nexus (4.7", 720 x 1280: xhdpi)
 - Nexus S (4.0", 480 x 800: hdpi)
 - Nexus One (3.7", 480 x 800: hdpi)

- g. Jaringan : - GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 – SIM 1 &
SIM 2
- HSDPA 900 / 2100
- h. Sistem Operasi : minimal API14: Android 4.0
(IceCreamSandwich)
- i. Processor : Single Core 1 GHz Cortex-A7
- j. Audio : Aktif
4. Lokasi : SMAN 1 TUMPANG kelas X yang berada
di Desa Malangsuko Kecamatan Tumpang
Kabupaten Malang
5. Kompetensi Inti :
- KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin,
tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran,
damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap
sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam
berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam
serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam
pergaulan dunia.
- KI-3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual,
konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang
ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan
wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban

terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

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

7. Kompetensi Dasar :

- 1.6 Meyakini bahwa jujur adalah ajaran pokok agama.
- 2.6 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.6 Menganalisis manfaat kejujuran dalam kehidupan sehari-hari
- 4.6 Menyajikan kaitan antara contoh perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari dengan keimanan.

8. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu :

- a. Meyakini bahwa jujur adalah ajaran pokok agama.
- b. Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Menganalisis manfaat kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Menyajikan kaitan antara contoh perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari dengan keimanan.

9. Tema : Kejujuran

10. Sub Tema : Mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian

11. Berbasis : android

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini, menghasilkan produk berupa aplikasi yang dapat digunakan pada HP yang sistem operasinya android untuk media pembelajaran pendidikan agama Islam bagi siswa kelas X di SMA/SMK/ sederajat.

E. Pentingnya Penelitian dan pengembangan

Dengan terstruktur dan rapinya program ini memudahkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran bagi siswa dengan memberikan pembiasaan dan pembinaan secara terus menerus baik dalam pembelajaran didalam kelas maupun di luar kelas.

Manfaat teoritis, antara lain :

1. Menambah khasanah keilmuan nusantara tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam yang bertemakan perilaku jujur.
2. Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah inspirasi baru bagi peneliti lain untuk mengembangkan produk-produk baru yang berpijak dari peneliti ini.
3. Menjadikan kajian teoritis dalam tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam yang berbasis android.

Manfaat praktis antara lain :

1. Penelitian ini dapat dipakai oleh sekolah pada jenjang SMA/SMK/ sederajat.
2. Penelitian juga dapat di praktekan oleh masyarakat umum atau orang yang ingin mempelajari tentang perilaku jujur

3. Memudahkan guru dalam membina dan mengarahkan siswa menjadi lebih baik dalam hal kejujuran.
4. Memudahkan kerja kepala sekolah dalam menjaga kenyamanan dilingkungan sekolah, terutama wakil kepala sekolah bagian kesiswaan. Dengan adanya perilaku jujur yang dimiliki siswa maka akan menjadikan sekolah yang nyaman dan kondusif. Walaupun belum semua siswa dapat jujur, tetapi setidaknya siswa sudah sadar akan pentingnya kejujuran. Dengan kesadaran akan pentingnya kejujuran, ini adalah modal awal untuk bisa berperilaku jujur

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan siswa ini memiliki asumsi dan keterbatasan yang harus difahami. Asumsi-asumsi tersebut meliputi :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan perkembangan siswa dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar.
2. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan media interaktif audio visual yang diasumsikan dapat merangsang motivasi siswa, sehingga aspek yang dikembangkan siswa dapat tercapai.
3. Bahan ajar media pembelajaran ini menggunakan media interaktif tema kejujuran semester ganjil untuk kelas sepuluh jenjang SMA/SMK/ sederajat.
4. Media pembelajaran dilengkapi dengan penjelasan materi yang berdasarkan Al-Qur'an atau Hadits, menunjukkan cerita interaktif

kejujuran, menunjukkan latihan kejujuran, dan diasumsikan siswa dapat memahami perilaku jujur yang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.

Sedangkan Keterbatasannya adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan ini hanya berdasarkan pada kebutuhan belajar siswa untuk tema perilaku jujur pada kelas X SMA/SMK/Sederajat.
2. Media pembelajaran harus menggunakan perangkat pendukung berupa HP android sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Media pembelajaran membutuhkan spesifikasi untuk HP yang memadai.
4. Kerusakan pada sistem *hardware* menyebabkan media tidak dapat digunakan secara maksimal.

G. Original Penelitian

Dalam penyusunan tesis ini, peneliti harus mengetahui apakah ada penelitian terdahulu yang telah membahas hal yang serupa dengan penelitian yang sekarang. Oleh karena itu diperlukan penelitian terdahulu. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android di SMA belum peneliti temukan dalam literatur-literatur yang ada. Akan tetapi ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang pernah dilakukan beberapa peneliti yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Original Penelitian

No	Nama Peneliti,	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
.				

	judul, dan tahun penelitian			
1.	Nama Peneliti : Indrianto Judul : Pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis multikultural bagi siswa kelas XI SMAN Kediri Tahun : 2011	- Penelitian Pengembangan media pembelajaran PAI, SMA	- Berbasis multikultural - lokasi -Tahun Penelitian	Pengembangan, bahan ajar, pendidikan agama Islam, multikultural
2.	Nama Peneliti : Ning Mukaromah Judul : pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis tematik integratif	- pengembangan media pembelajaran - Multi media interaktif	- Berbasis inquiry - Pengembangan media pembelajarannya juga Adobe flash - Jenjang	Pengembangan media pembelajaran, basis tematik integratif

	kelas IV sekolah dasar Tahun : 2015			
3.	Nama Peneliti: Tim Pengembang Educastudio Judul : Cerita anak:Mila Si Pelupa Tahun 2016	Beroperasi sistem android	- Aplikasi dibangun menggunaka n 2 Dimensi.	Cerita Interaktif 2 Dimensi
	Nama Peneliti: Tim Pengembang Alif Alya Judul : Inspirasi Kejujuran "Jujur Itu Indah" Tahun 2015	Beroperasi sistem android	Aplikasi dibangun dengan menggunaka n Unity dengan 3 Dimensi	Cerita Interaktif 3 Dimensi

Dari tabel diatas diperoleh gambaran yang akan dilakukan peneliti dengan beberapa kajian terdahulu yang sudah tercantum. Terdapat perbedaan yang terletak pada berbasis, jenjang yang diteliti, dan tahun penelitiannya. Dengan melihat kondisi penelitian diatas, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama Islam yang berbasis

android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang.

H. Definisi Operasional

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa istilah yang harus diperhatikan :

1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah media untuk membantu menyampaikan materi, isi, kebenaran tentang pendidikan agama Islam.

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran sehingga ilmu yang disampaikan dapat tersampaikan dengan efektif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah Media, media yang disajikan secara interaktif akan menarik perhatian siswa.

2. Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet. Sistem operasi android bersifat open source sehingga banyak sekali progammer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodif sistem operasi ini.¹⁵
3. Prestasi belajar siswa adalah wujud dari upaya prestasi yang dihasilkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Prestasi yang diharapkan adalah meningkatnya prestasi siswa yang ditandai dengan nilai yang meningkat. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan

¹⁵ Arif Akbarul Huda, *Live Coding! 9 Aplikasi Android buatan sendiri*, (Yogyakarta:Andi, 2013),hlm. 1

evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.¹⁶

Prestasi belajar siswa yang dimaksud adalah prestasi belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan media berbasis android pada tema mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian untuk kelas 10 SMA / sederajat.



¹⁶ Ghullam Handu, Lisa Agustina, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1, April 2011, hlm.83

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Tentang Media Pembelajaran PAI

1. Hakekat Media Pembelajaran PAI

Heinich menjelaskan bahwa media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima¹⁷. Sejalan dengan hal ini Heinich¹⁸ menjelaskan apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran.

Menurut Niken Ariani dan Dany Haryanto, media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap), serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali¹⁹.

Menurut Gerlach & Ely menjelaskan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap²⁰. Gagne & Briggs secara implisit menguraikan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang dapat terdiri

¹⁷Daryanto.*Media Pembelajaran*. (Bandung:PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011).hlm.4

¹⁸Azhar Arsyad, *Media Belajar*,(Jakarta:PT.Rajagrafindo Persada,2009).hlm.4

¹⁹Niken,Dany Haryanto,*Pembelajaran Multimedia Di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Kontruktif, dan Prosepektif)*,(Jakarta:PT.Prestasi Pustakaraya, 2010).hlm.63

²⁰Daryanto, hlm.3

dari buku, tape recorder, kaset, video recorder, film, gambar, grafik, ataupun computer²¹.

Dari berbagai definisi di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan dalam rangka mengkomunikasikan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran yang mampu membuat siswa mudah memperoleh pemahaman. Dalam hal ini siswa memiliki kesadaran akan pentingnya perilaku jujur.

Proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, ada dua hal yang terkait antara satu sama lain yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. kemampuan pendidik dalam metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. media pembelajaran digunakan untuk mempengaruhi kondisi dan iklim belajar yang diciptakan guru.

Seiring dengan hal tersebut, Levie & Lentz mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya visual, yaitu : (1) fungsi *atensi*, yaitu media visual merupakan inti yang menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan menyertai teks materi pelajaran; (2) fungsi *afektif*, yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks

²¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. hlm.3

bergambar; (3) fungsi *kognitif*, ialah media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami, mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; (4) fungsi *kompensatoris*, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali²².

Media pembelajaran berguna untuk membawa informasi atau pesan dari pengirim menuju penerima pesan. Sedangkan manfaat media dalam pembelajaran sangat besar baik bagi pengirim pesan atau guru maupun bagi siswa.

Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yang meliputi (1) benda untuk didemonstrasikan, (2) komunikasi lisan, (3) media cetak, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) film bersuara, (7) mesin belajar. Menurut Gagne ketujuh klasifikasi tersebut, dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar serta penarik minat belajar²³.

Pembagian media pembelajaran dibagi tiga ranah. Ranah yang menekankan indra pendengaran (audio), ranah yang menekankan indra pengelihatan (visual) , serta gabungan antara suara dan tampilan (audio

²²Azhar Arsyad, *Media Belajar*,(Jakarta:PT.Rajagrafindo Persada, 2009).hlm.17.

²³Daryanto,*Media Pembelajaran*, hlm.16-17

visual). Yang dipakai dalam penelitian ini adalah gabungan antara suara dan tampilan (audio visual).

2. Media Pembelajaran Berbasis Android

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab berasal dari kata وَسَائِلٌ yang bermakna pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan²⁴.

Yunus dalam bukunya *Attarbiyatul watta'liim*, mengungkapkan : bahwasannya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. orang yang mendengarkan saja tidak sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya.²⁵

Android adalah operasional sistem (OS) Mobile yang tumbuh berkembang di tengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows mobile, i-phone OS yang sekarang menjadi iOS, symbian, dan masih banyak lagi yang menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan diatas perangkat hardware yang ada. Akan tetapi, OS yang ada ini memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk

²⁴Azhar Arsyad, hlm. 3.

²⁵ Azhar Arsyad, hlm. 16

mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.²⁶

Android menawarkan sebuah lingkungan berbeda untuk pengembangan. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. Aplikasi inti yang disediakan menawarkan akses ke hardware, maupun data-data ponsel sekalipun, atau data sistem sendiri. Bahkan pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantinya dengan aplikasi pihak ketiga.²⁷

Media pembelajaran PAI berbasis android adalah media pembelajaran PAI dalam bentuk modul yang dikemas dalam sebuah aplikasi yang digunakan pada handphone yang bersistem operasi android.

3. Materi Kejujuran

a. Makna Kejujuran

Orang yang jujur adalah orang yang penuh kebenaran. Mereka tidak berusaha mengubah pernyataan fakta, niat, atau pendapat. Niat adalah penting untuk membedakan sikap penuh kebenaran dengan kebenaran itu sendiri. Salah tidak sama dengan berdusta.

²⁶ Stephanus Hermawan S, *mudah membuat aplikasi android*, (Yogyakarta : Andi, 2011), hlm. 1

²⁷ Wahana Komputer, *Step by step menjadi progammer android*, (Yogyakarta: Andi; Semarang Wahana Komputer, 2013), hlm. 2

Ketidakbenaran, yang disampaikan akibat kesalahan yang jujur, bukan tindakan tidak jujur.²⁸

Kejujuran adalah perbuatan yang harus dimiliki setiap manusia. Perbuatan Jujur berguna untuk membangun kepercayaan, apabila seseorang berani tidak jujur akan menghancurkan kehidupannya.

Jujur dalam bahasa Arab semakna dengan “siddiq” atau “as-sidqu” yang mempunyai arti nyata, benar atau berkata benar. Lawan kata jujur adalah bohong atau dusta, dalam bahasa Arab dinamakan “al-kadzibu”.

Menurut Istilah, jujur itu memiliki arti :

1. Apa yang diucapkan sesuai dengan perbuatannya.
2. Informasi sesuai dengan kenyataan
3. Kesungguhan dengan penuh keyakinan tanpa ada keraguan.
4. Tidak menyampuri sesuatu yang baik dengan perilaku dusta.

Jujur adalah sikap dimiliki seseorang dengan tulus untuk melaksanakan sesuatu yang diamanatkan, baik berupa harta maupun tanggung jawab. orang yang terpercaya, setia, dan jujur pantas mendapat gelar al-Amin. apapun yang diamanatkan kepada orang tersebut dengan izin Allah SWT akan aman dan terjaga.

Kejujuran merupakan kecerdasan qalbu yang berhubungan dengan kualitas batin seseorang. Ia menjangkau nilai luhur yang belum terjangkau oleh akal.²⁹

²⁸ Michael S. Josephson, Val J. Peter, Tom Dowd, *Menumbuhkan 6 sikap remaja idaman*, terj. Esti A. Budihabsari (Cet. 1; Bandung: Kaifa, 2003), hlm. 73

Kejujuran selalu melekat pada pribadi muslim. Ajaran yang telah menjadi bagian hidupnya mengajarnya bahwa kejujuran merupakan puncak segala keutamaan, dan asas kemuliaan.³⁰

Dalam Al-Qur'an Surat Ar – rum ayat 30 yang artinya : maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitra Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahuinya.³¹

Sikap terhadap sesama makhluk ada dua, yaitu (1) akhlak terhadap manusia, yakni diri sendiri, keluarga, tetangga, dan masyarakat; (2) akhlak terhadap makhluk selain manusia yang berada di lingkungan sekitar kita.³²

Peneliti menggunakan yang pertama akhlak terhadap manusia yang disesuaikan dengan tema perilaku jujur untuk kelas X pada kurikulum 2013.

Kejujuran adalah komponen ruhani yang memantulkan berbagai sikap terpuji (*honorable, respectable, creditable, maqamam mahmuda*).³³

QS. At-Taubah ayat 119

²⁹ Abdul Mujib, dan Jusuf Mudzakir, *Nuansa-nuansa psikologi islam*, hlm. 329-330.

³⁰ Muhammad Ali Hasyimi, *Apakah anda berkepribadian Muslim ?*, Terje. Abu Fahmi (Cet.1, Jakarta: Gema Insani Press, 1988), hlm. 11

³¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, hlm. 645.

³² Muhammad Syafii Antonio, *Ensiklopedia Leadership dan manajemen Muhammad SAW*, (Jakarta:Tazkia, 2012), hlm. 55

³³ Toto Tasmara, hlm. 190.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّٰدِقِينَ ١١٩

Artinya :

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah kamu bersama orang-orang yang benar (jujur)”.³⁴

b. Dalil Tentang Kejujuran

1. يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar”. (QS. Al-Ahzab ayat 70)

2. يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّٰدِقِينَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman bertakwalah kepada Allah, dan hendaklah kamu bersama orang-orang yang benar”.

(QS. At-Taubah ayat 119)

3. يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا كُونُوا قَوَّٰمِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ ۚ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ

عَلَىٰ ءَلَّا تَعْدِلُوا ۗ اَعْدِلُوا هُوَ اَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا

تَعْمَلُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman hendaklah kamu jadi orang-orang yang selalu menegakkan (kebenaran) karena Allah, menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah sekali-kali kebencianmu terhadap sesuatu kaum, mendorong kamu untuk berlaku tidak adil. Berlaku adillah, karena adil itu lebih dekat

³⁴ Q.S. At-Taubah ayat (9) : 119

kepada takwa. Dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Maidah Ayat 8).

Ayat ini memerintahkan kepada orang mukmin agar melaksanakan amal dan pekerjaan mereka dengan cermat, jujur, dan ikhlas karena Allah Swt., baik pekerjaan yang bertalian dengan urusan agama maupun pekerjaan yang bertalian dengan urusan kehidupan duniawi. Karena hanya dengan demikianlah mereka dapat sukses dan memperoleh hasil balasan yang mereka harapkan. Dalam persaksian, mereka harus adil menerangkan apa yang sebenarnya, tanpa memandang siapa orangnya, sekalipun akan menguntungkan lawan dan merugikan sahabat dan kerabatnya sendiri.

4. Diriwayatkan dari ‘Abdullah bin Mas’ud ra., Rasulullah saw. bersabda, “Hendaklah kamu berlaku jujur karena kejujuran menuntunmu pada kebenaran, dan kebenaran menuntunmu ke surga. Dan senantiasa seseorang berlaku jujur dan selalu jujur sehingga dia tercatat di sisi Allah Swt. sebagai orang yang jujur. Dan hindarilah olehmu berlaku dusta karena kedustaan menuntunmu pada kejahatan, dan kejahatan menuntunmu ke neraka. Dan seseorang senantiasa berlaku dusta dan selalu dusta sehingga dia tercatat di sisi Allah Swt. sebagai pendusta.” (H.R. Muslim)

5. Ya Rasulullah, terangkan tentang Islam dan aku tidak perlu lagi bertanya-tanya kepada orang lain. Nabi Saw menjawab, "Katakan: 'Aku beriman kepada Allah lalu bersikaplah lurus (jujur)'." (HR. Muslim)
6. Jangan bersumpah kecuali dengan nama Allah. Barangsiapa bersumpah dengan nama Allah, dia harus jujur (benar). Barangsiapa disumpah dengan nama Allah ia harus rela (setuju). Kalau tidak rela (tidak setuju) niscaya lepaslah ia dari pertolongan Allah. (HR. Ibnu Majah dan Aththusi)
7. Hendaklah kamu selalu benar. Sesungguhnya kebenaran membawa kepada kebajikan dan kebajikan membawa ke surga. Selama seorang benar dan selalu memilih kebenaran dia tercatat di sisi Allah seorang yang benar (jujur). Hati-hatilah terhadap dusta. Sesungguhnya dusta membawa kepada kejahatan dan kejahatan membawa kepada neraka. Selama seorang dusta dan selalu memilih dusta dia tercatat di sisi Allah sebagai seorang pendusta (pembong). (HR. Bukhari)
8. Barangsiapa ingin dicintai Allah dan rasulNya hendaklah dia berbicara benar (jujur), menepati amanat dan tidak mengganggu tetangganya. (HR. Al-Baihaqi)
9. Bila seorang hakim mengupayakan hukum (dengan jujur) dan keputusannya benar, maka dia akan memperoleh dua pahala.

Tetapi bila keputusannya salah maka dia akan memperoleh satu pahala. (HR. Bukhari)

10. Demi yang jiwa Muhammad dalam genggaman-Nya. Tiada tiba kiamat melainkan telah merata dan merajalela dengan terang-terangan segala perbuatan mesum dan keji, pemutusan hubungan kekeluargaan, beretika (berakhlak) buruk dengan tetangga, orang yang jujur (amanat) dituduh berkhianat, dan orang yang khianat diberi amanat (dipercaya). (HR. Al Hakim)
11. Saling berlakulah jujur dalam ilmu dan jangan saling merahasiakannya. Sesungguhnya berkhianat dalam ilmu pengetahuan lebih berat hukumannya daripada berkhianat dalam harta. (HR. Abu Na'im)
12. Sufyan bin Abdullah berkata, "Ya Rasulullah, terangkan kepadaku tentang Islam. Aku tidak akan bertanya lagi kepada orang lain." Lalu Rasulullah Saw menjawab, "Ikrarkanlah (katakan): Aku beriman kepada Allah, kemudian berlakulah jujur (istiqomah)." (HR. Muslim)
13. Sebaik-baik umatku adalah apabila pergi (musafir) dia berbuka puasa dan shalat Qashar, dan jika berbuat kebaikan merasa gembira, tetapi apabila melakukan keburukan dia beristighfar. Dan seburuk-buruk umatku adalah yang dilahirkan dalam kenikmatan dan dibesarkan dengannya, makanannya sebaik-baik

makanan, dia mengenakan pakaian mewah-mewah dan bila berkata tidak benar (tidak jujur). (HR. Ath-Thabrani)

14. Hadis riwayat Hakim bin Hizam ra.:

Dari Nabi saw. beliau bersabda: Penjual dan pembeli memiliki hak pilih selama belum berpisah. Apabila mereka jujur dan mau menerangkan (keadaan barang), mereka akan mendapat berkah dalam jual beli mereka. Dan jika mereka bohong dan menutupi (cacat barang), akan dihapuskan keberkahan jual beli mereka. (Shahih Muslim No.2825)

15. Sebaik-baik mata pencaharian ialah hasil keterampilan tangan seorang buruh apabila dia jujur (ikhlas). (HR. Ahmad)

16. Orang yang diajak bermusyawah (dimintai pendapat) adalah orang yang bisa memegang amanat (jujur, ikhlas dan dapat menyimpan rahasia). (HR. Ath-Thabrani)

17. Pedagang yang jujur amanatnya kelak di hari kiamat bersama-sama para nabi, shiddiqin dan para shuhada. (HR. Tirmidzi dan Ibnu Majah)

c. Keutamaan perilaku jujur

Perilaku jujur merupakan akhlak mulia yang harus dimiliki oleh manusia. Sifat jujur sangat dianjurkan oleh Nabi Muhammad SAW. Sebagai umatnya kita harus selalu berperilaku jujur.

Dengan berperilaku jujur, manusia akan lebih tenang dan tentram tanpa ada perasaan takut akan diketahui orang lain. Salah satu tanda

keislaman seseorang adalah memiliki sifat jujur seperti yang dicontohkan oleh nabi Muhammad SAW.

Orang yang berperilaku jujur akan dipermudah rezeki dan segala urusannya oleh Allah SWT. Kita harus mencontoh kejujuran Nabi Muhammad SAW yang dipercaya oleh Siti Khotidjah. Dengan cara berdagang nabi Muhammad SAW yang jujur membuat Siti Khotidjah dan masyarakat pada masa itu percaya dan masyarakat memberikan gelar al-Amin. Dengan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat pada masa itu, Nabi Muhammad SAW mendapat kemudahan untuk mendapatkan keuntungan dengan banyaknya pembeli yang datang.

Sebaliknya, orang yang berperilaku dusta akan mendapatkan kesulitan dalam segala urusannya. Orang yang dusta akan selalu dihantui dengan perasaan susah, gelisah, takut akan kebohongan yang dilakukannya diketahui oleh orang lain. Orang yang bohong akan selalu berusaha menutupi kebohongannya, ketika menutupi kebohongannya orang bohong akan berbuat bohong lagi. Salah satu cara menghentikannya adalah ketika kita sadar telah bohong maka kita harus berani mengakui kebohongan kita dan berjanji untuk tidak mengulanginya lagi.

d. **Macam-macam Kejujuran**

Menurut imam al-Ghazali berdasarkan tempatnya, jujur itu ada beberapa macam, yaitu jujur dalam hati atau niat, jujur dalam perkataan atau ucapan, dan jujur dalam perbuatan.³⁵

1. Jujur dalam niat dan kehendak, yaitu semangat dengan penuh jiwa raga untuk selalu menjalankan perintah Allah Swt dan hanya mengharapkan ridho-Nya.
 2. Jujur dalam ucapan, yaitu menyampaikan suatu informasi sesuai dengan kenyataan kecuali dengan tujuan kemaslahantan umat yang benarkan oleh syari'at misalnya dalam kondisi perang, dengan tujuan mendamaikan pihak bersengketa dan contoh lainnya yang dibenarkan syariat.
 3. Jujur dalam perbuatan, yaitu melakukan perbuatan penuh kesungguhan dengan menyeimbangkan antara perbuatan lahir dan batin sesuai dengan ridha Allah Swt. dan penuh keikhlasan.
- e. Menerapkan kejujuran

Jujur untuk kategori peserta didik adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.³⁶

Salah satu indikatornya, sebagai berikut :

1. Tidak meniru pekerjaan temannya dalam mengerjakan tugas di rumah

³⁵ Kemendikbud, *Buku Siswa Pendidikan Agama Islam kelas X*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan perbukuan, balitbang, kemendikbud, 2014, draft edisi revisi 2016), hlm. 37.

³⁶ Daryanto, Aris Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 74

2. Mengatakan dengan sesungguhnya sesuatu yang telah terjadi atau yang dialaminya
3. Mau bercerita tentang kesulitan menerima pendapat temannya.
4. Mengemukakan pendapat tentang sesuatu sesuai dengan yang diyakininya.
5. Mengemukakan ketidaknyamanan dirinya dalam belajar disekolah.³⁷

Kejujuran dalam pendidikan juga dapat diimplementasi dengan adanya kantin kejujuran. Kantin kejujuran sekarang ini banyak diterapkan di sekolah-sekolah, dalam rangka mendidik siswa untuk belajar tentang kejujuran. Kantin kejujuran terbentuk atas kerjasama pihak Komisi pemberantasan Korupsi (KPK) dan Kejaksaan, dalam rangka pendidikan sedini mungkin kepada siswa untuk berlaku jujur, untuk mengantisipasi tindakan korupsi. Kantin kejujuran adalah kantin yang menjual makanan kecil dan minuman. Kantin kejujuran tidak dijaga, di kantin tersedia kotak uang, yang berguna menampung pembayaran dan bila ada kembalian, siswa mengambil uang kembalian dari dalam kotak tersebut.³⁸

Kita harus menyadari akan pentingnya prilaku jujur baik kepada Allah Swt., sesama manusia maupun diri sendiri. Dengan

³⁷ Daryanto, Aris Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, hlm. 74

³⁸ Dina Andayati, *Kantin Kejujuran Berbasis Informasi*, (Yogyakarta: Jurnal Teknologi Technoscintia, Vol. 4 No. 2 Februari 2012), hlm. 128

membiasakan berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari kita akan mendapat hikmah yang luar biasa.

Salah satu akibat dari sebuah kebohongan adalah hilangnya kepercayaan dari orang lain, sehingga orang yang berbohong akan dijauhi, sulit mendapat teman, susah mencari pekerjaan, jujur itu awalnya memang pahit tetapi pada akhirnya akan berbuah manis.

Perilaku jujur dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan masyarakat di mana kita tinggal. Di bawah ini adalah cara menerapkan perilaku jujur.

1. Di sekolah, tidak mencontek ketika ulangan, tidak memberikan jawaban kepada teman saat ulangan, piket kelas sesuai jadwal, taat terhadap peraturan sekolah, mengatakan keterlambatan datang atau tidak hadir dengan mengatakan yang sejujurnya, berbicara benar baik kepada guru maupun kepada warga sekolah lainnya.
2. Di rumah, Kita berbakti kepada kedua orang tua kita dengan berkata sesuatu yang benar. Contohnya meminta izin ketika akan bepergian, melaporkan hasil ulangan yang sebenarnya walaupun mendapat nilai yang kurang memuaskan, mengembalikan barang apapun yang dipinjamnya, memenuhi undangan ketika tidak ada halangan, tidak berjanji yang tidak dapat memenuhi janjinya, dan

mengembalikan barang yang ditemukan kepada pemiliknya atau memberikan kepada petugas keamanan sekitar.

Di masyarakat, kita membangun lingkungan yang baik dengan membudayakan perilaku jujur seperti tidak mengarang cerita yang tidak terjadi, tidak menyebarkan berita yang belum jelas sumbernya supaya tercipta suasana yang aman, kondusif, tenang, dan tentram. Kita bisa melakukan kejujuran dengan niat untuk membangun lingkungan yang baik, tenang, dan tenteram.

f. Akibat Kebohongan

Kejujuran sangat berarti bagi kehidupan kita. Kejujuran akan membawa kita kepada kebaikan dan kebaikan akan membawa kita ke Surga, sebaliknya kebohongan akan membawa kita kepada keburukan, dan keburukan membawa kita ke Neraka.

Ketika seseorang sudah berani menyalahgunakan kebenaran dengan tujuan buruk berarti ia telah melakukan kebohongan. Kebohongan yang telah ia lakukan akan membawa kepada apa yang dikhianatinya.

...وَمَنْ يَعْلُلْ يَأْتِ بِمَا غَلَّ يَوْمَ الْقِيَامَةِ ثُمَّ تُوَفَّى كُلُّ نَفْسٍ مَّا كَسَبَتْ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Artinya: "...Barangsiapa berkhianat, niscaya pada hari kiamat dia akan datang membawa apa yang dikhianatkannya itu. Kemudian setiap orang akan diberi balasan yang sempurna sesuai dengan apa yang dilakukannya, dan mereka tidak dizalimi." (Q.S. Āli 'Imrān/3: 161).

Dalam hadis Rasulullah saw. mengingatkan:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سَيَأْتِي عَدُوَّ النَّاسِ سَنَوَاتٍ
 حَدَّاعَاتٍ يَصَدَّقُ فِيهَا الْكَاذِبُ وَيَكْذَبُ فِيهَا الصَّادِقُ وَيُؤْتَمَنُ فِيهَا الْخَائِنُ
 وَيَخُونُ فِيهَا الْأَمِينُ وَيَنْطَلِقُ فِيهَا الزُّوْبِيصَةُ قِيلَ وَمَا الزُّوْبِيصَةُ قَالَ الرَّجُلُ
 الشَّافِدُ فِي أَمْرِ الْعَامَّةِ (رَوَاهُ ابْنُ مَاجَه)

Artinya: “Dari Abu Hurairah ra., dia berkata; Rasulullah saw., bersabda, “Akan datang kepada manusia tahun-tahun yang penuh dengan penipuan. Ketika itu pendusta dibenarkan, sedangkan orang yang jujur malah didustakan, pengkhianat dipercaya, sedangkan orang yang amanah justru dianggap sebagai pengkhianat. Pada saat itu, Ruwaibidhah berbicara.” Ada sahabat yang bertanya, “Apa yang dimaksud Ruwaibidhah?” Beliau menjawab, “Orang bodoh yang turut campur dalam urusan masyarakat luas.”(HR. Ibnu Majah)

B. Karakteristik Pembelajaran PAI

1. Fungsi dan tujuan pembelajaran PAI

- a. Mewujudkan manusia yang memiliki perilaku sopan santun, taat terhadap aturan, berbudi pekerti luhur dan mampu menjauhi segala macam perilaku tercela, baik di sekolah maupun di rumah.
- b. Memberikan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, dan pengalaman sebagai upaya mengembangkan aspek aqidah.
- c. Siswa dapat menganalisa manfaat perilaku orang yang jujur dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Salah satu ajaran pokok agama adalah siswa berperilaku jujur dalam hidup dilingkungannya baik di sekolah maupun di rumah.

e. Siswa mampu berbuat jujur dalam kehidupan sehari-hari.

2. Karakteristik Materi PAI

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran agama Islam (PAI). Mengembangkan budi pekerti, moral dan kepribadian siswa merupakan salah satu tujuan pendidikan agama Islam.

Salah satu tujuan pendidikan Agama Islam adalah terbentuknya siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt., berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan tentang agama Islam dan mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam istilah kurikulum 2013 mata pelajaran pendidikan agama Islam menjadi pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan penguasaan kompetensi kognitif (kompetensi inti tiga) saja, tetapi juga afektif (kompetensi inti satu dan dua) dan psikomotoriknya (kompetensi inti empat).

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI

Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih, Tarekh / sejarah kebudayaan Islam (SKI).

39

Pendidikan agama Islam dalam memiliki ruang lingkup sebagai berikut :

³⁹ Permendiknas RI No. 22 tahun 2006

a. Pengajaran Keimanan

Pengajaran tentang keimanan adalah proses belajar mengajar tentang kepercayaan. Aqidah Islam berawal dari keyakinan kepada Dzat Mutlak yang Maha Esa yaitu Allah beserta sifat dan wujud-Nya yang sering disebut dengan tauhid. Tauhid menjadi rukun iman dan prima causa seluruh keyakinan Islam.⁴⁰

b. Pengajaran Akhlak

Peneliti mengambil tema kejujuran yang masuk dalam ruang lingkup akhlak. Kata akhlak berawal dari bahasa Arab yang berarti bentuk kejadian dalam hal ini bentuk batin atau psikis manusia. Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia sebagai sistem yang mengatur hubungan manusia dengan Allah. Manusia dan lainnya yang dilandasi oleh aqidah yang kokoh.⁴¹

c. Pengajaran ibadah

Pengajaran ibadah itu berupa melakukan shalat, zakat, puasa dan perintah Allah Swt. dengan ikhlas. Guru bisa mengajarkan ibadah shalat dengan pembiasaan kegiatan shalat dhuhur berjamaah di sekolah baik ditingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, maupun sekolah menengah atas.

d. Pengajaran Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah sumber ajaran agama (juga ajaran) Islam pertama dan utama. Al-Qur'an adalah kitab suci yang memuat firman-

⁴⁰ Muhammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), cet. 3, hal. 199-200

⁴¹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Rosdakarya, 2002), hal. 75-76.

firman (wahyu) Allah.⁴² Guru pendidikan agama Islam harus mengajarkan ilmu al-Qur'an baik cara membacanya, menulis, dan mengetahui isinya walaupun tidak semua surat dipelajarinya.

e. Pengajaran Syariah

Pengajaran syariah diperuntukkan supaya norma-norma hukum, nilai-nilai dan sikap yang menjadi dasar pedoman hidup seorang muslim. Guru pendidikan agama Islam harus mengajarkan kepada siswa untuk menjadi norma-norma hukum syariat menjadi dasar pedoman seorang muslim.

f. Pengajaran Tarekh atau sejarah kebudayaan Islam

Pengajaran Tarekh atau sejarah ini bertujuan agar siswa mampu meningkatkan keimanan dalam pembentukan kepribadian seorang muslim. Pengajaran tarekh atau sejarah juga dapat memupuk rasa cinta dan kekaguman kita terhadap Islam dan kebudayaannya.

4. Pengembangan Media Pembelajaran PAI

Salah satu tugas pokok dan fungsi guru adalah mengajar dengan menggunakan alat bantu atau peraga atau media pembelajaran. Media pembelajaran akan efektif ketika guru dapat menyampaikan materi dengan media tersebut dan murid dapat menerima media tersebut dengan baik.

Dengan semakin berkembangnya ilmu teknologi, guru ditawarkan dengan berbagai macam media. media yang sesuai dengan tujuan

⁴² Muhammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, hal. 93

pembelajaran dan menarik akan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar dan prestasi belajar siswa akan meningkat pula.

Melihat kebutuhan diatas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Media ini dapat digunakan siswa SMA / sederajat pada kelas sepuluh.

C. Konsep Tentang Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar merupakan perwujudan dari usaha prestasi yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tinggi rendahnya prestasi belajar siswa yang dicapai.⁴³

Prestasi belajar siswa yang dimaksud adalah prestasi yang dicapai siswa pada pembelajaran tiga tema mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian.

Dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa, peneliti menggunakan pre test dan post test yang diujicoba pada kelompok kontrol, kelompok ujicoba pertama, dan kelompok ujicoba kedua.

⁴³ Ghullam Handu, Lisa Agustina, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi* hlm.83

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau dalam istilah asing disebut *research and development*. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model atau metode, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.⁴⁴

Guru diharapkan dapat mendesain pembelajaran pendidikan agama Islam dengan media yang efektif supaya siswa lebih aktif dan hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain pembelajaran minimal ditentukan oleh Pebelajar, tujuan, pembelajaran, metode, dan penilaian. Desain pembelajaran bisa membingungkan karena memiliki nama yang berlainan atau dikaitkan dengan beberapa istilah seperti pengembangan pembelajaran, desain sistem belajar, dan teknologi kinerja. Sebenarnya istilah tersebut dapat saja sama, desain pembelajaran, pula berbeda. Perbedaan ini timbul dikarenakan banyaknya pakar yang mengajukan model mereka dengan alasan tertentu.⁴⁵

⁴⁴ Nusa Putra, *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rineka Pustaka, 2012), hlm. 67

⁴⁵ Santi Maudiarti, Anggiearanidipta Suma P, Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip-Prinsip Disain Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2008), hlm. 12

Peneliti menggunakan model Sugiyono. Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁶

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain eksperimen yang memakai eksperimen yang betul-betul (*true experimental design*). Disini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *true experimental* adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah ada kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara *random*.⁴⁷

Bentuk desain *true experimental* peneliti memakai Post test-only control design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X). Dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfa Beta, 2013), hlm. 407

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 112

disebut kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah (O1 : O2).

Bagan 3.1 Random penelitian

R	X	O2
R		O4

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur atau langkah kerja sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Peneliti melihat permasalahan para guru mengalami kesulitan mengajarkan kejujuran pada peserta didik. Hal ini ditandai dengan masih adanya peserta didik yang menemukan barang atau uang enggan melaporkan kepada guru, masih ada peserta didik ketika ditanya orang tuanya kenapa pulang telat dan beralasan ada les tambahan pada hal tidak dan contoh ketidakjujuran lainnya.

Selain itu kalau kita melihat peserta didik yang bolos sekolah, menuju ke play station, warnet dan tempat bolos lainnya. Ini membuktikan bahwa kesadaran akan pentingnya kejujuran perlu ditingkatkan.

Belum lagi Ketika guru mengajarkan kejujuran dengan cerita yang disampaikan guru secara langsung, guru kurang mendapat perhatian dari peserta didik, ada peserta didik yang mengantuk, ada peserta didik yang kurang fokus, ada peserta didik yang sering izin keluar kelas dengan alasan kebelakang dan ada yang bermain handphone secara diam-diam.

Di Indonesia pengguna handphone (HP) sudah banyak beredar. Ada satu orang memiliki satu HP bahkan ada yang lebih. HP memiliki keuntungan bagi kita misalnya untuk menelpon, sms, kirim foto, kirim data dan masih banyak keuntungan yang lainnya. Sedangkan kerugiannya ketika HP tersebut digunakan untuk tindak kejahatan maka akan berdampak negatif. Misalnya digunakan untuk menipu, mengancam, mengadu domba, pornografi dan aksi-aksi kejahatan lainnya.

Peserta didik lebih suka belajar aplikasi HP daripada membaca buku, misalnya peserta didik lebih suka membaca whats up, facebook, media sosial lainnya dari pada membaca buku pelajaran.

Menyikapi fenomena diatas peneliti melihat ada potensi penelitian untuk dikembangkan. Dalam hal ini pengembangan media pembelajaran berupa modul yang dimediasi menggunakan HP untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang dikemas dalam satu aplikasi media interaktif.

2. Mengumpulkan Informasi

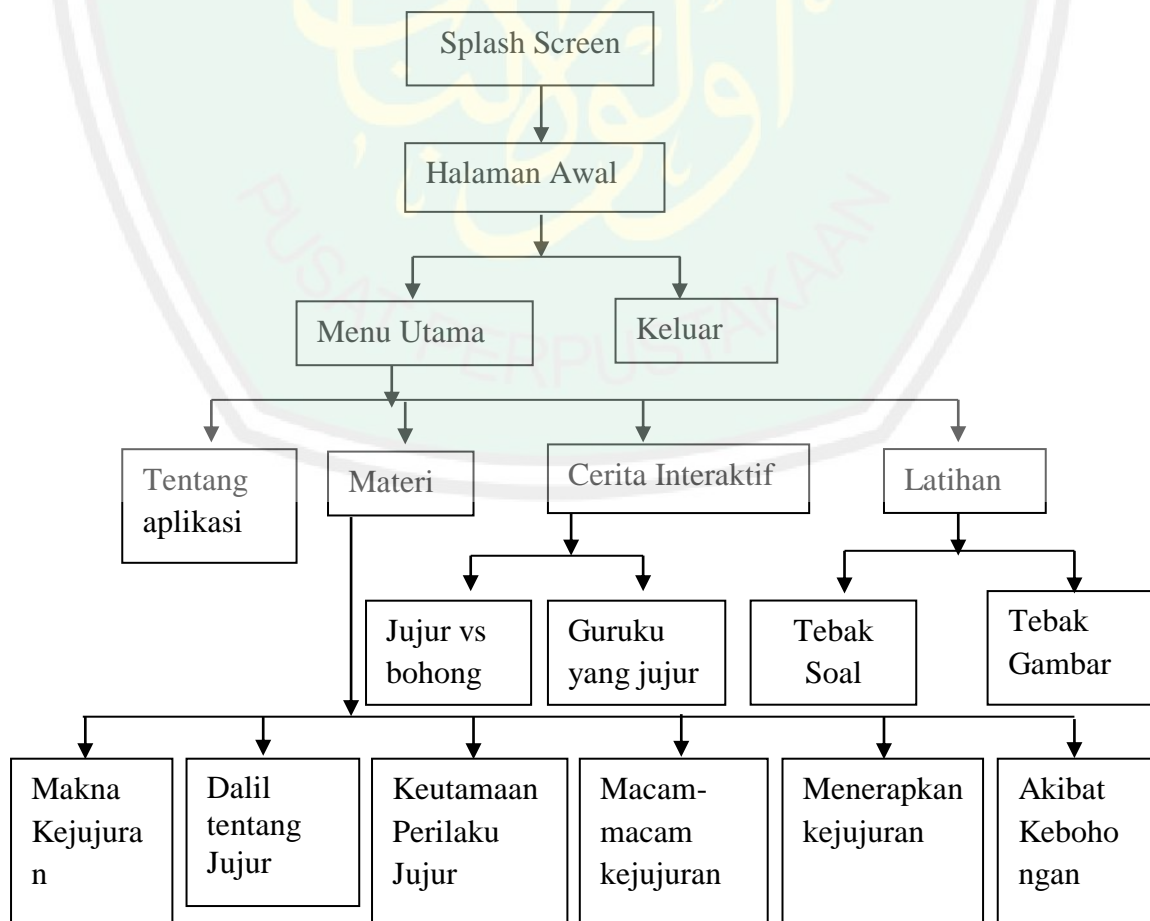
Kebutuhan media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis android. Sistem aplikasi yang dirancang ditentukan berdasarkan survei dan wawancara dengan calon pengguna potensial. Kebutuhan sistem meliputi perangkat mobile yang banyak digunakan oleh calon pengguna, karakteristik calon pengguna dan ringkasan materi yang akan disediakan dalam program aplikasi. Calon pengguna program aplikasi ini adalah peserta didik kelas X, masyarakat umum meliputi pelajar, mahasiswa, dan orang dewasa umum pengguna smart phone.

Berdasarkan survei yang dilakukan dengan cara wawancara dan pengamatan pada calon pengguna, didapatkan informasi bahwa sebagian besar sasaran calon pengguna program aplikasi menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *Android* sehingga program aplikasi yang dirancang direncanakan akan bisa berjalan dengan baik pada *smartphone* yang mempunyai sistem operasi *Android*

3. Desain Produk

Desain produk adalah sebuah perencanaan produk yang akan dibuat oleh peneliti dengan harapan dapat tercapainya tujuan yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya bisa melihat bagan berikut ini.

Bagan 3.2 desain produk



Desain produk terdiri dari beberapa bagian, antara lain :

- A. *Splash Screen* adalah tampilan awal yang muncul pada aplikasi jujur itu hebat. Setelah splash screen ini muncul pengguna tidak perlu menekan tombol apa-apa untuk masuk ke halaman awal, tinggal menunggu beberapa detik saja.
- B. Halaman Awal adalah tampilan yang muncul setelah splash screen pada aplikasi jujur itu hebat. Tampilan ini terdiri dari menu utama dan keluar. Menu utama untuk menuju menu-menu yang disediakan aplikasi dan keluar untuk keluar dari aplikasi.
- C. Menu Utama adalah menu pertama yang menampilkan beberapa bagian untuk menuju bagian yang lebih dalam atau spesifik.
- D. Keluar adalah menu untuk keluar dari aplikasi.
- E. Tentang Aplikasi adalah bagian dari yang menampilkan tentang keterangan penggunaan aplikasi dan author.
- F. Materi adalah tampilan yang menjadi pokok pembahasan pendidikan Agama Islam yang fokus pada materi kejujuran yang dapat digunakan pada jenjang SMA / Sederajat untuk kelas X semester ganjil yang menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2016. Materi terdiri dari Pengertian Jujur, Keutamaan Perilaku Jujur, dan Macam-macam kejujuran.
- G. Makna Jujur adalah menu yang menampilkan penjelasan tentang materi pengertian perilaku jujur.

- H. Dalil tentang jujur adalah menu yang menampilkan penjelasan tentang materi dalil tentang jujur.
- I. Keutamaan Perilaku jujur adalah menu yang menampilkan penjelasan tentang materi keutamaan perilaku jujur.
- J. Macam - macam kejujuran adalah menu yang menampilkan penjelasan tentang materi macam-macam perilaku jujur.
- K. Menerapkan Kejujuran adalah menu yang menampilkan cerita interaktif tentang cara untuk menerapkan perilaku jujur dalam niat, lisan dan perbuatan.
- L. Akibat bohong adalah menu yang menampilkan cerita interaktif tentang akibat bohong sebagai akibat perbuatan tercela.
- M. Cerita Interaktif adalah menu yang menampilkan gambar –gambar interaktif dan cerita interaktif.
- N. Guruku yang jujur adalah menu yang menampilkan cerita yang berisi cerita – cerita tentang perilaku jujur seorang guru dalam mempertahankan kejujuran.
- O. Jujur vs bohong adalah menu yang menampilkan gambar interaktif yang terkait dengan perilaku jujur dan bohong.
- P. Latihan adalah menu yang menampilkan latihan yang berkaitan dengan perilaku jujur. Menu ini ada dua bagian yaitu; tebak gambar dan tebak soal.
- Q. Tebak gambar adalah menu yang menampilkan gambar yang berkaitan dengan kejujuran. Pengguna diajak untuk menebak

gambar dengan menuliskan huruf pada kotak yang telah disediakan.

R. Tebak Soal adalah menu yang menampilkan latihan soal. Pengguna diajak mengingat kembali materi yang telah dibaca pada menu materi.

4. Validasi

Validasi desain ini merupakan proses kegiatan untuk menilai kelayakan rancangan produk, dalam hal ini media pembelajaran akan lebih efektif, menarik dan efisien.

Validasi produk dalam penelitian dilakukan oleh pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang. Pakar atau tenaga ahli akan menilai desain untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan. Validasi produk ini dilakukan dalam forum diskusi, yang mana sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian samapai ditemukan desain produk, berikut keunggulannya.

a. Validasi Materi

Validasi Materi adalah proses pengoreksian isi materi yang disajikan oleh peneliti dalam aplikasi yang dibuat. Orang menvalidasi adalah pakar atau ahli materi dalam pendidikan agama Islam.

b. Validasi Desain Media

Validasi Desain Media adalah proses pengoreksian desain media yang disajikan oleh peneliti dalam aplikasi yang dibuat. Orang yang

menvalidasi adalah pakar atau ahli desain media pembelajaran dan berpengalaman dalam membuat media pembelajaran.

5. Perbaiki desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui forum diskusi dengan pakar atau tenaga ahli, maka peneliti akan mengetahui kelemahannya. Dari kelemahannya tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi atau ditambah dengan cara memperbaiki desain.

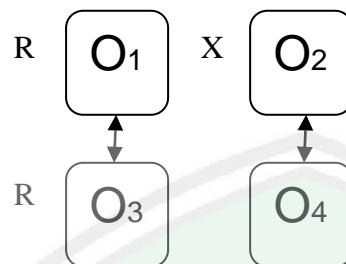
6. Produksi Aplikasi Jujur Itu Hebat

Dalam pembuatan produk peneliti dibantu oleh dua konsultan. Yang pertama, Muhammad Rifat yang membantu peneliti dalam penggunaan aplikasi android studio supaya peneliti lebih cepat dalam menghasilkan aplikasi yang diinginkan. Muhammad Rifat ini adalah mahasiswa aktif Politeknik Negeri Malang Jurusan Teknologi Informasi semester lima. Yang kedua, Ahmad Nasrulloh yang membantu dalam pembuatan background music supaya peneliti menghasilkan backgorund music yang sesuai dengan tema aplikasi yaitu jujur itu hebat. Ahmad Nasrulloh adalah seorang pemain keyboard dari group band orange six dan juga pemain keyboard sholawat Kalimosodo Malang.

7. Uji Coba Pertama

Setelah melakukan perbaikan desain, peneliti melakukan uji coba produk dengan melakukan eksperimen. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran ini.

Bagan 3.3 keadaan sebelum dan sesudah pemakaian media



Melihat bagan diatas peneliti dapat menjelaskan sebagai berikut. Sebelum mengajar memberikan media baru dicobakan, maka peneliti memilih kelompok tertentu yang akan diajarkan dengan media pembelajaran baru tersebut. Karena jumlah peserta didik dalam kelas tergolong banyak, maka peneliti memilih sampel dengan cara random. Kelompok pertama yang akan diajar dengan media baru disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tetap menggunakan media lama disebut kelompok kontrol. R berarti pengambilan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan peneliti secara random.

Selanjutnya kedua kelompok tersebut diberi pretest atau pengamatan untuk mengetahui posisi awal (keefektifan, kemenarikan, keefisiensi dan peningkatan kesadaran akan pentingnya kejujuran) ke dua kelompok tersebut. Apabila ke dua kelompok tersebut posisinya sama atau tidak berbeda secara signifikan, maka kelompok tersebut sudah sesuai dengan kelompok yang akan digunakan untuk eksperimen. Apabila posisi kemampuan ke dua kelompok tersebut berbeda secara signifikan, maka pengambilan kelompok perlu diulang sampai diperoleh posisi kemampuan awalnya tidak berbeda secara signifikan.

Jadi O₁ merupakan nilai awal kelompok eksperimen, dan O₃ adalah nilai awal kelompok kontrol. Setelah posisi ke dua seimbang (O₁ tidak berbeda dengan O₃, maka kelompok eksperimen diberi perlakuan untuk diajarkan dengan media yang baru, dan kelompok kontrol diajarkan dengan media yang lama.

Peningkatan prestasi belajar siswa dapat diukur dengan data instrumen sehingga didapat data kuantitatif. Pengujian dalam penelitian ini, O₂ berarti prestasi kelompok eksperimen setelah diajar dengan media yang baru, dan O₄ adalah prestasi kelompok kontrol yang diajar dengan menggunakan media lama. Apabila nilai O₂ secara signifikan lebih tinggi dari O₄, maka media baru tersebut lebih meningkatkan prestasi belajar siswa dan apabila dibandingkan dengan media yang lama.

Dalam pengujian signifikan peningkatan prestasi belajar siswa, peneliti menggunakan analisis uji *paired t test*) eksperimen model *before-after*. Dalam eksperimen ini digunakan 20 peserta didik yang diambil secara random. Selanjutnya 20 peserta didik tersebut diminta untuk menilai keefektifan sebelum diajar dengan menggunakan media baru dan sesudah menggunakan media baru.

Prestasi belajar yang dimaksud adalah prestasi belajar siswa pada pembelajaran tiga tema mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian.

8. Revisi Produk

Setelah melakukan ujicoba produk, peneliti memperbaiki produk dengan melihat kelemahan dari hasil ujicoba produk. Dari kelemahan tersebut peneliti bisa memperbaiki supaya menghasilkan produk yang berkualitas.

9. Uji Coba Kedua

Setelah peneliti melakukan pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi, maka selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran tersebut diterapkan pada sekolah yang ditunjuk dalam penelitian ini yaitu siswa SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang. Siswa yang pada ujicoba kedua tidak sama dengan siswa pada ujicoba pertama.

Dalam ujicoba kedua ini, peneliti selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam ini sebagai media pembelajaran dengan mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada, sehingga dapat digunakan dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk lagi.

10. Revisi Produk

Revisi produk pada tahap ini dilakukan, apabila dalam pemakaian di SMAN 1 Tumpang terdapat kekurangan dan kelemahan. Dengan mengetahui kekurangan dan kelemahan produk peneliti lebih mudah dalam merevisi produk.

11. Pembuatan Produk masal

Apabila produk yang berupa metode mengajar baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka media

pembelajaran baru ini dapat diterapkan di SMAN 1 Tumpang dan sekolah lainnya bahkan digunakan oleh pengguna android, karena pada tahap ini peneliti akan memasukkan hasil produk yang berupa aplikasi kedalam google play untuk dinikmati semua pengguna android.

C. Uji Coba Produk

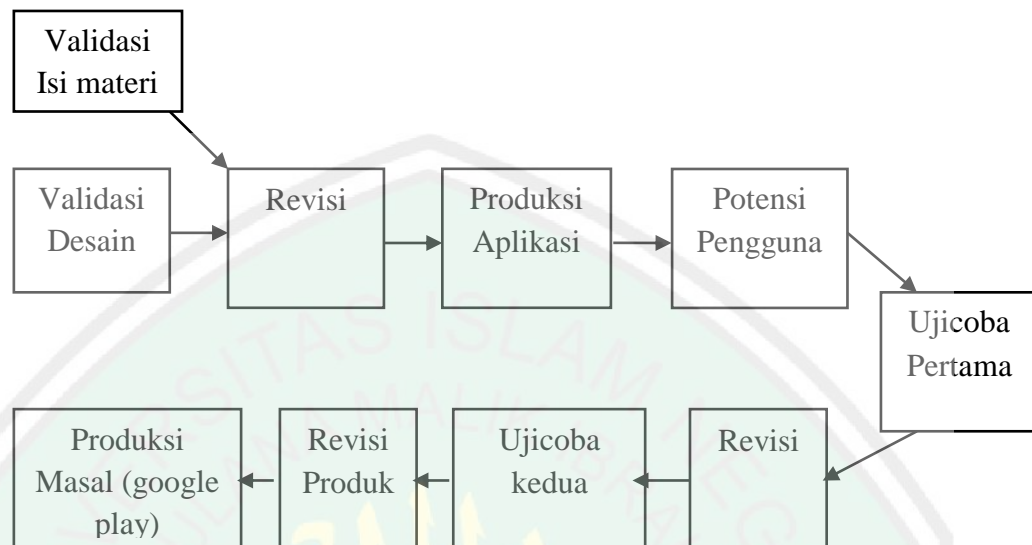
1. Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba kali ini, peneliti melakukan dua validasi yaitu validasi isi materi dan validasi desain. Setelah mendapatkan validasi kemudian direvisi. Setelah di revisi peneliti melakukan ujicoba produk dengan 20 kelompok eksperimen 20 kelompok kontrol.

Setelah dilakukan ujicoba produk peneliti melakukan revisi produk kemudian menguji produk kembali. Setelah itu peneliti melakukan revisi produk yang dilanjutkan dengan ujicoba pemakaian.

Setelah dilakukan ujicoba pemakaian, peneliti merevisi produk kembali dan benar-benar dipersiapkan sebelum peneliti melakukan produksi massal yang dalam hal ini masuk ke google play. Untuk lebih jelasnya bisa melihat bagan berikut ini.

Bagan 3.4 Desain Uji Coba



2. Subyek Coba

Subjek ujicoba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik SMAN 1 Tumpang Malang kelas X.

Pengambilan sampel sebagai subjek uji coba secara random (acak), dengan cara mengundi dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas X. Setiap peserta didik mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi subjek uji coba.

3. Jenis Data

Menurut sifatnya, jenis data dari data pengembangan ini bersifat kuantitatif dikumpulkan dengan menggunakan angket tertutup yang didapat dari validasi produk pengembangan dan hasil dari pre test dan post hasil belajar dengan menggunakan produk multimedia pembelajaran ini. Data kuantitatif yang didapat melalui angket yang bertujuan untuk mengetahui:

1. Ketepatan media pembelajaran yang didapat dari ahli materi
2. Ketepatan desain media pembelajaran yang didapat dari ahli desain dan ahli media pembelajaran.
3. Kemenarikan dan keefisienan media pembelajaran pendidikan agama Islam tema kejujuran yang didapat dari penilaian guru pendidikan agama Islam.
4. Peningkatan prestasi belajar siswa yang didapat dari hasil pre test dan post di setiap kelompok. Ada tiga kelompok dalam penelitian ini yaitu kelompok kontrol, kelompok ujicoba pertama, dan kelompok ujicoba kedua yang diujikan pada siswa kelas X SMAN 1 Tumpang Malang, sebagai sasaran uji coba produk.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas X SMAN 1 Tumpang Malang beserta media pembelajaran pendidikan Agama Islam tema kejujuran. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik peserta didik kelas X SMAN 1 Tumpang Malang sebagai *sample* penelitian . Penelitian pengembangan ini lebih terfokus media pembelajaran yang akan fokus pada peserta didik kelas X SMAN 1 Tumpang Malang.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket yang mana angket digunakan apabila responden jumlahnya besar, dapat membaca dengan baik, dan mampu mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia. Dan menurut peneliti cocok, karena dilihat dari jumlahnya besar,

kemampuan responden baik, dan responden dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia karena responden setingkat SMA/SMK/ sederajat.

5. Teknik Analisa Data

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik inferensial. Teknik ini merupakan teknik pengolahan data yang memungkinkan seorang peneliti dapat menarik kesimpulan, berdasarkan hasil penelitian pada sejumlah sampel, terhadap suatu populasi lebih besar. Kesimpulan yang diinginkan dapat dibuat, hal ini biasanya dapat dinyatakan dalam suatu hipotesis.

Alat analisis yang digunakan interval kepercayaan (*confidence interval*) yaitu suatu nilai penduga parameter populasi yang dinyatakan dalam suatu interval.

- a. Perumusan masalah, tujuan hipotesis

Tabel 3.1 perumusan masalah dan tujuan hopotesis

Masalah Penelitian	Tujuan Penelitian	Hipotesis
Bagaimana pengembangan media pembelajaran PAI berbasis andorid untuk meningkatkan prestasi belajar	Mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis andorid untuk meningkatkan	pengembangan media PAI berbasis andorid efektif untuk meningkatkan prestasi belajar

meningkatkan	prestasi belajar	siswa
prestasi belajar	siswa	
siswa		

Variabel dalam penelitian ini antara lain :

Variabel X1 = Kondisi sebelum (pre test) dilakukan pembelajaran PAI dengan media biasa pada kelompok kontrol.

Variabel X2 = Kondisi sebelum (pre test) dilakukan pembelajaran PAI dengan media berbasis Android pada kelompok ujicoba pertama.

Variabel X3 = Kondisi sebelum (pre test) dilakukan pembelajaran PAI dengan media berbasis Android pada kelompok ujicoba kedua.

Variabel Y1 = Kondisi sesudah (post test) dilakukan pembelajaran PAI dengan media biasa pada kelompok kontrol.

Variabel Y2 = Kondisi sesudah (post test) dilakukan pembelajaran PAI dengan media berbasis Android pada kelompok ujicoba pertama.

Variabel Y3 = Kondisi sesudah (post test) dilakukan pembelajaran PAI dengan media berbasis Android pada kelompok ujicoba kedua.

b. Menentukan signifikan

Peneliti menggunakan analisis uji t.

Berdasarkan nilai t hitung dan t tabel :

1. Jika nilai t hitung $>$ t tabel maka variabel bebas (X) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y)
2. Jika nilai t hitung $<$ t tabel maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Berdasarkan nilai signifikansi hasil output SPSS :

1. Jika nilai sig. $<$ 0,05 maka variabel bebas(X) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat(Y)
2. Jika nilai sig. $>$ 0,05 maka variabel bebas(X) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat(Y)

Hipotesis (dugaan) dalam uji t pertama adalah :

1. H_01 = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media biasa adalah sama atau tidak berbeda secara nyata).
2. H_{a1} = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media biasa adalah tidak sama atau berbeda secara nyata).
3. H_02 = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media berbasis android pada ujicoba pertama adalah sama atau tidak berbeda secara nyata).
4. H_{a2} = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan berbasis android pada ujicoba pertama adalah tidak sama atau berbeda secara nyata).

5. H_03 = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media berbasis android pada ujicoba kedua adalah sama atau tidak berbeda secara nyata).
6. H_a3 = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan berbasis android pada ujicoba kedua adalah tidak sama atau berbeda secara nyata).

Tingkat kepercayaan yang digunakan 95%, maka nilai $\alpha = 0,05$

Hipotesis Null (H_0) : Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android tidak dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hipotesis Alternatif(H_1): Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Skala Pengukuran

Dalam penelitian yang sesungguhnya pengaruh ujicoba dianalisis dengan uji beda, pakai statistik uji t. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

Peneliti menggunakan skala Likert menurut Sugiyono yang dijelaskan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 3.2 pengukuran skala likert

Jawaban	Keterangan	Skor	Prosentase
SS/ST/SJ	Sangat Sesuai/ Sangat Tepat/ Sangat Jelas	5	90 – 100 %
S/T/J	Sesuai/Tepat/Jelas	4	70 – 89 %
CS/CT/CJ	Cukup Sesuai/Cukup Tepat/ Cukup Jelas	3	60 – 79 %
KS/KT/KJ	Kurang Sesuai/ Kurang Tepat/ Kurang Jelas	2	50 – 69 %
STS/STT/ST J	Sangat Tidak Sesuai/ Sangat Tidak Tepat/ Sangat Tidak Jelas	1	< 50 %

BAB IV

PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Spesifikasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Android

Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam tema kejujuran, untuk lebih jelasnya peneliti jelaskan sebagai berikut :

6. Nama Produk : Jujur Itu Hebat
7. Fokus pengembangan: Membuat modul pembelajaran PAI yang dimediasi dengan handphone beroperasi sistem android untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran.
8. Detail Aplikasi :
 - k. Nama Aplikasi : Jujur Itu Hebat
 - l. Dibangun dengan : Android Studio
 - m. Di Install pada : HP yang beroperasi sistem android
 - n. Ram Minimal : 512 Mb.
 - o. Tipe layar : TFT capacitive touchscreen, 256K colors
 - p. Ukuran Layar : - Nexus 5X (5.2", 1080 x 1920: 420dpi)
 - Nexus 6P (5.7", 1440 x 2560: 560dpi)
 - Nexus 6 (6.0", 1440 x 2560: 560dpi)
 - Nexus 9 (8.9", 2048 x 1536: xhdpi)
 - Nexus 5 (5.0", 1080 x 1920: xxhdpi)
 - Nexus 7 (7.0", 1200 x 1920: xhdpi)
 - Nexus 4 (4.7", 768 x 1280: xhdpi)

- Nexus 10 (10.1", 2560 x 1600: xhdpi)
 - Nexus 7 (2012) (7.0", 800 x 1280: tvdpi)
 - Galaxy Nexus (4.7", 720 x 1280: xhdpi)
 - Nexus S (4.0", 480 x 800: hdpi)
 - Nexus One (3.7", 480 x 800: hdpi)
- q. Jaringan : - GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 – SIM 1 & SIM 2
- HSDPA 900 / 2100
- r. Sistem Operasi : minimal API14: Android 4.0 (IceCreamSandwich)
- s. Processor : Single Core 1 GHz Cortex-A7
- t. Audio : Aktif
9. Lokasi : SMAN 1 TUMPANG kelas X yang berada di Desa Malangsuko Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang
10. Kompetensi Inti :
- KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam

serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

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

8. Kompetensi Dasar :

1.6 Meyakini bahwa jujur adalah ajaran pokok agama.

2.6 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.

3.6 Menganalisis manfaat kejujuran dalam kehidupan sehari-hari

4.6 Menyajikan kaitan antara contoh perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari dengan keimanan.

8. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

a. Meyakini bahwa jujur adalah ajaran pokok agama.

b. Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Menganalisis manfaat kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Menyajikan kaitan antara contoh perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari dengan keimanan.

- 9. Tema : Kejujuran
- 10. Sub Tema : Mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian
- 11. Berbasis : android

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini, menghasilkan produk berupa aplikasi yang dapat digunakan pada HP yang sistem operasinya android untuk media pembelajaran pendidikan agama Islam bagi peserta didik kelas X di SMA/SMK/ sederajat.

B. Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android

Peneliti akan memaparkan aplikasi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Berikut bagian- bagian dalam aplikasi :

1. *Splash Screen*

Splash Screen adalah menu yang tampil pada awal setelah icon aplikasi di klik. Menu ini menampilkan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Jurusan Magister pendidikan Agama Islam Tahun pelajaran 2016, pembuat aplikasi dengan tulisan “Created By Eko Wahyudi”, dan dosen pembimbing satu dan dua dengan tulisan “Supervisor Dr.H.Sugeng Listyo Prabowo,M.Pd; Dr. Marno, M.Ag”



Gambar 4.1 Splash Screen

2. Halaman Awal

Halaman Awal adalah tampilan yang muncul setelah splash screen pada aplikasi jujur itu hebat. Pada tampilan ini ada tulisan “jujur Itu Hebat” dan dibawahnya ada menu utama dan keluar. Menu utama untuk menuju menu-menu yang disediakan aplikasi dan keluar untuk keluar dari aplikasi. Pada halaman awal juga terdapat background suara bacaan ta’awud dan basmalah yang sumber suaranya diambil dari Murottal merdu terkenal yaitu Muhammad Thaha Al-Junayd.



Gambar 4.2 Halaman

3. Menu Utama

Menu Utama adalah menu pertama yang menampilkan beberapa bagian untuk menuju bagian yang lebih dalam atau spesifik. Pada menu utama, pengguna ditawarkan dengan empat pilihan menu. Pengguna cukup menekan icon yang dipilih untuk dibuka. Untuk kembali halaman awal



Gambar 4.3 Menu Utama

pengguna cukup menekan tombol back, tombol back menyesuaikan dengan handphone masing-masing pengguna karena ada sedikit perbedaan antara merek handphone yang satu dengan yang lain.

4. Materi

Pada menu materi pengguna ditawarkan dengan enam materi. Yaitu; makna kejujuran, dalil tentang jujur, keutamaan perilaku jujur, macam-macam kejujuran, menerapkan kejujuran, dan akibat kebohongan. Disetiap materinya terdapat gambar yang disesuaikan



Gambar 4.4 Materi

dengan isi materi. Dengan mengamati gambar tersebut pengguna dapat memahami maksud dan tujuan dari materi yang disajikan.

5. Makna Kejujuran

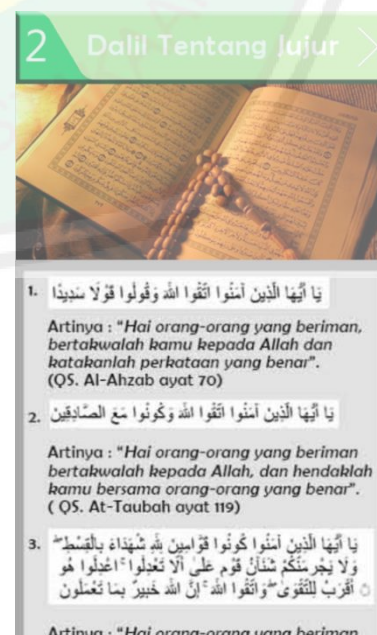
Makna kejujuran adalah salah satu menu materi yang ditampilkan dengan diberi gambar yang disesuaikan dengan makna kejujuran yaitu gambar seorang Polisi yang tidak mau disuap oleh pengemudi mobil yang melakukan pelanggaran. Tindakan seperti ini mengandung makna kejujuran yang dapat dicontoh oleh pengguna.



Gambar 4.5 Makna kejujuran

6. Dalil Tentang Jujur

Pada menu dalil tentang jujur pengguna disajikan dengan beberapa dasar yang diambil dari al-Qur'an dan Hadits. Pada bagian atas diberi gambar al-Qur'an dalam keadaan terbuka yang seolah – olah pengguna sedang membaca al-Qur'an langsung. Dalil yang disajikan disertai artinya,

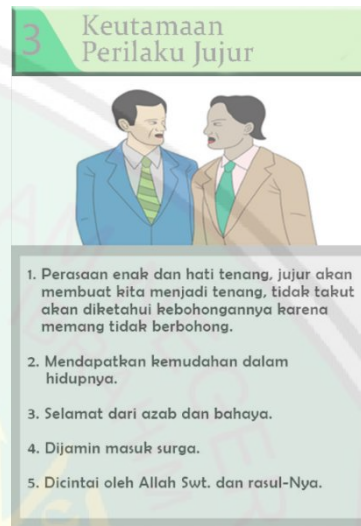


Gambar 4.6 Dalil Tentang Jujur

untuk memudahkan pengguna memahami maksud dan keterangan dari dalil tersebut.

7. Keutamaan Perilaku Jujur

Keutamaan perilaku jujur adalah menu yang menampilkan penjelasan tentang materi keutamaan perilaku jujur. Misalnya perasaan enak dan tenang, mendapatkan kemudahan dalam hidupnya, selamat dari azab, bahaya, dicinta Allah dan Rasul-Nya.



Gambar 4.7 Keutamaan perilaku jujur

8. Macam-macam Kejujuran

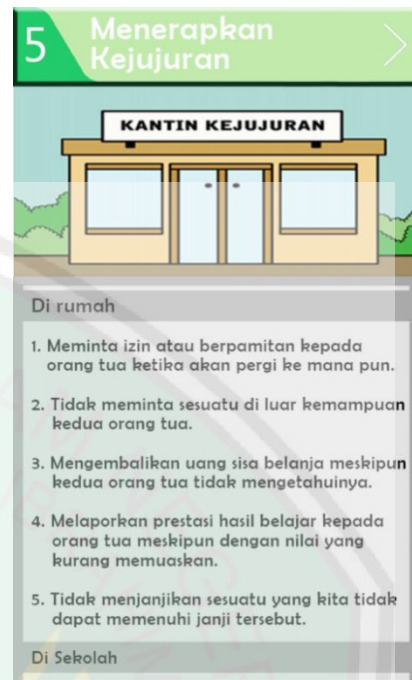
Macam - macam kejujuran adalah menu yang menampilkan penjelasan tentang materi macam-macam perilaku jujur. Macam – macam kejujuran yang disebutkan menurut pendapat al-Ghazali yaitu : Jujur dalam niat atau kehendak, jujur dalam perkataan (lisan), dan jujur dalam perbuatan (amaliyah).



Gambar 4.8 Macam-macam Kejujuran

9. Menerapkan Kejujuran

Menerapkan Kejujuran adalah menu materi yang menampilkan tentang cara untuk menerapkan perilaku jujur di rumah, disekolah. Diatas menu ini terdapat gambar kantin kejujuran sebagai salah satu implementasi kejujuran siswa di sekolah. Contoh kejujuran di rumah misalnya; meminta izin atau berpamitan orang tua ketika akan



Gambar 4.9 Menerapkan Kejujuran

pergi, tidak meminta sesuatu diluar kemampuan orang tua, mengembalikan uang sisa belanja, melaporkan hasil prestasi belajar kepada orang tua meskipun kedua orang tua tidak mengetahuinya, dan tidak menjanjikan sesuatu yang kita tidak dapat memenuhi janji tersebut.

Contoh kejujuran di Sekolah misalnya; tidak memberi atau meminta jawaban kepada teman ketika sedang ulangan atau ujian sekolah, mengatakan dengan sejujurnya alasan keterlambatan datang atau ketidakhadiran ke sekolah, mengembalikan barang-barang yang dipinjam dari teman atau orang lain, memenuhi undangan orang lain ketika tidak ada hal yang menghalanginya, dan mengembalikan barang yang ditemukan kepada pemiliknya atau melalui pihak yang bertanggung jawab.

10. Akibat Bohong

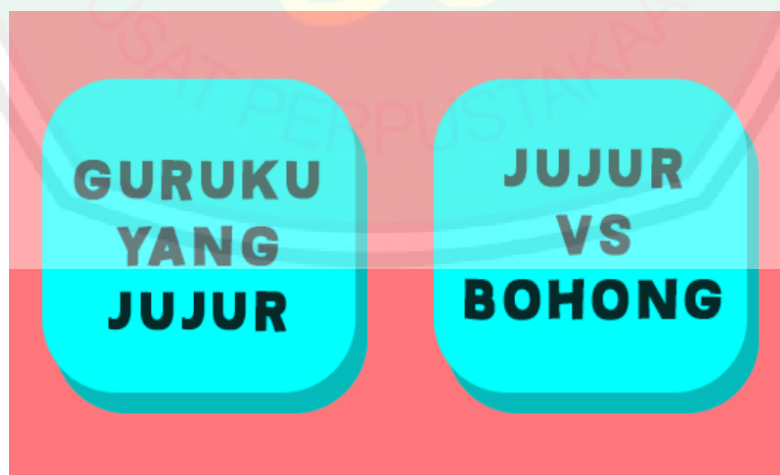
Akibat bohong adalah menu yang menampilkan tentang akibat bohong sebagai akibat perbuatan tercela. Betapa artinya sebuah kejujuran karena kejujuran akan membawa kepada kebaikan dan kebaikan akan membawa ke Surga. Sebaliknya, Kebohongan akan membuat pelakunya tidak dipercaya orang lain.



Gambar 4.10 Akibat Bohong

11. Cerita Interaktif

Cerita Interaktif adalah menu yang menampilkan gambar–gambar interaktif dan cerita interaktif. Pada menu ini pengguna ditawarkan dengan cerita interaktif guruku yang jujur dan gambar interaktif.



Gambar 4.11 Cerita Interaktif

12. Guruku yang jujur

Guruku yang jujur adalah menu yang menampilkan cerita interaktif seorang guru yang mampu mempertahankan kejujurannya walaupun dalam keadaan susah. Pada bagian ini pengguna bebas memulai ceritanya sesuai dengan nomornya, pengguna tinggal memilih dan klik sesuai yang diinginkan.



Gambar 4.12 Guruku yang jujur

13. Cerita 1



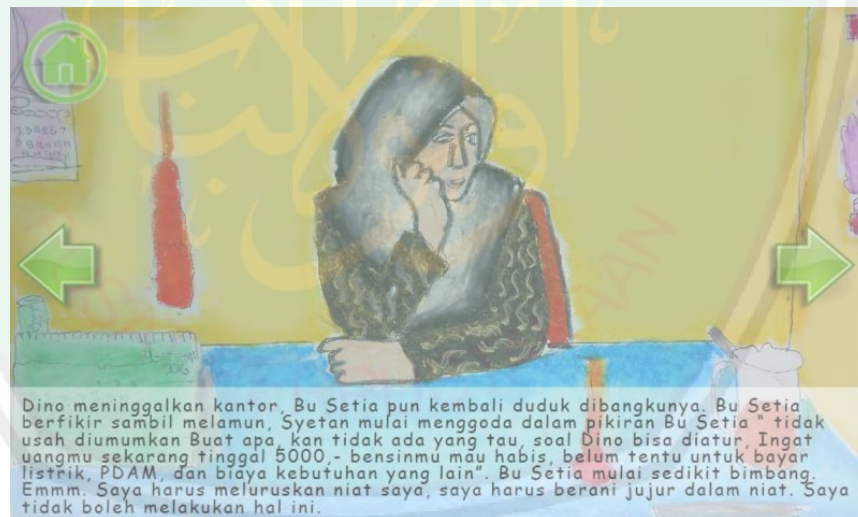
Gambar 4.13 Cerita 1

14. Cerita 2



Gambar 4.14 Cerita 2

15. Cerita 3



Gambar 4.15 Cerita 3

16. Cerita 4



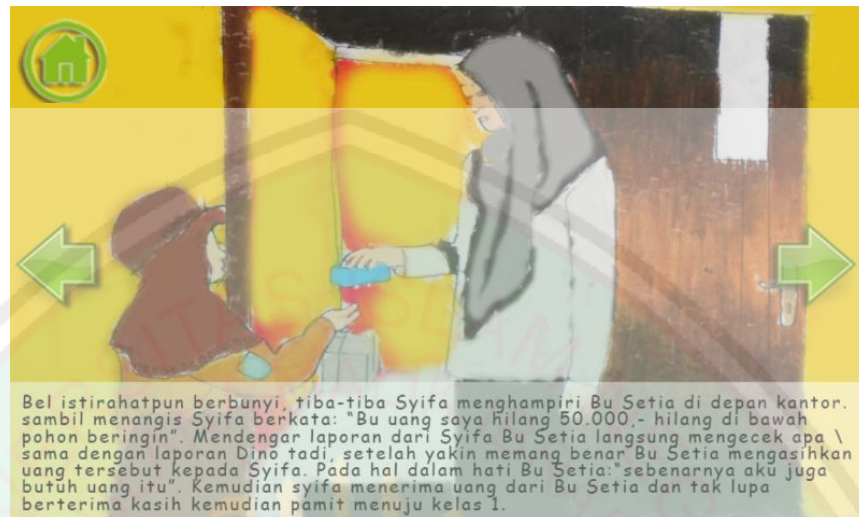
Gambar 4.16 Cerita 4

17. Cerita 5



Gambar 4.17 Cerita 5

18. Cerita 6



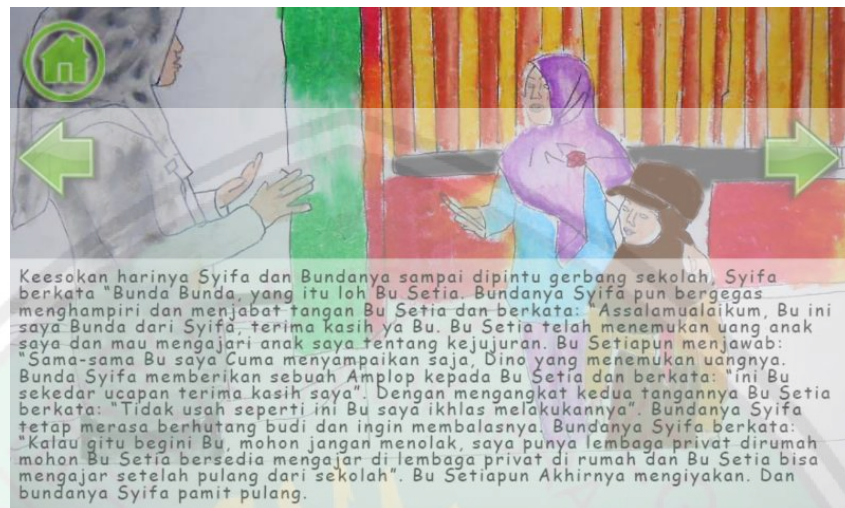
Gambar 4.18 Cerita 6

19. Cerita 7



Gambar 4.19 Cerita 7

20. Cerita 8



Gambar 4.20 Cerita 8

21. Cerita 9



Gambar 4.21 Cerita 9

22. Cerita 10



Gambar 4.22 Cerita 10

23. Jujur Vs Bohong

Jujur vs bohong adalah menu yang menampilkan gambar interaktif tentang contoh perilaku bohong yang dianalisa kebohongannya kemudian diberikan contoh perilaku jujurnya. Contoh perilaku bohong terdapat pada nomor 2, 5, 8 dan analisa nomor 3, 6, 9 serta perilaku jujur nomor 4, 7, 10.



Gambar 4.23 Jujur Vs Bohong

24. Nomor 1 Judul



Gambar 4.24 Nomor 1 Judul

25. Nomor 2 bohong



Gambar 4.25 Nomor 2 bohong

26. Nomor 3 analisa



Gambar 4.26 Nomor 3 analisa

27. Nomor 4 jujur



Gambar 4.27 Nomor 4 jujur

28. Nomor 5 bohong



Gambar 4.28 Nomor 5 bohong

29. Nomor 6 analisa



Gambar 4.29 Nomor 6 analisa

30. Nomor 7 jujur



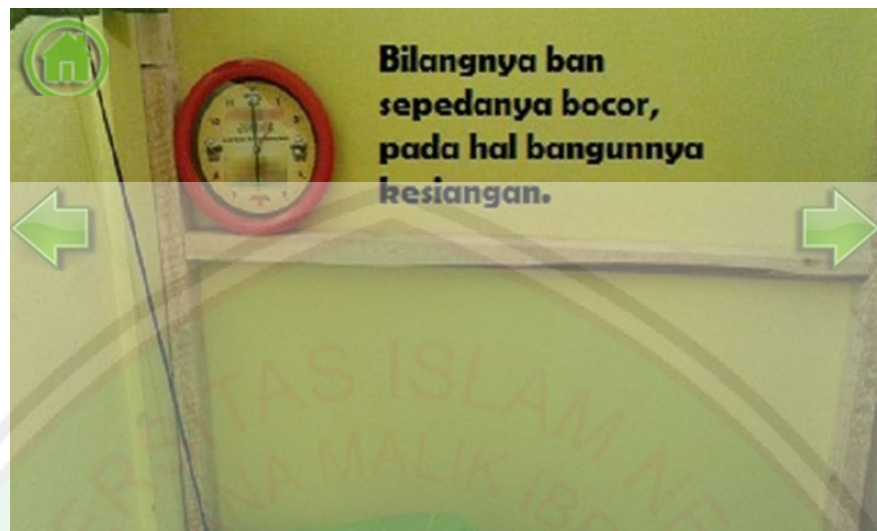
Gambar 4.30 Nomor 7 jujur

31. Nomor 8 bohong



Gambar 4.31 Nomor 8 bohong

32. Nomor 9 analisa



Gambar 4.32 Nomor 9 analisa

33. Nomor 10 jujur



Gambar 4.33 Nomor 10 jujur

34. Latihan

Latihan adalah menu yang menampilkan latihan yang berkaitan dengan perilaku jujur. Menu ini ada dua bagian yaitu; tebak gambar dan tebak soal. Pada setiap bagian terdapat gambar dan soal yang berkaitan dengan materi kejujuran serta suara background.



Gambar 4.34 Latihan

35. Tebak Soal

Tebak gambar adalah menu yang menampilkan gambar yang berkaitan dengan kejujuran. Pengguna diajak untuk menebak gambar dengan menuliskan huruf pada kotak yang telah disediakan. Pengguna disajikan sebanyak 10 soal, setiap soal diberikan waktu 30 detik dalam menjawabnya, dan setelah menjawab satu soal, pengguna dapat melihat skornya bertambah atau tidak. Skor akan bertambah jika jawabannya benar dan skor akan tidak akan bertambah jika jawaban salah.



Gambar 4.35 Tebal Soal

36. Tebak Gambar

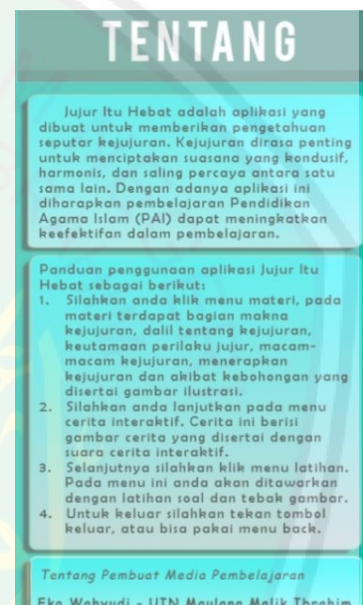
Tebak gambar adalah menu yang menampilkan gambar yang berkaitan dengan kejujuran. Pengguna diajak untuk menebak gambar dengan menuliskan huruf pada kotak yang telah disediakan.



37. Tentang

Tentang adalah menu yang menampilkan hal-hal berkaitan dengan aplikasi. Aplikasi jujur itu hebat adalah aplikasi yang dibuat untuk memberikan pengetahuan seputar kejujuran dan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa terkait bab kejujuran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pada tingkat SMA atau sederajat.

Pada menu tentang ini terdapat panduan penggunaan aplikasi jujur itu hebat untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini, dan pada menu tentang ini pengguna dapat mendengarkan lagu “jujur itu hebat” yang dilengkapi dengan teks lagu.



Gambar 4.37 Tentang

38. Keluar

Keluar adalah cara pengguna untuk keluar dari aplikasi jujur itu hebat. Pengguna dapat keluar dengan menekan tombol keluar dan klik ya untuk melanjutkan keluar, klik tidak untuk tetap menggunakan aplikasi dan klik rating untuk merating atau menilai aplikasi ini.



Gambar 4.38 Keluar

C. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan media pembelajaran PAI

Berbasis Android

1. Hasil Penilaian Validator

a. Hasil penilaian ahli materi

Adapun ahli materi yang ditunjuk sebagai penguji atau pengoreksi dari pengembangan produk peneliti yaitu: Prof. Dr. H. Mujamil Qomar, M.Ag beliau adalah guru besar sekaligus dosen IAIN Tulungagung dan dosen pascasarjana UIN Maliki Malang.

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli materi terhadap aplikasi pengembangan pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan prestasi belajar siswa yang diajukan dengan menggunakan kuisioner dengan metode angket.

Berdasarkan konversi data yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian uji ahli materi yakni :

1. Skor 5 apabila sangat Sesuai/sangat layak/sangat tepat/ sangat jelas.
2. Skor 4 apabila Sesuai/ layak/ sesuai / tepat/ jelas.
3. Skor 3 apabila cukup sesuai/ cukup layak/ cukup / cukup tepat/ cukup jelas.
4. Skor 2 apabila kurang sesuai/ kurang layak/ kurang tepat/ kurang jelas.
5. Skor 1 apabila sangat kurang Sesuai/ sangat kurang layak/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas.

Maka dapat dipaparkan data hasil penilaian ahli materi/isi Pendidikan Agama Islam berbasis Android adalah sebagai berikut :

1. Kesesuaian Judul Aplikasi dengan tujuan pembelajaran ini sangat sesuai.
2. Kelayakan isi Materi pada menu makna kejujuran ini sangat layak
3. Kelayakan isi Materi pada menu Dalil Tentang Jujur ini sangat layak
4. Kelayakan isi Materi pada menu Keutamaan Perilaku Jujur ini sangat layak
5. Kelayakan isi Materi pada menu macam-macam kejujuran sangat layak
6. Kelayakan isi Materi pada Menerapkan menu menerapkan perilaku jujur ini sangat layak
7. Kelayakan isi Materi pada menu akibat kebohongan ini sangat layak
8. Ketepatan Isi soal pada menu tebak soal dengan materi PAI sangat tepat.
9. Ketepatan gambar pada menu tebak gambar dengan materi PAI ini tepat.
10. Kelayakan isi narasi pada menu Cerita Interaktif ini layak.
11. Ketepatan isi gambar pada menu cerita interaktif dengan Materi PAI sangat tepat.

12. Kejelasan Isi materi : Makna Kejujuran, dalil tentang jujur, Keutamaan perilaku jujur, macam-macam kejujuran, Menerapkan kejujuran dan akibat kebohongan ini sangat jelas.
13. Kejelasan panduan penggunaan aplikasi pada menu tentang aplikasi ini jelas.
14. Ketepatan background music pada menu utama dengan Materi PAI ini tepat.
15. Ketepatan backgorund music pada menu latihan yang berisi tebak soal dan tebak gambar dengan materi PAI ini tepat.

Selanjutnya angket yang diberikan peneliti kepada ahli materi sebanyak 15 soal dengan menggunakan skala likert . adapun skornya sebagai berikut :

Tabel 4.1 Nilai skala likert untuk ahli materi / isi

Jawaban	Keterangan	Skor	Prosentase
SS/ST/SJ	Sangat Sesuai/ Sangat Tepat/ Sangat Jelas	5	90 – 100 %
S/T/J	Sesuai/Tepat/Jelas	4	70 – 89 %
CS/CT/CJ	Cukup Sesuai/Cukup Tepat/ Cukup Jelas	3	60 – 79 %
KS/KT/KJ	Kurang Sesuai/ Kurang Tepat/ Kurang Jelas	2	50 – 69 %
STS/STT/STJ	Sangat Tidak Sesuai/ Sangat Tidak Tepat/ Sangat Tidak Jelas	1	< 50 %

Dari hasil yang diberikan peneliti untuk 15 soal kepada ahli materi memilih jawaban :

1. Sangat Sesuai/Sangat Tepat/Sangat Jelas : $11 \times 5 = 55$
2. Sesuai/Tepat/Jelas : $4 \times 4 = 16$
3. Cukup Sesuai/Cukup Tepat/ Cukup Jelas $0 \times 3 = 0$
4. Kurang Sesuai/ Kurang Tepat/ Kurang Jelas $0 \times 2 = 0$
5. Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Tepat/Sangat Tidak Jelas $0 \times 1 = 0$

Karena angket yang disiapkan tersebut 15 aspek yang dinilai dengan skor 1 sampai 5, maka jika 15 aspek tersebut dikalikan 5, jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 75.

Berdasarkan ketentuan rumus diatas, maka secara keseluruhan dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100 \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{71}{75} \times 100 \% = 94,66 \%$$

Apabila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan maka berada pada kualifikasi sangat baik/sangat tepat/sangat jelas sehingga produk pengembangan tidak perlu adanya revisi dan produk layak diproduksi. Adapun komentar dan saran ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan aplikasi yang dibuat.

b. Hasil Penilaian ahli desain media

Adapun ahli desain media yang ditunjuk sebagai penguji atau pengoreksi dari pengembangan produk peneliti yaitu: Dr. Samsul Susilawati, M.Pd beliau adalah dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penilaian ahli media terhadap aplikasi pengembangan pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan prestasi belajar siswa yang diajukan dengan menggunakan kuisisioner dengan metode angket.

Berdasarkan konversi data yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian uji ahli desain media yakni :

1. Skor 5 apabila sangat menarik/sangat jelas/sangat sesuai/ sangat efektif.
2. Skor 4 apabila menarik/ jelas/ sesuai/ efektif
3. Skor 3 apabila cukup menarik/ cukup jelas/ cukup sesuai/ cukup efektif
4. Skor 2 apabila kurang menarik/ kurang jelas/ kurang sesuai/ kurang efektif
5. Skor 1 apabila sangat kurang menarik/ sangat kurang jelas/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang efektif.

Maka dapat dipaparkan data hasil penilaian ahli desain media adalah sebagai berikut:

1. Kemenarikan icon aplikasi ini sangat menarik

2. Kejelasan identitas media pembelajaran ini sangat jelas
3. Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi ini sangat sesuai
4. Kesesuaian tata letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada halaman awal ini sangat sesuai
5. Kesesuaian letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada halaman utama ini sangat sesuai
6. Kesesuaian letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada menu materi ini sangat sesuai
7. Kesesuaian letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada menu Cerita Interaktif ini sangat sesuai
8. Kesesuaian letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada menu Latihan ini sesuai
9. Kesesuaian letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada menu tentang ini sangat sesuai
10. Keefektifan background music menu utama ini efektif
11. Keefektifan background music menu latihan ini efektif
12. Keefektifan suara cerita pada menu cerita interaktif ini sangat efektif
13. Keefektifan background music pada menu tentang aplikasi ini sangat efektif
14. Kesesuaian gambar dengan suara cerita pada menu cerita interaktif ini sangat sesuai

15. Kesesuaian gambar dengan jawaban pada menu tebak gambar ini sangat sesuai

Selanjutnya angket yang diberikan peneliti kepada ahli materi sebanyak 15 soal dengan menggunakan skala likert . adapun skornya sebagai berikut :

Tabel 4.2 Nilai skala likert untuk ahli desain media

Jawaban	Keterangan	Skor	Prosentase
SS/ST/SJ	Sangat Sesuai/ Sangat Tepat/ Sangat Jelas	5	90 – 100 %
S/T/J	Sesuai/Tepat/Jelas	4	70 – 89 %
CS/CT/CJ	Cukup Sesuai/Cukup Tepat/ Cukup Jelas	3	60 – 79 %
KS/KT/K J	Kurang Sesuai/ Kurang Tepat/ Kurang Jelas	2	50 – 69 %
STS/STT/ STJ	Sangat Tidak Sesuai/ Sangat Tidak Tepat/ Sangat Tidak Jelas	1	< 50 %

Dari hasil yang diberikan peneliti untuk 15 soal kepada ahli desain media memilih jawaban :

2. Sangat Sesuai/Sangat Tepat/Sangat Jelas : $0 \times 5 = 0$
3. Sesuai/Tepat/Jelas : $15 \times 4 = 60$
4. Cukup Sesuai/Cukup Tepat/ Cukup Jelas $0 \times 3 = 0$
5. Kurang Sesuai/ Kurang Tepat/ Kurang Jelas $0 \times 2 = 0$
6. Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Tepat/Sangat Tidak Jelas $0 \times 1 = 0$

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah data tersajikan adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan mulai dari data penilaian ahli desain media. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media terhadap pengembangan media pembelajaran PAI Berbasis Android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa seperti yang terdapat pada tabel, maka dapat dihitung prosentasenya dengan rumus dibawah ini.

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Karena angket yang disiapkan tersebut 15 aspek yang dinilai dengan skor 1 sampai 5, maka jika 15 aspek tersebut dikalikan 5, jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 75.

Berdasarkan ketentuan rumus diatas, maka secara keseluruhan dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{60}{75} \times 100 \% = 80 \%$$

Apabila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan maka berada pada kualifikasi baik sehingga produk pengembangan perlu direvisi sebelum diproduksi. Adapun komentar dan saran ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan aplikasi yang dibuat.

c. Revisi Ahli Materi dan Ahli Media

Peneliti akan mempertimbangkan dan memasukan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli desain media. Berikut ini komentar dan saran dari ahli :

1. Ahli Materi memberikan komentar pada bagian materi menu dalil kejujuran bahwa Dalil Al-Qur'an harusnya disertai dengan ayat aslinya. Sarannya Sebaiknya menambahkan tulisan ayat atau lafadz pada bagian dalil tentang kejujuran menu materi
2. Ahli Desain Media memberikan komentar bagian cover dominan logo dan bagian Karakter tokoh Bu Setia pada cerita berbeda-beda. Sarannya ditambah dengan tulisan jurusan MPAI dan tahun 2016 dan karakter tokoh Bu Setia disamakan.

Berikut ini adalah hasil perolehan prosentase penilaian ahli media dan ahli desain media.

Tabel 4.3 prosentase ahli materi dan ahli desain media

No	Ahli	Prosentase	Kualifikasi
1.	Materi	94,66 %	Sangat Baik
2.	Desain Media	80 %	Baik

Dengan melihat tabel 4.7 diatas, maka aplikasi media pembelajaran PAI berbasis android layak untuk diproduksi atau dibuat dan selanjutnya peneliti membuat aplikasi dengan mempertimbangkan komentar dan saran dari ahli materi dan desain media.

2. Potensial calon pengguna media pembelajaran PAI Berbasis

Android

Data angket calon pengguna potensial digunakan untuk mengetahui kondisi calon pengguna, apakah siswa SMAN 1 Tumpang berpotensi untuk diteliti tentang media pembelajaran berbasis android. Untuk mendapatkan data calon pengguna potensial, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada siswa kelas 10 SMAN 1 Tumpang yang berjumlah 10 siswa. Dibawah ini adalah hasil angket calon pengguna potensial.

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah data tersajikan adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan mulai dari data angket calon pengguna potensial. Hasil angket calon pengguna potensial terhadap pengembangan media pembelajaran PAI Berbasis Android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa seperti yang terdapat pada tabel 4.6 diatas, maka dapat dihitung prosentasenya dengan rumus dibawah ini.

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Karena angket yang disiapkan tersebut 10 aspek yang dinilai dengan skor 1 sampai 5, maka jika 10 aspek tersebut dikalikan 5, jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 50.

Berdasarkan ketentuan rumus diatas, maka secara keseluruhan dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian sebagai berikut :

Tabel 4.4 hasil prosentase calon pengguna potensial

No	Nama	Jumlah skor	Prosentase	Keterangan
1	A Wildan	47	90 %	Sangat Setuju
2	Elsa	45	90 %	Sangat Setuju
3	Eve	47	94 %	Sangat Setuju
4	M Yusuf	46	92 %	Sangat Setuju
5	Isfirori	46	92 %	Sangat Setuju
6	Nadha	43	86 %	Setuju
7	Nadilatul	43	86 %	Setuju
8	Neni	44	88 %	Setuju
9	Riswandi	44	88 %	Setuju
10	Shirley	45	90 %	Sangat Setuju

Keterangan :

90 - 100 = Sangat setuju

80 - 90 = Setuju

70 - 80 = ragu-ragu

60 - 70 = kurang setuju

< 60 = tidak setuju

Dengan melihat tabel 4.9 diatas, peneliti mendapatkan hasil bahwa dari 10 pengisi angket tersebut hasil rata-rata 90 % kategori sangat setuju maka siswa SMAN 1 Tumpang berpotensi untuk diteliti dan dilanjutkan

untuk di ujicoba ke pengguna. Pengguna yang dimaksud disini adalah siswa kelas 10 SMAN 1 Tumpang.

3. Hasil Pembelajaran PAI kelompok kontrol

Peneliti akan memaparkan hasil data pembelajaran pendidikan agama Islam pada kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Perolehan nilai kelompok kontrol

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Dea Mutiara otoxsusilo	50	80
2	Elfira Diva Yuniarti	40	70
3	Riya Lestari	40	70
4	Rizka Anisa Putri	50	80
5	Winda Natalia R	50	80
6	Lailatus Syahro	40	70
7	Suci Siya Mida	40	70
8	Putri hardianti	40	60
9	Sabillatush Oktaviani	40	60
10	Iin Hidayatul Mu'ayyanah	40	70
11	Alfiatun Nadifah	40	60
12	Ana Putri Rahayu	40	70
13	Anastasya Dewi Larasati	40	60

14	Aprilya Putri Umartha	40	70
15	Ardiansyah Putra C	40	60
16	Charnanda Thata S	40	70
17	Devi Safitri	40	70
18	Dewi Latifa	40	70
19	Diva Isnia Febrriani	40	60
20	Fifi Anita	40	60

4. Hasil ujicoba pertama media pembelajaran PAI Berbasis Android

Peneliti akan memaparkan hasil data pembelajaran pendidikan agama Islam pada kelompok ujicoba pertama. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Perolehan nilai kelompok ujicoba pertama

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Isfirori Nur Hamidah A	50	80
2	Elsa Fatmasari	40	70
3	Shirley Andriani	40	70
4	Achmad Wildan	50	80
5	Muhammad Yusuf Y	50	80
6	Riswandi Imawan	40	70
7	Nadhilatul M	40	70
8	Eve Thetshuya A.K.A	40	60

9	Wafiq Rizqi K	40	60
10	Neni Najwa R	40	70
11	Firda Maghfiroh	40	70
12	Hesti Fernadia	50	60
13	Iqbal Maulana	40	60
14	Mukhamad Aziz Jazaul	40	70
15	Nabila Zahroul Mufidah	40	70
16	Novarisya Putri R	50	70
17	Nurulloh Assabiqi	40	70
18	Raihansyah Iqbal F	50	60
19	Ryzal Jagad Bimantoro	40	70
20	Weni Okta setiaji	40	70

5. Hasil Ujicoba kedua media pembelajaran PAI Berbasis Android

Peneliti akan memaparkan hasil data pembelajaran pendidikan agama Islam pada kelompok ujicoba kedua. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut ini.

Tabel 4.7 Perolehan nilai kelompok ujicoba pertama

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Tria Kurnia Sari	40	90
2	Syafi'atul Maulidiya	40	80
3	M Ifat Ramadhani	40	90
4	Aris Firmansyah	50	80
5	Dwi Putri R	50	80

6	Ruli Kurniawan	50	90
7	Marifa Alda	50	80
8	Krisna Yudha W	50	80
9	Alfandi Lintang	50	90
10	Ganesha Madya P	40	90
11	Grandisia Herdiani	50	90
12	Happy Pramashella A	40	90
13	Muchamad Bima A	50	80
14	Moh. Afifudin	50	90
15	Narendra Wicaksono	50	80
16	Nilna Milyuna R	50	90
17	Rochmel Kapitan A	50	90
18	Sulistya Indriani	40	90
19	Vira Tabya Sugiono P	50	90
20	Wahyu Martha Rizchyza	50	80

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Spesifikasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Android

Dalam spesifikasi media pembelajaran PAI berbasis android, peneliti membahas spesifikasi produk yang dibuat sebagai berikut:

1. Nama Produk : Jujur Itu Hebat
2. Fokus pengembangan: peneliti Membuat modul pembelajaran PAI yang dimediasi dengan handphone beroperasi sistem android untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Jadi intinya media yang disampaikan melalui android mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran PAI.

3. Detail Aplikasi :
 - a. Nama Aplikasi : Jujur Itu Hebat
 - b. Dibangun dengan : Android Studio

Peneliti membangun aplikasi (apk) dengan menggunakan android studio, sebuah software yang digunakan untuk membuat atau membangun aplikasi yang penuh dengan bahasa kode. Peneliti diharuskan menguasai program android studio untuk memudahkan pembuatan aplikasi tersebut.

- c. Di Install pada : HP yang beroperasi sistem android

Perlu diketahui pengguna bahwa handphone ada yang beroperasi sistem ios ada yang android. Ios itu digunakan untuk handphone

seperti aple. Sedangkan android digunakan pada handphone bermerek seperti samsung, lenovo, LG, Oppo, dan merek hp yang lainnya. Selain handphone, aplikasi yang berbasis android dapat digunakan pada tablet android. Pada penelitian ini, peneliti sudah mencoba aplikasi yang dibuat mampu diinstall di tablet android.

- d. Ram Minimal : 512 Mb.
- e. Tipe layar : TFT capacitive touchscreen, 256K colors
- f. Ukuran Layar : - Nexus 5X (5.2", 1080 x 1920: 420dpi)
 - Nexus 6P (5.7", 1440 x 2560: 560dpi)
 - Nexus 6 (6.0", 1440 x 2560: 560dpi)
 - Nexus 9 (8.9", 2048 x 1536: xhdpi)
 - Nexus 5 (5.0", 1080 x 1920: xxhdpi)
 - Nexus 7 (7.0", 1200 x 1920: xhdpi)
 - Nexus 4 (4.7", 768 x 1280: xhdpi)
 - Nexus 10 (10.1", 2560 x 1600: xhdpi)
 - Nexus 7 (2012) (7.0", 800 x 1280: tvdpi)
 - Galaxy Nexus (4.7", 720 x 1280: xhdpi)
 - Nexus S (4.0", 480 x 800: hdpi)
 - Nexus One (3.7", 480 x 800: hdpi)

Diatas adalah ukuran layar yang dapat dipakai oleh pengguna untuk menginstall aplikasi yang dibuat. Ukuran diatas juga sudah diujicoba pada handphone dan tablet android.

- g. Jaringan : - GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 – SIM 1 &
SIM 2
- HSDPA 900 / 2100

Jaringan yang dimaksud adalah ketika pengguna menginginkan aplikasi ini, maka pengguna dapat mendownloadnya di play store atau google play dengan menggunakan paket data atau jaringan wifi.

- h. Sistem Operasi : minimal API14: Android 4.0
(IceCreamSandwich)

Aplikasi yang dibuat peneliti tidak dipakai pada tipe android yang dibawah android 4.0 Ice Cream Sandwich, tetapi dapat digunakan pada tipe diatasnya.

- i. Processor : Single Core 1 GHz Cortex-A7

Setelah dilakukan pengujian pada beberapa handphone (HP) pengguna, ukuran processor yang semula single core 1 GHz dan peneliti mengujicoba pada handphone dibawahnya 1 GHz bisa berjalan akan tetapi kurang maksimal prosesnya masih lebih cepat yang menggunakan processor 1 GHz.

- j. Audio : Aktif

Audio pada aplikasi ini sangat dibutuhkan karena ada beberapa bagian aplikasi yang bersifat interaktif dengan menggunakan perpaduan gambar dan suara.

4. Lokasi : SMAN 1 TUMPANG kelas X yang berada
di Desa Malangsuko Kecamatan Tumpang

Kabupaten Malang

5. Kompetensi Inti :

KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

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

KI-3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

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

9. Kompetensi Dasar :

1.6 Meyakini bahwa jujur adalah ajaran pokok agama.

2.6 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.

3.6 Menganalisis manfaat kejujuran dalam kehidupan sehari-hari

4.6 Menyajikan kaitan antara contoh perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari dengan keimanan.

8. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

- a. Meyakini bahwa jujur adalah ajaran pokok agama.
- b. Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Menganalisis manfaat kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Menyajikan kaitan antara contoh perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari dengan keimanan.

9. Tema : Kejujuran

10. Sub Tema : Mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian

11. Berbasis : android

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini, menghasilkan produk berupa aplikasi yang dapat digunakan pada HP yang sistem operasinya android untuk media pembelajaran pendidikan agama Islam bagi peserta didik kelas X di SMA/SMK/ sederajat.

B. Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android

Peneliti akan menjelaskan penggunaan media pembelajaran PAI berupa modul yang dibuat dalam aplikasi, yaitu :

1. Pengguna menekan tombol pada menu tentang untuk mengetahui panduan penggunaan.
2. Setelah itu pengguna silahkan menekan tombol menu materi. Pada menu materi terdapat beberapa bagian yaitu makna kejujuran, dalil tentang kejujuran, keutamaan perilaku jujur, macam-macam kejujuran, dan akibat kebohongan yang disertai dengan ilustrasi gambar dan musik.
3. Setelah menu materi, pengguna dianjurkan untuk melanjutkan pada menu cerita interaktif. Cerita ini adalah sepuluh bagian cerita. Di setiap bagiannya terdapat musik yang mengiringi cerita tersebut.
4. Setelah menu cerita interaktif, pengguna diajak untuk berlatih pada menu latihan. Pada menu ini terdapat dua bagian, yaitu bagian menu tebak soal yang menyajikan dalam sepuluh soal pilihan ganda dan pengguna setelah selesai akan dapat mengetahui langsung perolehan nilai yang didapat. Bagian kedua adalah menu tebak gambar yang menyajikan delapan gambar seputar kejujuran untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada menu materi.
5. Untuk keluar dari aplikasi pengguna bisa menekan tombol back atau tombol keluar pada halaman awal.

C. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan media pembelajaran PAI

Berbasis Android

Peningkatan prestasi belajar dengan media pembelajaran PAI berbasis android, peneliti mengelompokkan kedalam beberapa kelompok, yaitu :

1. Hasil kelompok kontrol

Kelompok kontrol ini berfungsi untuk mengontrol kelompok ujicoba. Kelompok kontrol akan diajarkan dengan media biasa tanpa menggunakan perlakuan media berbasis android.

Dengan melihat data pada lampiran tentang data kelompok kontrol, maka peneliti akan membahas hasil penelitian sebagai berikut:

Data dapat dianalisis dengan menggunakan uji T test, berikut perhitungan dengan menggunakan SPSS 16 :

T-Test

[DataSet0]

Tabel 5.1 Paired samples statistics kelompok kontrol

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre_test_kontrol	41.5000	20	3.66348	.81918
	post_test_kontrol	68.0000	20	6.95852	1.55597

Dengan melihat tabel 5.1 hasil SPSS diatas maka kita dapat mengetahui rata-rata nilai sebelum diajarkan dengan media biasa pada kelompok kontrol mendapatkan sebesar 41.50 dengan standar deviasi 3.66348 dan rata-rata nilai setelah diajarkan dengan media biasa pada kelompok kontrol mendapatkan sebesar 68.00 dengan standar deviasi 6.95852.

Tabel 5.2 Paired samples Corelations kelompok kontrol

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre_test_kontrol & post_test_kontrol	20	.743	.000

Bagian ini diperoleh hasil korelasi antara kedua variabel, yang menghasilkan angka 0,743 (artinya kuat dan positif) dengan nilai probabilitas (sig.) 0,000 (artinya signifikan pada taraf 0,01). Hal ini menyatakan bahwa korelasi antara sebelum diajar dengan media biasa dan sesudah diajar dengan media biasa berhubungan secara tidak nyata, karena nilai probabilitas $>0,05$.

Tabel 5.3 Paired samples Tests kelompok kontrol

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pre_test_kelompok_kontrol - post_test_kelompok_kontrol	-2.650E1	4.89360	1.09424	-28.79028	-24.20972	-24.218	19	.000

Out Put Bagian ketiga (Paired Sample Test)

Hipotesis :

H_0 = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media biasa adalah sama atau tidak berbeda secara nyata).

H_a = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media biasa adalah sama atau tidak berbeda secara nyata).

Pengambilan keputusan :

1. Berdasarkan perbandingan antara t hitung dengan t tabel

Jika statistik hitung > statistik tabel, maka H_0 ditolak

Jika statistik hitung < statistik tabel, maka H_0 diterima

Diketahui t hitung output adalah 22.132, yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus :

$$t = \frac{d}{s / \sqrt{n}}$$

$$t = \frac{3.900}{7.88069 / \sqrt{20}}$$

$$t = 22.132$$

Sedangkan statistik tabel data dicari pada tabel t : 3,883 pada tingkat signifikan 0,05 %

Tingkat signifikan (α) adalah 5 % atau tingkat kepercayaan 95 %
df (degree of freedom) atau derajat kebebasan adalah $n-1$ atau $20-1=19$

Uji dilakukan dua sisi atau dua ekor karena akan diketahui apakah rata-rata sebelum sama dengan sesudah atautakah tidak. Perlunya dua sisi dapat diketahui pula outputnya SPSS yang menyatakan 2 tailed.

Dari tabel t di dapat angka = 3,883

Keputusan :

Oleh karena statistik hitung > statistik tabel, maka H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah pembelajaran PAI diajar dengan media biasa adalah tidak sama atau berbeda nyata, yang berarti bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan media biasa berhasil secara signifikan.

2. Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (Sig.)

Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak

Keputusan :

Terlihat bahwa t hitung adalah 22,132 dengan nilai probabilitas 0,000 oleh karena probabilitas $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti sebelum dan sesudah pembelajaran PAI dengan media biasa adalah tidak sama atau berbeda nyata. Dalam output juga disertakan perbedaan mean sebesar $- 2.650$ yaitu selisih rata-rata sesudah dan sebelum pembelajaran PAI dengan media biasa. Bernilai negatif : Artinya terjadi kecenderungan peningkatan pembelajaran PAI dengan media biasa sesudah perlakuan. Rata-rata penurunannya adalah 2.650.

2. Hasil ujicoba pertama media pembelajaran PAI Berbasis Android

Peneliti terlebih dahulu akan menganalisis pre test kelompok ujicoba pertama dan post test kelompok ujicoba pertama dengan melakukan uji t . Dengan menggunakan program SPSS 16 peneliti mendapat hasil sebagai berikut :

T-Test

[DataSet0]

Tabel 5.4 Paired samples statistics kelompok Ujicoba Pertama

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre_Test_Ujicoba_Pertama	43.0000	20	4.70162	1.05131

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Test_Ujicoba_Pertama	43.0000	20	4.70162	1.05131
	Post_Test_Ujicoba_Pertama	69.0000	20	6.40723	1.43270

Dengan melihat tabel 4.19 hasil SPSS diatas maka kita dapat mengetahui rata-rata nilai sebelum diajarkan dengan media berbasis android pada kelompok ujicoba pertama mendapatkan sebesar 43.00 dengan standar deviasi 4.70162 dan rata-rata nilai setelah diajarkan dengan media berbasis android pada kelompok ujicoba pertama mendapatkan sebesar 69.00 dengan standar deviasi 6.40723.

Tabel 5.5 Paired samples Corelations kelompok ujicoba pertama

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre_Test_Ujicoba_Pertama & Post_Test_Ujicoba_Pertama	20	.280	.233

Bagian ini diperoleh hasil korelasi antara kedua variabel, yang menghasilkan angka 0,280 (artinya hubungan kuat dan positif) dengan nilai probabilitas (sig.) 0,233. Hal ini menyatakan bahwa korelasi antara sebelum dan sesudah diajar berbasis android pada kelompok ujicoba pertama berhubungan secara tidak nyata, karena nilai probabilitas $>0,05$.

Tabel 5.6 Paired samples Tests kelompok ujicoba pertama

		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_kelompok_uji_coba_pertama - post_test_kelompok_ujicoba_pertama	-2.600E1	6.80557	1.52177	-29.18511	-22.81489	-17.085	19	.000

Out Put Bagian ketiga (Paired Sample Test)

Hipotesis :

Ho2 = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media berbasis android pada ujicoba pertama adalah sama atau tidak berbeda secara nyata).

Ha2 = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media berbasis android pada ujicoba pertama adalah sama atau berbeda secara nyata).

Pengambilan keputusan :

1. Berdasarkan perbandingan antara t hitung dengan t tabel

Jika statistik hitung > statistik tabel, maka Ho ditolak
Jika statistik hitung < statistik tabel, maka Ho diterima.

Diketahui t hitung output adalah 17.085, yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus :

$$t = \frac{d}{S / \sqrt{n}}$$

$$t = \frac{2.600}{6.80557 / \sqrt{20}}$$

$t = 17.085$

sedangkan statistik tabel data dicari pada tabel t :

tingkat signifikan (α) adalah 5 % atau tingkat kepercayaan 95%

df (degree of freedom) atau derajat kebebasan adalah $n-1$ atau $20-1=19$

Uji dilakukan dua sisi atau dua ekor karena akan diketahui apakah rata-rata sebelum sama dengan sesudah ataukah tidak. Perlunya dua sisi dapat diketahui pula outputnya SPSS yang menyatakan 2 tailed. Dari tabel t di dapat angka = 3,883

Keputusan :

Oleh karena statistik hitung $>$ statistik tabel, maka H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah pembelajaran PAI diajar dengan media berbasis android pada ujicoba pertama adalah tidak sama atau berbeda nyata, yang berarti bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan berbasis android pada ujicoba pertama berhasil secara signifikan.

2. Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (Sig.)

Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak

Keputusan :

Terlihat bahwa t hitung adalah 17.085 dengan nilai probabilitas 0,000 oleh karena probabilitas $0,000 > 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti sebelum dan sesudah pembelajaran PAI dengan media

berbasis android pada ujicoba pertama adalah tidak sama atau berbeda nyata. Dalam output juga disertakan perbedaan mean sebesar - 2.600 yaitu selisih rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran PAI dengan media berbasis android pada ujicoba pertama. Bernilai negatif: Artinya terjadi kecenderungan peningkatan pembelajaran berbasis android pada ujicoba pertama sesudah perlakuan. Rata-rata peningkatannya adalah 0,250.

3. Hasil Ujicoba kedua media pembelajaran PAI Berbasis Android

Peneliti akan membahas hasil penelitian pada kelompok ujicoba kedua. Untuk memudahkan dalam perhitungan peneliti akan menganalisis dengan menggunakan SPSS 16 :

Tabel 5.7 Paired samples statistics kelompok Ujicoba kedua

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre_test_kelompok_ujicoba_kedua	47.0000	20	4.70162	1.05131
	post_test_kelompok_ujicoba_kedua	86.0000	20	5.02625	1.12390

Dengan melihat tabel 4.25 hasil SPSS diatas maka kita dapat mengetahui rata-rata nilai sebelum diajarkan dengan media berbasis android pada kelompok ujicoba kedua mendapatkan sebesar 47.00 dengan standar deviasi 4.70162 dan rata-rata nilai setelah diajarkan dengan media biasa pada kelompok ujicoba kedua mendapatkan sebesar 86.00 dengan standar deviasi 5.02625.

Tabel 5.8 Paired samples Correlations kelompok ujicoba kedua

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre_test_kelompok_ujicoba_kedua & post_test_kelompok_ujicoba_kedua	20	-.312	.181

Bagian ini diperoleh hasil korelasi antara kedua variabel, yang menghasilkan angka 0,312 dengan nilai probabilitas (sig.) 0,181. Hal ini menyatakan bahwa korelasi antara sebelum dan sesudah diajar berbasis android pada kelompok ujicoba kedua berhubungan secara tidak nyata, karena nilai probabilitas $>0,05$.

Tabel 5.9 Paired samples Tests kelompok ujicoba kedua

	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_kelompok_ujicoba_kedua - post_test_kelompok_ujicoba_kedua	-3.90000E1	7.88069	1.76218	-42.68828	-35.31172	-22.132	19	.000

Out Put Bagian ketiga (Paired Sample Test)

Hipotesis :

Ho3 = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media berbasis android pada ujicoba kedua adalah sama atau tidak berbeda secara nyata).

Ha3 = kedua rata-rata populasi adalah sama (rata-rata sebelum dan sesudah diajar dengan media berbasis android pada ujicoba kedua adalah sama atau berbeda secara nyata).

Pengambilan keputusan :

1. Berdasarkan perbandingan antara t hitung dengan t tabel

Jika statistik hitung > statistik tabel, maka Ho3 ditolak

Jika statistik hitung < statistik tabel, maka Ho3 diterima

Diketahui t hitung output adalah 22.132, yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus :

$$t = \frac{d}{S / \sqrt{n}}$$

$$t = \frac{3.90000}{7.88069 / \sqrt{20}}$$

$$t = 22.132$$

sedangkan statistik tabel data dicari pada tabel t :

tingkat signifikan (α) adalah 5 % atau tingkat kepercayaan 95%

df (degree of freedom) atau derajat kebebasan adalah n-1 atau

$$20-1=19$$

Uji dilakukan dua sisi atau dua ekor karena akan diketahui apakah rata-rata sebelum sama dengan sesudah atau tidak. Perlunya dua sisi dapat diketahui pula outputnya SPSS yang menyatakan 2 tailed. Dari tabel t di dapat angka = 3,883

Keputusan :

Oleh karena statistik hitung > statistik tabel, maka H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah pembelajaran PAI diajar dengan media berbasis android pada ujicoba kedua adalah tidak sama atau berbeda nyata, yang berarti bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan media berbasis android pada ujicoba kedua berhasil secara signifikan.

2. Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (Sig.)

Jika probabilitas > 0,05, maka H_0 diterima

Jika probabilitas < 0,05, maka H_0 ditolak

Keputusan :

Terlihat bahwa t hitung adalah 22.132 dengan nilai probabilitas 0,000 oleh karena probabilitas 0,000 > 0,05, maka H_0 ditolak, yang berarti sebelum dan sesudah pembelajaran PAI dengan berbasis android pada ujicoba kedua adalah tidak sama atau berbeda nyata. Dalam output juga disertakan perbedaan mean sebesar - 3.90000 yaitu selisih rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran PAI dengan media berbasis android pada ujicoba kedua. Bernilai negatif: Artinya terjadi kecenderungan peningkatan pembelajaran berbasis android

pada ujicoba kedua sesudah perlakuan. Rata-rata peningkatannya adalah 3.90000.

Tabel 5.10 Perbandingan kelompok kontrol, ujicoba pertama, dan ujicoba kedua

No.	Data	Kelompok		
		Kontrol	Ujicoba I	Ujicoba II
1.	Mean pre test	41.50	43	47
2.	Mean post test	68	69	86
3.	Standar deviasi pre test	3.66348	4.70162	4.70162
4.	Standar deviasi post test	6.95852	6.40723	5.02625
5.	Korelasi	0,743	0,280	0,312
6.	Signifikan 1	0,000	0,233	0,181
7.	Paired differences mean	2.650	2.600	3.90000
8.	Paired differences standart deviation	4.89360	6.80557	7.88069
9.	T	24.218	17.085	22.132
10.	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000

Dengan melihat hasil tabel 4.27 peneliti dapat menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keefektifan pembelajaran rata-rata sebelum (pre test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua berturut-turut 41.50, 43 dan 47. Dan rata-rata setelah (post test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba kedua berturut-turut 68, 69, dan 86. Dari kelompok kontrol, ujicoba pertama dan ujicoba

kedua, nilai t pada kelompok kontrol 24.218, nilai t pada kelompok ujicoba pertama 17.085, nilai t pada kelompok ujicoba kedua 22.132, semua H_0 di tolak karena nilai $t > t$ tabel, t tabel = 3,883 dan ketiga kelompok berhasil secara signifikan.

Setelah diketahui adanya peningkatan pembelajaran PAI dengan media berbasis android, Selanjutnya peneliti dapat memproduksi aplikasi yang dibuat di sebarakan kepada pengguna lebih besar dengan memasukan aplikasi ke google play dan mengawali google play beta yaitu masih dalam proses ujicoba.

Setelah melihat saran dan masukan dari pengguna google play peneliti kemudian merilis aplikasinya dan diteruskan kategori publih rilis atau menghilangkan kategori beta sehingga pengguna dalam memberikan bintang 5, 4, 3, 2, atau 1 dan memasukan komentar pada google play.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Spesifikasi media pembelajaran PAI berbasis android

Peneliti akan menyimpulkan spesifikasi media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis android sebagai berikut :

- a. Media berupa : Modul pembelajaran PAI
- b. Dimediakan dengan : Aplikasi yang dapat digunakan untuk handphone dan tablet
- c. Jenjang : SMA / Sederajat
- d. Kelas : X (sepuluh)
- e. Semester : Ganjil
- f. Kurikulum : 2013 edisi revisi 2016
- g. Nama Aplikasi : Jujur Itu Hebat
- h. Dibangun dengan : Android Studio
- i. Ram Minimal : 512 Mb
- j. Ukuran Layar : - Nexus 5X (5.2", 1080 x 1920: 420dpi)
 - Nexus 6P (5.7", 1440 x 2560: 560dpi)
 - Nexus 6 (6.0", 1440 x 2560: 560dpi)
 - Nexus 9 (8.9", 2048 x 1536: xhdpi)
 - Nexus 5 (5.0", 1080 x 1920: xxhdpi)
 - Nexus 7 (7.0", 1200 x 1920: xhdpi)
 - Nexus 4 (4.7", 768 x 1280: xhdpi)

- Nexus 10 (10.1", 2560 x 1600: xhdpi)
- Nexus 7 (2012) (7.0", 800 x 1280: tvdpi)
- Galaxy Nexus (4.7", 720 x 1280: xhdpi)
- Nexus S (4.0", 480 x 800: hdpi)
- Nexus One (3.7", 480 x 800: hdpi)

- l. Tipe Android : Minimal Android 4.0
(Ice Cream Sandwich)
- m. Processor : minimal Single Core 1 GHz
- n. Audio : Aktif

2. Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android

Penelitian menjelaskan penggunaan media pembelajaran PAI berupa modul yang dibuat dalam aplikasi, yaitu :

- a. Pengguna menekan tombol pada menu tentang untuk mengetahui panduan penggunaan.
- b. Setelah itu pengguna silahkan menekan tombol menu materi. Pada menu materi terdapat beberapa bagian yaitu makna kejujuran, dalil tentang kejujuran, keutamaan perilaku jujur, macam-macam kejujuran, dan akibat kebohongan yang disertai dengan ilustrasi gambar dan musik.
- c. Setelah menu materi, pengguna dianjurkan untuk melanjutkan pada menu cerita interaktif. Cerita ini adalah sepuluh bagian cerita. Di setiap bagiannya terdapat musik yang mengiringi cerita tersebut.
- d. Setelah menu cerita interaktif, pengguna diajak untuk berlatih pada menu latihan. Pada menu ini terdapat dua bagian, yaitu bagian menu tebak soal

yang menyajikan dalam sepuluh soal pilihan ganda dan pengguna setelah selesai akan dapat mengetahui langsung perolehan nilai yang didapat. Bagian kedua adalah menu tebak gambar yang menyajikan delapan gambar seputar kejujuran untuk mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari pada menu materi.

- e. Untuk keluar dari aplikasi pengguna bisa menekan tombol back atau tombol keluar pada halaman awal.

3. Peningkatan Prestasi siswa dengan media pembelajaran PAI Berbasis Android

Pembelajaran PAI dengan media berbasis android dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tiga tema mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian. Hal ini ditandai dengan rata-rata sebelum (pre test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama, dan ujicoba kedua berturut-turut 41.50, 43, 47. Dan rata-rata setelah (post test) melakukan pembelajaran PAI kelompok kontrol, ujicoba pertama, dan ujicoba kedua berturut-turut 68, 69, 86. Nilai t pada kelompok kontrol 24.218, kelompok ujicoba pertama 17.085, dan kelompok ujicoba kedua 22.132, semua H_0 di tolak karena nilai $t > t$ tabel, t tabel 3, 883 dan ketiga kelompok berhasil secara signifikan.

B. Saran

1. Spesifikasi media pembelajaran PAI berbasis android
 - a. Aplikasi disajikan untuk tingkat SMA/Sederajat, akan tetapi karena pentingnya perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari, selain siswa SMA/Sederajat juga dapat mempelajari dan menggunakan media.

- b. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada handphone dan tablet yang operasi sistemnya menggunakan android.
- c. Aplikasi tidak dapat diinstall pada tipe android dibawah 4.0, apabila dipaksakan untuk diinstall akan menyebabkan kerusakan sistem atau aplikasi ditolak oleh sistem handphone.
- d. Ukuran layar yang tidak sesuai dengan spesifikasi diatas menyebabkan perubahan bentuk icon dan gambar tetapi untuk background musik tetap berfungsi dengan baik.

2. Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android

Peneliti menyarankan kepada penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android sebagai berikut :

- a. Pengguna harus memastikan kondisi baterai lebih dari 15 % agar pengguna dapat menginstall aplikasi.
- b. Pengguna juga memastikan ruang memori internal dan eksternal lebih dari 18 Mega byte agar diinstall aplikasi jujur itu hebat.
- c. Pengguna dapat mendownload aplikasi jujur itu hebat melalui play store atau google play.
- d. Pengguna disarankan ketika download memakai jaringan wifi supaya proses cepat dan tidak terputus, kalau pengguna menggunakan paket data internet melalui kartu maka cari lokasi yang mendukung jaringan H+ atau 4G khusus handphone yang sudah mendukung jaringan 4G.
- e. Aplikasi jujur itu hebat didesain ketika aplikasi tidak dipakai dan dalam keadaan screen saver maka aplikasi secara otomatis tertutup,

kalau pengguna ingin membuka aplikasi, pengguna mengklik icon aplikasi jujur itu hebat, kecuali pada menu latihan bagian tebak soal, tebak gambar dan menu tentang.

3. Peningkatan Prestasi siswa dengan media pembelajaran PAI Berbasis Android

Media pembelajaran yang berupa aplikasi Jujur Itu Hebat dapat dipakai oleh pengguna yang luas akan tetapi aplikasi ini di desain untuk pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) kelas X di tingkat SMA / Sederajat. Isi konten dan desain yang digunakan sesuai siswa SMA. Peneliti memohon maaf kepada pengguna ketika media aplikasi ini belum sesuai dengan yang diharapkan pengguna. Peneliti sadar bahwa media aplikasi yang dibuat masih perlu dikembangkan lagi. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kepada pengguna untuk memberikan saran dan komentar kepada peneliti melalui menu komentar yang disajikan di googlay. Saran dan komentar yang mendukung perbaikan dan pengembangan berikutnya akan bermanfaat bagi peneliti.

Setelah melihat saran dan masukan dari pengguna siswa SMAN 1 Tumpang dan pengguna google play, peneliti akan merilis aplikasi jujur itu hebat dan dilanjutkan dengan kategori publish rilis sehingga pengguna umum dapat memberikan penilaian dengan memberikan rating atau bintang 5, 4, 3, 2, atau 1 dan dapat memasukkan komentar pada menu yang sudah disediakan pihak play store atau google play.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu, Noor Salimi, *dasar-dasar pendidikan agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014
- Akbarul HudArif, *Live Coding! 9 Aplikasi Android buatan sendiri*, Yogyakarta: Andi, 2013
- Ali Hasyimi Muhammad, *Apakah Anda Berkepribadian Muslim?*, Terj. Abu Fahmi, Cet. 1, Jakarta: Gema Insani Press, 1988
- Alya Alif, *Inspirasi Kejujuran*, Tangerang Selatan: PT Alif Alya, 2015
- Andayati Dina, *Kantin Kejujuran Berbasis Informasi*, Yogyakarta: Jurnal Teknologi, Tecno scientia, Voll. 4 No. 2 Februari 2012
- Arsyad Azhar, *Media Belajar*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2009
- Daryanto, Aris Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2014
- Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Gava Media, 2014
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*
- Dirjen. Pendidikan dasar dan menengah, *Materi-materi umum pokok*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta, 2016
- Educastudio, *Cerita Anak: Mila Si Pelupa*, Jawa Tengah: Educastudio, 2016
- Geng bocah SD-SMP cabuli siswi SMP", Jawa Pos, Jumat, 13 Mei 2016

Gottmon John, De Claire John, *Kiat-kiat membesar anak yang memiliki kecerdasan emosional*, terj. T. Hermaya, cet. 6; Jakarta: gramedia pustaka utama, 2003

Hermawan S Stephanus, *mudah membuat aplikasi android*, Yogyakarta : Andi, 2011

Ma'mur Asmani Jamal, *7 Tips Aplikasi PAKEM*, Jogjakarta: Diva Press, cet. Ke-x, 2014

Martiningtyas Nining, *Statistika*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011

Maudiarti Santi, dipta Suma P Anggiearani, Salma Prawiradilaga Dewi, *Prinsip-Prinsip Disain Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2008

Membentak anak bisa kurangi kecerdasan”, Jawa Pos, Rabu, 26 Mei 2016

Mujib Abdul, Mudzakir Jusuf, *Nuansa-nuansa psikologi Islami*, tanpa penerbit dan tahun

Mulyadi Imam, “Dilarang Pakai HP”, Cerdas, edisi 17-November 2015

Niken, Haryanto Dany, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prosepektif)*, Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya, 2010

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan, *Panduan penilaian untuk sekolah Menengah atas*

PutraNusa, *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, Jakarta: Rineka Puspa, 2012

S. Josephson Michael, Val J. Peter, Tom Dowd, *Menumbuhkan 6 sikap remaja idaman*, terj. Esti A. Budihabsari Cet. 1; Bandung: Kaifa, 2003

Shrum.L.J, *Psikologi Media Entertainment*, terj. Ismanto, Cet. 1; Yogyakarta: Jalasutra , 2010

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfa Beta, 2013

Syafii Antonio Muhammad, *Ensiklopedia Leadership dan manajemen Muhammad SAW*, Jakarta:Tazkia, 2012

Wahana Komputer, *Step by step menjadi progammer android*, Yogyakarta: Andi; Semarang Wahana Komputer, 2013

Wipperman Jean, *Meningkatkan Kecerdasan Emosional*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007

Zuriah Nurul, *pendidikan moral dan budi pekerti dalam perspektif perubahan*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI
PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam rencana pembelajaran sehingga pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti ada keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi kelas X SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Produk yang dihasilkan berupa **"Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android"** yang dikemas dalam bentuk Aplikasi yang diinstal di *handphone* siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa produk pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran PAI.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sebelum mengisi instrument penilaian, dimohon terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket sebagai berikut :

1. Bapak di mohon mengamati produk pengembangan media pembelajaran dengan seksama, kemudian mengisi lembar evaluasi yang telah disediakan dengan memberikan tanda checklist (v) pada angka 5, 4, 3, 2, dan 1 yang menurut bapak sesuai

2. Pedoman penilaian sebagai berikut :

- a. Skor 5 apabila sangat baik/sangat layak/sangat menarik/ sangat efektif/ sangat mudah/ sangat sesuai / sangat tepat/ sangat jelas.
 - b. Skor 4 apabila baik/ layak/ menarik/ efektif/ mudah/ sesuai / tepat/ jelas.
 - c. Skor 3 apabila cukup baik/ cukup layak/ cukup menarik/ cukup efektif/ cukup mudah/ cukup sesuai / cukup tepat/ cukup jelas.
 - d. Skor 2 apabila kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik/ kurang efektif/ kurang mudah/ kurang sesuai / kurang tepat/ kurang jelas.
 - e. Skor 1 apabila sangat kurang baik/ sangat kurang layak/ sangat kurang menarik/ sangat kurang efektif/ sangat kurang mudah/ sangat kurang sesuai / sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas.
3. Apabila Bapak telah memilih jawaban dan kemudian ingin mengubah jawaban, mohon beri tanda (=) pada jawaban yang diubah dan memberi tanda chechlist (v) pada jawaban baru yang dianggap benar atau sesuai.
4. Selain Bapak memberi skor sesuai item diatas, ibu juga diharapkan dapat memberikan saran-saran pada kolom kritik dan saran serta kesimpulan.

Contoh :

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Komentar dan Saran

		5	4	3	2	1	
1							

C. IDENTITAS AHLI

Nama : Prof. Dr. H. Mujamil Qomar, M.Ag

NIP : 19650301 199303 1 003

Alamat : Kepanjen Kabupaten Malang

Pekerjaan : Dosen

Pengalaman Kerja : sampai tahun

Instansi Kerja : STAIN Tulungagung

D. ANGKET ISIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Komentar dan Saran
		5	4	3	2	1	
1	Kesesuaian Judul Aplikasi dengan tujuan pembelajaran	V					
2	Kelayakan isi Materi pada menu makna kejujuran	V					
3.	Kelayakan isi Materi pada menu Dalil Tentang Jujur	V					

4.	Kelayakan isi Materi pada menu Keutamaan Perilaku Jujur	V					
5.	Kelayakan isi Materi pada menu macam-macam kejujuran	V					
6.	Kelayakan isi Materi pada Menerapkan menu menerapkan perilaku jujur	V					
7.	Kelayakan isi Materi pada menu akibat kebohongan	V					
8.	Ketepatan Isi soal pada menu tebak soal dengan materi PAI	V					
9.	Ketepatan gambar pada menu tebak gambar dengan materi PAI		V				
10.	Kelayakan isi narasi pada menu Cerita Interaktif	V					
11.	Ketepatan isi gambar pada	V					

	menu cerita interaktif dengan Materi PAI						
12.	Kejelasan Isi materi : Makna Kejujuran, dalil tentang jujur, Keutamaan perilaku jujur, macam-macam kejujuran, Menerapkan kejujuran dan akibat kebohongan.	V					
13.	Kejelasan panduan penggunaan aplikasi pada menu tentang aplikasi	V					
14.	Ketepatan backgroud music pada menu utama dengan Materi PAI	V					
15.	Ketepatan backgorund music pada menu latihan yang berisi tebak soal dan tebak gambar dengan materi PAI	V					

Tinjauan

No	Bagian/ Halaman	Komentar	Saran
	Menu Materi	Dalil Al-Qur'an harusnya disertai dengan ayat atau Lafadz aslinya.	Sebaiknya menambahkan ayat atau Lafadz pada bagian dalil tentang kejujuran menu Materi

Kesimpulan

Aplikasi bisa dilanjutkan ke produksi.

Rekomendasi

1. Layak
2. Layak perlu revisi
3. Tidak Layak

Malang, Oktober 2016

Ahli Materi


Prof. Dr. H. Mujamil Qomar, M.Ag
 NIP. 19650301 199803 1 003

ANGKET PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA
PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam rencana pembelajaran sehingga pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti ada keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi kelas X SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Produk yang dihasilkan berupa **"Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android"** yang dikemas dalam bentuk Aplikasi yang diinstal di *handphone* siswa dan guru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa produk pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran PAI.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sebelum mengisi instrument penilaian, dimohon terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket sebagai berikut :

1. Ibu di mohon mengamati produk pengembangan media pembelajaran dengan seksama, kemudian mengisi lembar evaluasi yang telah disediakan dengan memberikan tanda checklist (v) pada angka 5, 4, 3, 2, dan 1 yang menurut Ibu sesuai.

2. Pedoman penilaian sebagai berikut :

- a. Skor 5 apabila sangat baik/sangat layak/sangat menarik/ sangat efektif/ sangat mudah/ sangat sesuai / sangat tepat/ sangat jelas.
 - b. Skor 4 apabila baik/ layak/ menarik/ efektif/ mudah/ sesuai / tepat/ jelas.
 - c. Skor 3 apabila cukup baik/ cukup layak/ cukup menarik/ cukup efektif/ cukup mudah/ cukup sesuai / cukup tepat/ cukup jelas.
 - d. Skor 2 apabila kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik/ kurang efektif/ kurang mudah/ kurang sesuai / kurang tepat/ kurang jelas.
 - e. Skor 1 apabila sangat kurang baik/ sangat kurang layak/ sangat kurang menarik/ sangat kurang efektif/ sangat kurang mudah/ sangat kurang sesuai / sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas.
3. Apabila Ibu telah memilih jawaban dan kemudian ingin mengubah jawaban, mohon beri tanda (=) pada jawaban yang diubah dan memberi tanda chechlist (v) pada jawaban baru yang dianggap benar atau sesuai.
4. Selain Ibu memberi skor sesuai item diatas, ibu juga diharapkan dapat memberikan saran-saran pada kolom kritik dan saran serta kesimpulan.

Contoh :

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Komentar dan Saran
		5	4	3	2	1	
1							

C. IDENTITAS AHLI

Nama : Dr. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP : 19760619 200501 2 005

Pekerjaan : Dosen

Instansi Kerja : FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

D. ANGKET ISIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Komentar dan Saran
		5	4	3	2	1	
1	Kemenarikan icon aplikasi		V				
2	Kejelasan identitas media pembelajaran		V				
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi		V				
4.	Kesesuaian tata letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada halaman awal.		V				
5.	Kesesuaian tata letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada		V				

	halaman utama.						
6.	Kesesuaian tata letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada menu materi.		V				
7.	Kesesuaian tata letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada menu Cerita Interaktif.		V				
8.	Kesesuaian tata letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada menu Latihan.		V				
9.	Kesesuaian tata letak/ layout, tombol button, model tulisan, dan perpaduan warna pada menu tentang.		V				
10.	Keefektifan background music menu utama		V				
11.	Keefektifan background music menu latihan		V				
12.	Keefektifan suara cerita		V				

	pada menu cerita interaktif						
13.	Keefektifan background music pada menu tentang aplikasi		V				
14.	Kesesuaian gambar dengan suara cerita pada menu cerita interaktif		V				
15.	Kesesuaian gambar dengan jawaban pada menu tebak gambar		V				

Tinjauan

No	Bagian/ Halaman	Komentar	Saran
1.	Bagian Cover	Dominan Logo UIN	Sebaiknya ditambah dengan tulisan jurusan dan tahun 2016.
2.	Bagian Cerita Interaktif	Karakter tokoh Bu Setia pada cerita berbeda-beda.	Sebaiknya karakter tokoh Bu Setia disamakan.

Kesimpulan

Layak perlu revisi.


.....

Rekomendasi

1. () Layak
2. (✓) Layak perlu revisi
3. () Tidak Layak

Malang, Oktober 2016

Ahli Desain Media


Dr. Hj. Samsul Sunilawati. Nip.
NIP. 1976061920501205

Lampiran 3 Potensi pengguna potensial

Tabel hasil angket calon pengguna potensial

No	Nama	Pertanyaan Calon Pengguna potensial										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	A Wildan	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	47
2	Elsa	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	45
3	Eve	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	47
4	M Yusuf	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	46
5	Isfirori	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	46
6	Nadha	5	5	5	3	4	4	4	5	4	4	43
7	Nadilatul	5	5	5	4	4	5	3	4	4	4	43
8	Neni	5	5	4	4	4	4	5	3	5	5	44
9	Riswandi	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	44
10	Shirley	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SMAN 1 TUMPANG
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Tema : Kejujuran
Subtema : Mempertahankan Kejujuran Sebagai Cermin Kepribadian
Kelas/Semester : X / I

A. Materi Pokok

Kejujuran sebagai cermin kepribadian

B. Alokasi Waktu

1 x 4 Jam Pelajaran

C. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu:

1. Membaca dan memahami Q.S. al-Māidah/5:8, dan Q.S. at-Taubah/9:119 tentang kejujuran
2. Menjelaskan makna isi Q.S. al-Māidah/5:8, dan Q.S. at-Taubah/9:119.
3. Membaca dan memahami hadis-hadis yang terkait dan mendukung lainnya, tentang kejujuran.
4. Menampilkan contoh perilaku berdasarkan Q.S. al-Māidah/5:8, dan Q.S. at-Taubah/9:119 tentang kejujuran.

D. Kompetensi Dasar

- 2.1 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. al-Māidah/5:8, Q.S. at-Taubah/9:119 dan hadis terkait.

E. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Peserta didik dapat membaca dan memahami Q.S. al-Māidah/5:8, dan Q.S. at-Taubah/9:119 tentang kejujuran
2. Peserta didik dapat menjelaskan makna isi Q.S. al-Māidah/5:8, dan Q.S. at-Taubah/9:119.
3. Peserta didik dapat membaca dan memahami hadis-hadis yang terkait dan mendukung lainnya, tentang kejujuran.
4. Peserta didik dapat menampilkan contoh perilaku berdasarkan Q.S. al-Māidah/5:8, dan Q.S. at-Taubah/9:119 tentang kejujuran.

F. Materi Pembelajaran

a. Makna Kejujuran

Orang yang jujur adalah orang yang penuh kebenaran. Mereka tidak berusaha mengubah pernyataan fakta, niat, atau pendapat. Niat adalah penting untuk membedakan sikap penuh kebenaran dengan kebenaran itu sendiri. Salah tidak sama dengan berdusta. Ketidakbenaran, yang disampaikan akibat kesalahan yang jujur, bukan tindakan tidak jujur.

Kejujuran adalah perilaku mulia yang dilakukan manusia. Jujur merupakan kunci yang sangat efektif untuk membangun kepercayaan

(kredibilitas), begitu pula sebaliknya dapat menghancurkan kehidupan seseorang.

Dalam bahasa Arab, kata jujur semakna dengan “as-sidqu” atau “siddiq” yang berarti benar, nyata, atau berkata benar. Lawan kata ini adalah dusta, atau dalam bahasa Arab “al-kadzibu”.

Secara Istilah, jujur atau as-sidqu bermakna :

1. Kesesuaian antara ucapan dan perbuatan
2. Kesesuaian antara informasi dan kenyataan
3. Ketegasan dan kemantapan hati; dan
4. Sesuatu yang baik yang tidak dicampuri dengan kedustaan.

Jujur adalah sikap yang tulus melaksanakan sesuatu yang diamanatkan, baik berupa harta maupun tanggung jawab. Orang yang melaksanakan amanat disebut al-Amin, yakni orang yang terpercaya, jujur, dan setia. Dinamakan demikian karena segala sesuatu yang diamanatkan kepadanya menjadi aman dan terjamin dari segala bentuk gangguan.

b. Dalil Tentang Kejujuran

1. يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar”. (QS. Al-Ahzab ayat 70)

2. يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman bertakwalah kepada Allah, dan hendaklah kamu bersama orang-orang yang benar”. (QS. At-Taubah ayat 119)

3. يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ ۚ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا ۗ اعْدِلُوا هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman hendaklah kamu jadi orang-orang yang selalu menegakkan (kebenaran) karena Allah, menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah sekali-kali kebencianmu terhadap sesuatu kaum, mendorong kamu untuk berlaku tidak adil. Berlaku adillah, karena adil itu lebih dekat kepada takwa. Dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Maidah Ayat 8).

Ayat ini memerintahkan kepada orang mukmin agar melaksanakan amal dan pekerjaan mereka dengan cermat, jujur, dan ikhlas karena Allah Swt., baik pekerjaan yang bertalian dengan urusan agama maupun pekerjaan yang bertalian dengan urusan kehidupan duniawi. Karena hanya dengan demikianlah mereka dapat sukses dan memperoleh hasil balasan yang mereka harapkan. Dalam persaksian, mereka harus adil menerangkan apa yang sebenarnya, tanpa memandang siapa orangnya, sekalipun akan menguntungkan lawan dan merugikan sahabat dan kerabatnya sendiri.

4. Diriwayatkan dari ‘Abdullah bin Mas’ud ra., Rasulullah saw. bersabda, “Hendaklah kamu berlaku jujur karena kejujuran

menuntunmu pada kebenaran, dan kebenaran menuntunmu ke surga. Dan senantiasa seseorang berlaku jujur dan selalu jujur sehingga dia tercatat di sisi Allah Swt. sebagai orang yang jujur. Dan hindarilah olehmu berlaku dusta karena kedustaan menuntunmu pada kejahatan, dan kejahatan menuntunmu ke neraka. Dan seseorang senantiasa berlaku dusta dan selalu dusta sehingga dia tercatat di sisi Allah Swt. sebagai pendusta.” (H.R. Muslim)

5. Ya Rasulullah, terangkan tentang Islam dan aku tidak perlu lagi bertanya-tanya kepada orang lain. Nabi Saw menjawab, "Katakan: 'Aku beriman kepada Allah lalu bersikaplah lurus (jujur)'." (HR. Muslim)
6. Jangan bersumpah kecuali dengan nama Allah. Barangsiapa bersumpah dengan nama Allah, dia harus jujur (benar). Barangsiapa disumpah dengan nama Allah ia harus rela (setuju). Kalau tidak rela (tidak setuju) niscaya lepaskan ia dari pertolongan Allah. (HR. Ibnu Majah dan Aththusi)
7. Hendaklah kamu selalu benar. Sesungguhnya kebenaran membawa kepada kebajikan dan kebajikan membawa ke surga. Selama seorang benar dan selalu memilih kebenaran dia tercatat di sisi Allah seorang yang benar (jujur). Hati-hatilah terhadap dusta. Sesungguhnya dusta membawa kepada kejahatan dan kejahatan membawa kepada neraka. Selama seorang dusta dan selalu memilih dusta dia tercatat di sisi Allah sebagai seorang pendusta (pembong). (HR. Bukhari)

8. Barangsiapa ingin dicintai Allah dan rasulNya hendaklah dia berbicara benar (jujur), menepati amanat dan tidak mengganggu tetangganya. (HR. Al-Baihaqi)
9. Bila seorang hakim mengupayakan hukum (dengan jujur) dan keputusannya benar, maka dia akan memperoleh dua pahala. Tetapi bila keputusannya salah maka dia akan memperoleh satu pahala. (HR. Bukhari)
10. Demi yang jiwa Muhammad dalam genggamannya. Tiada tiba kiamat melainkan telah merata dan merajalela dengan terang-terangan segala perbuatan mesum dan keji, pemutusan hubungan kekeluargaan, beretika (berakhlak) buruk dengan tetangga, orang yang jujur (amanat) dituduh berkhianat, dan orang yang khianat diberi amanat (dipercaya). (HR. Al Hakim)
11. Saling berlakulah jujur dalam ilmu dan jangan saling merahasiakannya. Sesungguhnya berkhianat dalam ilmu pengetahuan lebih berat hukumannya daripada berkhianat dalam harta. (HR. Abu Na'im)
12. Sufyan bin Abdullah berkata, "Ya Rasulullah, terangkan kepadaku tentang Islam. Aku tidak akan bertanya lagi kepada orang lain." Lalu Rasulullah Saw menjawab, "Ikrarkanlah (katakan): Aku beriman kepada Allah, kemudian berlakulah jujur (istiqomah)." (HR. Muslim)
13. Sebaik-baik umatku adalah apabila pergi (musafir) dia berbuka puasa dan shalat Qashar, dan jika berbuat kebaikan merasa gembira, tetapi

apabila melakukan keburukan dia beristighfar. Dan seburuk-buruk umatku adalah yang dilahirkan dalam kenikmatan dan dibesarkan dengannya, makanannya sebaik-baik makanan, dia mengenakan pakaian mewah-mewah dan bila berkata tidak benar (tidak jujur). (HR. Ath-Thabrani)

14. Hadis riwayat Hakim bin Hizam ra.:

Dari Nabi saw. beliau bersabda: Penjual dan pembeli memiliki hak pilih selama belum berpisah. Apabila mereka jujur dan mau menerangkan (keadaan barang), mereka akan mendapat berkah dalam jual beli mereka. Dan jika mereka bohong dan menutupi (cacat barang), akan dihapuskan keberkahan jual beli mereka. (Shahih Muslim No.2825)

15. Sebaik-baik mata pencaharian ialah hasil keterampilan tangan seorang buruh apabila dia jujur (ikhlas). (HR. Ahmad)

16. Orang yang diajak bermusyawarah (dimintai pendapat) adalah orang yang bisa memegang amanat (jujur, ikhlas dan dapat menyimpan rahasia). (HR. Ath-Thabrani)

17. Pedagang yang jujur amanatnya kelak di hari kiamat bersama-sama para nabi, shiddiqin dan para shuhada. (HR. Tirmidzi dan Ibnu Majah)

c. Keutamaan perilaku jujur

Nabi menganjurkan umatnya untuk selalu jujur. Karena kejujuran merupakan akhlak mulia yang akan mengarahkan pemiliknya kepada kebajikan.

Sifat jujur merupakan tanda keislaman seseorang dan juga tanda kesempurnaan bagi si pemilik sifat tersebut. Pemilik kejujuran memiliki kedudukan yang tinggi di dunia dan akhirat. Dengan kejujurannya, seorang hamba akan mencapai derajat orang-orang yang mulia dan selamat dari segala keburukan.

Dapat kita saksikan dalam kehidupan sehari-hari bahwa orang yang jujur akan dipermudah rezeki dan segala urusannya. Contoh yang perlu diteladani, karena kejujurannya, Nabi Muhammad saw. dipercaya oleh Siti Khadijah untuk membawa barang dagangan lebih banyak lagi. Ini artinya Nabi Muhammad saw. akan mendapatkan keuntungan yang lebih besar lagi, dan tentu saja apa yang dilakukan Nabi akan mendapat kemudahan.

Sebaliknya, orang yang tidak jujur atau bohong akan dipersulit rezeki dan segala urusannya. Orang yang pernah berbohong akan terus berbohong karena untuk menutupi kebohongan yang diperbuat, dia harus berbuat kebohongan lagi. Bersyukurlah bagi orang yang pernah berbohong sekali kemudian sadar dan mengakui kebohongannya itu sehingga terputus mata rantai kebohongan.

d. Macam-macam Kejujuran

Menurut tempatnya, jujur itu ada beberapa macam, yaitu jujur dalam hati atau niat, jujur dalam perkataan atau ucapan, dan jujur dalam perbuatan.

4. Jujur dalam niat dan kehendak, yaitu motivasi bagi setiap gerak dan langkah seseorang dalam rangka menaati perintah Allah Swt. dan ingin

mencapai ridanya. Jujur sesungguhnya berbeda dengan pura-pura jujur.

Orang yang pura-pura jujur berarti tidak ikhlas dalam berbuat.

5. Jujur dalam ucapan, yaitu memberitakan sesuatu sesuai dengan realitas yang terjadi, kecuali untuk kemaslahatan yang dibenarkan oleh syari'at seperti dalam kondisi perang, mendamaikan dua orang yang bersengketa, dan semisalnya. Setiap hamba berkewajiban menjaga lisannya, yakni berbicara jujur dan dianjurkan menghindari kata-kata sindiran karena hal itu sepadan dengan kebohongan, kecuali jika sangat dibutuhkan dan demi kemaslahatan pada saat-saat tertentu, tidak berkata kecuali dengan benar dan jujur. Benar/jujur dalam ucapan merupakan jenis kejujuran yang paling tampak dan terang di antara macam-macam kejujuran.
6. Jujur dalam perbuatan, yaitu seimbang antara lahiriah dan batiniah hingga tidaklah berbeda antara amal lahir dan amal batin. Jujur dalam perbuatan ini juga berarti melaksanakan suatu pekerjaan sesuai dengan yang diridai Allah Swt. dan melaksanakannya secara terus-menerus dan ikhlas.

Merealisasikan kejujuran, baik jujur dalam hati, jujur dalam perkataan, maupun jujur dalam perbuatan membutuhkan kesungguhan. Adakalanya kehendak untuk jujur itu lemah, adakalanya pula menjadi kuat.

- e. Menerapkan kejujuran

Jujur untuk kategori peserta didik adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

Kejujuran dalam pendidikan juga dapat diimplementasi dengan adanya kantin kejujuran. Kantin kejujuran sekarang ini banyak diterapkan di sekolah-sekolah, dalam rangka mendidik siswa untuk belajar tentang kejujuran. Kantin kejujuran terbentuk atas kerjasama pihak Komisi pemberantasan Korupsi (KPK) dan Kejaksaan, dalam rangka pendidikan sedini mungkin kepada siswa untuk berlaku jujur, untuk mengantisipasi tindakan korupsi. Kantin kejujuran adalah kantin yang menjual makanan kecil dan minuman. Kantin kejujuran tidak dijaga, di kantin tersedia kotak uang, yang berguna menampung pembayaran dan bila ada kembalian, siswa mengambil uang kembalian dari dalam kotak tersebut.

Kita harus menanamkan kesadaran pada diri kita untuk selalu berperilaku jujur, baik kepada Allah Swt., orang lain, maupun diri sendiri. Jika kita sudah bisa membiasakan berperilaku jujur, kita akan mendapatkan hikmah yang luar biasa dalam kehidupan sehari-hari.

Kita harus menyadari dan mengetahui akibat dari kebohongan sehingga kita bisa menjauhi sifat buruk tersebut. Contoh akibat dari kebohongan adalah hilangnya kepercayaan orang lain terhadap kita, susah mendapatkan teman bahkan tidak memiliki teman, susah mendapat

pekerjaan karena tidak dipercaya. Berperilaku jujur terkadang sangat pahit pada awalnya, tetapi percayalah, buah manis akan didapat di akhirnya.

Perilaku jujur bisa diterapkan dalam berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan masyarakat di mana kita tinggal. Berikut ini cara menerapkan perilaku jujur.

3. Di sekolah, kita bisa meluruskan niat untuk menuntut ilmu, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh ibu bapak guru, tidak menyontek pekerjaan teman, melaksanakan piket sesuai jadwal, menaati peraturan yang berlaku di sekolah, berbicara secara benar baik kepada guru, teman ataupun orang-orang yang ada di lingkungan sekolah.
4. Di rumah, kita bisa meluruskan niat untuk berbakti kepada orang tua, memberitakan hal yang benar. Contohnya saat meminta uang untuk kebutuhan suatu hal, tidak menutup-nutupi suatu masalah pada orang tua, tidak melebih-lebihkan sesuatu hanya untuk membuat orang tua senang.

Di masyarakat, kita bisa melakukan kejujuran dengan niat untuk membangun lingkungan yang baik, tenang, dan tenteram, tidak mengarang cerita yang membuat suasana di lingkungan tidak kondusif, tidak membuat gosip. Ketika diberi kepercayaan untuk melakukan sesuatu yang diamanahkan, harus dipenuhi dengan sungguh-sungguh, dan lain sebagainya.

f. Akibat Kebohongan

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, betapa berartinya sebuah kejujuran karena kejujuran akan membawa kepada kebaikan dan kebaikan akan membawa ke surga. Sebaliknya, betapa berbahayanya sebuah kebohongan. Kebohongan akan menghantarkan pelakunya tidak dipercaya lagi oleh orang lain.

Ketika seseorang sudah berani menutupi kebenaran, bahkan menyelewengkan kebenaran untuk tujuan jahat, ia telah melakukan kebohongan. Kebohongan yang dilakukannya itu telah membawa kepada apa yang dikhianatnya itu.

G. Metode Pembelajaran

1. Tanya Jawab
2. Handphone Coment

H. Media Pembelajaran

Berbasis Android

I. Sumber Belajar

1. Buku PAI dan Budi Pekerti PAI Kls X SMA
2. Modul pembelajaran PAI di handphone android

J. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan a. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang siswa dengan penuh <i>khidmat</i> ;	20 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>b. Memulai pembelajaran dengan membaca al-Qur'an surah pendek pilihan dengan lancar dan benar (nama surat sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya);</p> <p>c. Memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran;</p> <p>d. Mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan materi Kejujuran;</p> <p>e. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai</p> <p>f. Menyampaikan cakupan kejujuran;</p> <p>g. Menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan melihat, mencermati, menirukan kejujuran sebagai cermin kepribadian dengan benar.</p> <p>h. Mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan di papan tulis/whiteboard, dan handphone atau tablet android.</p> <p>Hal ini dilakukan untuk mengkonkretkan antara apa yang diucapkan guru dan bentuk tulisannya. Siswa lebih dekat dengan media dan dapat menggunakan langsung dari tangan siswa.</p>	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengamati gambar tentang Kejujuran 	150

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>di dalam menu materi disetiap bagiannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah mengamati gambar di atasnya, guru meminta siswa melanjutkan membaca penjelasan dibawah gambar. <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan seputar materi kejujuran untuk mengingat kembali materi yang telah dibaca siswa. • Pertanyaan yang diberikan guru bukan bermaksud untuk menilai siswa tetapi membantu daya ingat siswa (ketika siswa belum bisa menjawab boleh dijawab siswa yang lain atau dijawab oleh guru). <p>c. Mengeksperimen/Mengekplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan tentang contoh kejujuran sebagai cermin kepribadian dari menu cerita interaktif. • Guru meminta siswa untuk melihat, mendengar dan mencermati menu cerita interaktif. • Guru menunjuk perwakilan dari siswa untuk menyampaikan beberapa sifat kejujuran sementara siswa yang lain mencermati dan memberikan penguatan. • Guru memberikan penguatan dengan kembali menyampaikan beberapa sifat kejujuran secara klasikal. <p>d. Asosiasi</p>	menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa melanjutkan pada menu latihan, pada menu ini siswa di tawarkan dengan dua pilihan lagi yaitu menu Tebak Soal dan Tebak Gambar. • Guru meminta siswa untuk melanjutkan pada menu tebak soal untuk melatih menjawab soal pilihan ganda. Pada menu ini siswa dapat mengetahui secara langsung hasil perolehan skor yang didapat siswa. <p>e. Komunikasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya setelah siswa menyelesaikan tebak soal, selanjutnya guru mengajak siswa untuk melanjutkan pada menu tebak gambar, untuk mengingat kembali gambar yang sudah diamati tadi. • Guru mengajak siswa bernyanyi bersama dengan melihat menu tentang terdapat menu pop up lagu “Jujur Itu Hebat”. 	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya;</p> <p>b. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok bagi siswa yang belum</p>	10 menit

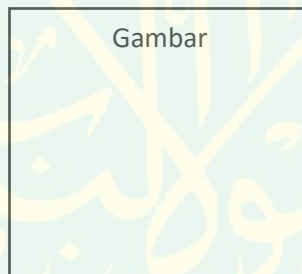
No.	Kegiatan	Waktu
	<p>lancar dalam mempertahankan kejujuran sebagai cermin kepribadian.;</p> <p>c. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p>	

K. Penilaian Hasil Belajar

Tugas

- Mengisi tebak gambar tentang kejujuran

Contoh:



S_M_PA_J_BAT__

Observasi

- Mengamati kegiatan siswa proses pembelajaran

No.	Nama	Aktifitas																Jml skor	Nilai (MK, MB, MT, BT)	Ket
		Kerjasama				Keaktifan				Inisiatif				Penguasaan materi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

$$\begin{aligned}\text{Rentang Skor} &= \text{Skor Maksimal-Skor Minimal} \\ &= 16 - 4 \\ &= 12\end{aligned}$$

$$\text{MK} = 14 - 16$$

$$\text{MB} = 11 - 13$$

$$\text{MT} = 8 - 10$$

$$\text{BT} = 4 - 7$$

Keterangan:

BT : Belum Terlihat (apabila siswa belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

MT : Mulai Terlihat (apabila siswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).

MB : Mulai Berkembang (apabila siswa sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).

MK : Membudaya/kebiasaan (apabila siswa terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

.....,

Mengetahui,

Kepala SMAN 1 Tumpang

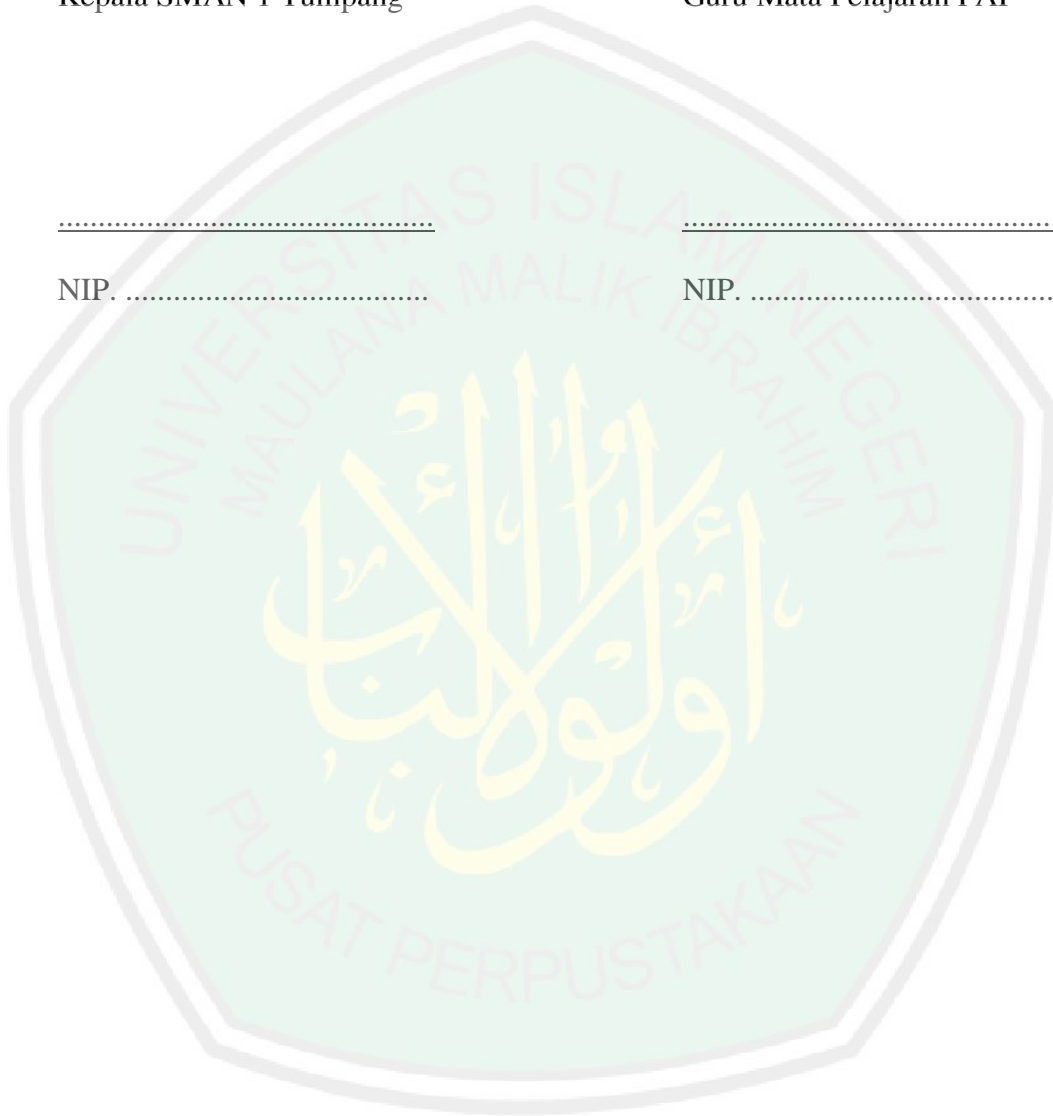
Guru Mata Pelajaran PAI

.....

NIP.

.....

NIP.



Lampiran 5 Pertanyaan yang dipakai untuk pre test post kelompok kontrol, ujicoba pertama, dan ujicoba kedua

Pertanyaan yang diberikan berjumlah 10 soal. Yaitu :

1. Perhatikan pernyataan berikut !

1. Orang yang jujur akan mendapatkan banyak teman.
2. Orang jujur akan susah hidupnya
3. Orang jujur akan mendapatkan kebahagiaan di akherat
4. Orang munafik akan disukai teman di akherat
5. Orang jujur selalu mendapatkan berkah dimana saja

Pernyataan di atas yang tidak termasuk hikmah dari perilaku jujur adalah

...

- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 2 dan 4
 - e. 3 dan 5
2. Perilaku dusta dapat merugikan ...
- a. Diri Sendiri
 - b. Teman
 - c. Orang banyak
 - d. Saudara
 - e. Semua Benar
3. Ikhlas dalam melakukan sesuatu, tanpa dicampuri oleh kepentingan dunia.

Jenis jujur seperti ini termasuk kategori

- a. Jujur dalam berbuat
 - b. Jujur dalam berkata
 - c. Jujur dalam niat
 - d. Jujur dalam berjanji
 - e. Jujur dalam bertekad
4. Secara istilah jujur bermakna sebagai berikut, kecuali
- a. Kesesuaian antara ucapan dan perbuatan
 - b. Kesesuaian antara informasi dan kenyataan
 - c. Ketegasan dan kemantapan hati
 - d. Sesuatu yang baik yang tidak dicampuri kedustaan
 - e. Berbohong dalam segala hal
5. Kunci kebahagiaan hidup adalah bersikap ...
- a. Pasrah
 - b. Jujur
 - c. Kikir
 - d. Berani
 - e. Sombong
6. Orang yang tidak jujur atau dusta disebut orang munafik. Salah satu ciri orang munafik adalah
- a. Jika bekerja ingin upah
 - b. Jika berkata ingin di dengar
 - c. Jika berbuat ingin dilihat
 - d. Jika berjanji tidak ditepati

e. Jika dipercaya ia amanah

7. Perhatikan ungkapan berikut ini :

“Jikalau Allah Swt. Memberikan kepadaku harta, aku akan membelanjakan sebagian di jalan Allah Swt.” Jenis jujur seperti ini termasuk kategori

- a. Jujur dalam berbuat
- b. Jujur dalam berkata
- c. Jujur dalam niat
- d. Jujur dalam berjanji
- e. Jujur dalam bertekad

8. Berikut contoh perilaku jujur dilingkungan keluarga, kecuali

- a. Tidak berbohong kepada ayah dan ibu
- b. Bila keluar rumah minta izin kepada ayah dan ibu
- c. Bila berkata tidak ditambah atau dikurangi
- d. Berkata tidak sesuai dengan kenyataan
- e. Apabila diberi uang untuk membayar sekolah tidak dikorupsi

9. Jujur semakna dengan kata ...

- a. As Sidqu
- b. As Sadaqu
- c. As Sidaqu
- d. Al Kazibu
- e. Al Kazabu

10. Nabi Muhammad SAW. Menjelaskan bahwa jujur itu membawa kebaikan dan kebaikan itu menuntun ke surga. Ungkapan dibawah ini yang tidak sesuai dengan arti tersebut adalah

- a. Jujur sangat penting dalam kehidupan sehari-hari
- b. Jujur menyebabkan kenyamanan dalam berperilaku
- c. Jujur membuat pelakunya selalu gelisah
- d. Jujur membawa keberkahan dalam hidup
- e. Jujur perlu dijunjung tinggi agar hidup tenang



Lampiran 6 Pre Test Post Test Kelompok Kontrol

TABEL PRE TEST KELOMPOK KONTROL

NO	NAMA	NO SOAL										NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Dea Mutiara otoxsusilo	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
2	Elfira Diva Yuniarti	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
3	Riya Lestari	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
4	Rizka Anisa Putri	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
5	Winda Natalia R	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
6	Lailatus Syahro	0	10	0	10	10	0	0	10	0	0	40
7	Suci Siya Mida	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
8	Putri hardianti	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
9	Sabillatush Oktaviani	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
10	Iin Hidayatul Mu'ayyanah	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
11	Alfiatun Nadifah	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
12	Ana Putri Rahayu	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
13	Anastasya Dewi Larasati	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
14	Aprilya Putri Umartha	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
15	Ardiansyah Putra C	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
16	Charnanda Thata S	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
17	Devi Safitri	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
18	Dewi Latifa	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
19	Divia Isnia Febrriani	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
20	Fifi Anita	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40

TABEL POST TEST KELOMPOK KONTROL

NO	NAMA	NO SOAL										NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Dea Mutiara otoxsusilo	0	10	0	10	10	10	10	10	10	10	80
2	Elfira Diva Yuniarti	0	10	0	10	10	0	10	10	10	10	70
3	Riya Lestari	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
4	Rizka Anisa Putri	0	10	10	10	10	10	10	10	0	10	80
5	Winda Natalia R	0	10	10	10	10	0	10	10	10	10	80
6	Lailatus Syahro	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
7	Suci Siya Mida	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
8	Putri hardianti	0	10	0	10	10	10	10	0	0	10	60
9	Sabillatush Oktaviani	0	10	0	10	0	10	10	10	0	10	60
10	Iin Hidayatul Mu'ayyanah	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
11	Alfiatun Nadifah	0	10	0	10	0	10	10	10	0	10	60
12	Ana Putri Rahayu	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
13	Anastasya Dewi Larasati	0	10	0	10	0	10	10	10	0	10	60
14	Aprilya Putri Umartha	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
15	Ardiansyah Putra C	0	10	0	10	0	10	10	10	0	10	60
16	Charnanda Thata S	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
17	Devi Safitri	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
18	Dewi Latifa	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
19	Divia Isnia Febrriani	0	10	0	10	0	10	10	10	0	10	60
20	Fifi Anita	0	10	0	10	0	10	10	10	0	10	60

Tabel Analisis tentang pre test dan post test kelompok kontrol

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Dea Mutiara otoxsusilo	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 8, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50	Responden ini menjawab Benar = 8, nomor, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 Salah = 2, nomor 1 dan 3 Skor = benar x 10 = 8 x 10 = 80
2	Elfira Diva Yuniarti	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 4, 5, 7, 8, 9, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 3, dan 6 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
3	Riya Lestari	Responden ini menjawab	Responden ini menjawab

		<p>Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40</p>	<p>Benar = 7, 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 3, nomor 1, 3, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70</p>
4	Rizka Anisa Putri	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 8, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 8, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 2, nomor 1 dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 8 x 10 = 80</p>
5	Winda Natalia R	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 8, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 5 x 10</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 8, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 2, nomor 1 dan 6</p> <p>Skor = benar x 10 = 8 x 10</p>

		= 50	= 80
6	Lailatus Syahro	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 8</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 9, dan 10</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 4 x 10</p> <p>= 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 7, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 3, nomor 1, 3, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 7 x 10</p> <p>= 70</p>
7	Suci Siya Mida	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 4 x 10</p> <p>= 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 7, 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 3, nomor 1, 3, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 7 x 10</p> <p>= 70</p>
8	Putri hardianti	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1,</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 6, nomor 2, 4, 5, 6, 7, dan 10</p> <p>Salah = 4, nomor 1, 3,</p>

		3, 6, 7, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	8, dan 9 Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50
9	Sabillatush Oktaviani	Responden ini menjawab Benar =4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah =6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 6, nomor 2, 4, 6, 7, 8, dan 10 Salah = 4, nomor 1, 3, 5, dan 9 Skor = benar x 10 = 6 x 10 = 60
10	Iin Hidayatul Mu'ayyanah	Responden ini menjawab Benar =4, nomor 2, 4, 5, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 3, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
11	Alfiatun Nadifah	Responden ini menjawab	Responden ini menjawab

		<p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40</p>	<p>Benar = 6, nomor 2, 4, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 4, nomor 1, 3, 5, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 6 x 10 = 60</p>
12	Ana Putri Rahayu	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 7, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 3, nomor 1, 3, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70</p>
13	Anastasya Dewi Larasati	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 6, nomor 2, 4, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 4, nomor 1, 3, 5, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 6 x 10</p>

		= 40	= 60
14	Aprilya Putri Umartha	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 4 x 10</p> <p>= 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 7, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 3, nomor 1, 3, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 7 x 10</p> <p>= 70</p>
15	Ardiansyah Putra C	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 4 x 10</p> <p>= 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 6, nomor 2, 4, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 4, nomor 1, 3, 5, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 6 x 10</p> <p>= 60</p>
16	Charnanda Thata S	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1,</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 7, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 3, nomor 1, 3,</p>

		3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
17	Devi Safitri	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 3, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
18	Dewi Latifa	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 3, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
19	Diva Isnia Febrriani	Responden ini menjawab	Responden ini menjawab

		<p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40</p>	<p>Benar = 6, nomor 2, 4, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 4, nomor 1, 3, 5, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 6 x 10 = 60</p>
20	Fifi Anita	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 6, nomor 2, 4, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 4, nomor 1, 3, 5, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 6 x 10 = 60</p>

Keterangan :

90 - 100 = sangat baik

80 - 89 = baik

70 - 79 = cukup baik

60 - 69 = kurang baik

< 60 = tidak baik

Dengan melihat tabel 4.12 diatas maka, peneliti dapat menjelaskan sebagai berikut :

1. Responden 1 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
2. Responden 2 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
3. Responden 3 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
4. Responden 4 pre test memperoleh nilai 50 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
5. Responden 5 pre test memperoleh nilai 50 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
6. Responden 6 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
7. Responden 7 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
8. Responden 8 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik
9. Responden 9 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik
10. Responden 10 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik

11. Responden 11 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
12. Responden 12 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
13. Responden 13 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
14. Responden 14 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
15. Responden 15 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
16. Responden 16 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
17. Responden 17 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
18. Responden 18 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
19. Responden 19 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
20. Responden 20 pre test memperoleh nilai 40 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik

Lampiran 7 Pre Test Post Test Kelompok Ujicoba pertama

TABEL PRE TEST KELOMPOK UJICOBA PERTAMA

NO	NAMA	NO SOAL										NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Isfirori Nur Hamidah A	0	10	0	10	10	10	0	0	0	10	50
2	Elsa Fatmasari	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
3	Shirley Andriani	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
4	Achmad Wildan	0	10	0	10	10	0	10	0	0	10	50
5	Muhammad Yusuf Y	0	10	0	10	10	10	0	0	0	10	50
6	Riswandi Imawan	0	10	0	10	10	0	0	10	0	0	40
7	Nadhilatul M	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
8	Eve Thetshuya A.K.A	0	10	0	10	0	0	10	0	0	10	40
9	Wafiq Rizqi K	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
10	Neni Najwa R	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
11	Firda Maghfiroh	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
12	Hesti Fernadia	0	10	0	10	0	0	10	10	0	10	50
13	Iqbal Maulana	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
14	Mukhamad Aziz Jazaul	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
15	Nabila Zahroul Mufidah	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
16	Novarisya Putri R	0	10	0	10	0	0	10	10	0	10	50
17	Nurulloh Assabiqi	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
18	Raihansyah Iqbal F	0	10	0	10	0	0	10	10	0	10	50
19	Ryzal Jagad Bimantoro	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
20	Weni Okta setiaji	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40

TABEL POST TEST KELOMPOK UJICOBA PERTAMA

NO	NAMA	NO SOAL										NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Isfirori Nur Hamidah A	10	10	0	10	10	10	0	10	10	10	80

2	Elsa Fatmasari	0	10	10	10	10	0	10	10	0	10	70
3	Shirley Andriani	0	10	10	10	10	10	0	10	0	10	70
4	Achmad Wildan	10	10	10	10	10	0	10	10	0	10	80
5	Muhammad Yusuf Y	10	10	0	10	10	10	10	0	10	10	80
6	Riswandi Imawan	0	10	10	10	10	10	0	10	0	10	70
7	Nadhilatul M	0	10	10	10	10	0	10	10	0	10	70
8	Eve Thetshuya A.K.A	0	10	0	10	10	0	10	10	0	10	60
9	Wafiq Rizqi K	0	10	10	10	10	0	0	10	0	10	60
10	Neni Najwa R	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
11	Firda Maghfiroh	0	10	10	10	10	0	10	10	0	10	70
12	Hesti Fernadia	0	10	0	10	10	10	0	10	0	10	60
13	Iqbal Maulana	0	10	10	10	10	0	0	10	0	10	60
14	Mukhamad Aziz Jazaul	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
15	Nabila Zahroul Mufidah	0	10	10	10	10	0	10	10	0	10	70
16	Novarisya Putri R	0	10	0	10	10	10	10	10	0	10	70
17	Nurulloh Assabiqi	0	10	10	10	10	0	10	10	0	10	70
18	Raihansyah Iqbal F	0	10	0	10	10	10	0	10	0	10	60
19	Ryzal Jagad Bimantoro	0	10	10	10	10	0	10	10	0	10	70
20	Weni Okta setiaji	0	10	10	10	10	0	10	10	0	10	70

Tabel Analisis tentang pre test dan post test kelompok ujicoba pertama

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Isfirori Nur Hamidah Arifin	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 6, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 7,8, dan 9 Skor = benar x 10	Responden ini menjawab Benar = 8, nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, dan 10 Salah = 2, nomor 3 dan 7

		$= 5 \times 10$ $= 50$	Skor = benar x 10 $= 8 \times 10$ $= 80$
2	Elsa Fatmasari	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9 Skor = benar x 10 $= 4 \times 10$ $= 40$	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 6, dan 9 Skor = benar x 10 $= 7 \times 10$ $= 70$
3	Shirley Andriani	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9 Skor = benar x 10 $= 4 \times 10$ $= 40$	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 8, dan 10 Salah = 1, 7, dan 9 Skor = benar x 10 $= 7 \times 10$ $= 70$
4	Achmad Wildan	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9 Skor = benar x 10 $= 5 \times 10$	Responden ini menjawab Benar = 8, nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 2, nomor 6 dan 9 Skor = benar x 10

		= 50	= 8 x 10 = 80
5	Muhammad Yusuf Y	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 6, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 7, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50	Responden ini menjawab Benar == 8, nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, dan 10 Salah = 2, nomor 3 dan 8 Skor = benar x 10 = 8 x 10 = 80
6	Riswandi Imawan	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 8 Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 9, dan 10 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 8, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
7	Nadhilatul M	Responden ini menjawab Benar =4, nomor 2, 4, 5, dan 10 Salah = 6 nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 6, dan 9 Skor = benar x 10

		= 40	= 7 x 10 = 70
8	Eve Thetshuya A.K.A	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 7, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 6, nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 4, nomor 1, 3, 6, dan 9 Skor = benar x 10 = 6 x 10 = 60
9	Wafiq Rizqi K	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 6, nomor 2, 3, 4, 5, 8, dan 10 Salah = 4, nomor 1, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 6 x 10 = 60
10	Neni Najwa R	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 6, nomor 2, 4, 5, 6, 8, dan 10 Salah = 4, nomor 1, 3, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70

11	Firda Maghfiroh	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 7, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 3, nomor 1, 6, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70</p>
12	Hesti Fernadia	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 6, nomor 2, 4, 5, 6, 8, dan 10</p> <p>Salah = 4, nomor 1, 3, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 6 x 10 = 60</p>
13	Iqbal Maulana	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 6, nomor 2, 3, 4, 5, 8, dan 10</p> <p>Salah = 4, nomor 1, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 6 x 10 = 60</p>
14	Mukhamad Aziz Jazaul	Responden ini menjawab	Responden ini menjawab

		Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Benar = 7, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 6, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
15	Nabila Zahroul Mufidah	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 6, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
16	Novarisya Putri R	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 6, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
17	Nurulloh Assabiqi	Responden ini menjawab	Responden ini menjawab

		Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Benar = 7, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 6, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
18	Raihansyah Iqbal F	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50	Responden ini menjawab Benar = 6, nomor 2, 4, 5, 6, 8, dan 10 Salah = 4, nomor 1, 3, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 6 x 10 = 60
19	Ryzal Jagad Bimantoro	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 6, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
20	Weni Okta setiaji	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2,	Responden ini menjawab Benar = 7, nomor

	4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	2, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10 Salah = 3, nomor 1, 6, dan 9 Skor = benar x 10 = 7 x 10 = 70
--	---	---

Keterangan :

90 - 100 = sangat baik

80 - 89 = baik

70 - 79 = cukup baik

60 - 69 = kurang baik

< 60 = tidak baik

Dengan melihat tabel 4.15 diatas maka, peneliti dapat menjelaskan sebagai berikut :

1. Responden 1 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 80 kategori tidak baik
2. Responden 2 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
3. Responden 3 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
4. Responden 4 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 80 kategori tidak baik

5. Responden 5 pre test memperoleh nilai 50 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 80 kategori baik
6. Responden 6 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
7. Responden 7 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
8. Responden 8 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
9. Responden 9 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
10. Responden 10 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
11. Responden 11 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
12. Responden 12 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
13. Responden 13 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
14. Responden 14 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
15. Responden 15 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik

16. Responden 16 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
17. Responden 17 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
18. Responden 18 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 60 kategori kurang baik
19. Responden 19 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik
20. Responden 20 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 70 kategori cukup baik



Lampiran 8 Pre Test Post Test Kelompok Ujicoba kedua

TABEL PRE TEST KELOMPOK UJICOBA KEDUA

NO	NAMA	NO SOAL										NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Tria Kurnia Sari	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
2	Syafi'atul Maulidiya	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
3	M Ifat Ramadhani	0	10	0	10	10	0	0	0	0	10	40
4	Aris Firmansyah	0	10	0	10	0	0	10	10	0	10	50
5	Dwi Putri R	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
6	Ruli Kurniawan	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
7	Marifa Alda	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
8	Krisna Yudha W	0	10	0	10	10	0	10	0	0	10	50
9	Alfandi Lintang	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
10	Ganesha Madya P	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
11	Grandisia Herdiani	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
12	Happy Pramashella A	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
13	Muchamad Bima A	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
14	Moh. Afifudin	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
15	Narendra Wicaksono	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
16	Nilna Milyuna R	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
17	Rochmel Kapitan A	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
18	Sulistya Indriani	0	10	0	10	0	0	0	10	0	10	40
19	Vira Tabya Sugiono P	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50
20	Wahyu Martha Rizchyza	0	10	0	10	10	0	0	10	0	10	50

TABEL POST TEST KELOMPOK UJICOBA KEDUA

NO	NAMA	NO SOAL										NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Tria Kurnia Sari	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
2	Syafi'atul Maulidiya	0	10	10	10	10	0	10	10	10	10	80
3	M Ifat Ramadhani	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
4	Aris Firmansyah	10	10	10	10	10	0	10	10	0	10	80

5	Dwi Putri R	0	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	80
6	Ruli Kurniawan	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
7	Marifa Alda	0	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10	80
8	Krisna Yudha W	0	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	80
9	Alfandi Lintang	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
10	Ganesha Madya P	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
11	Grandisia Herdiani	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
12	Happy Pramashella A	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
13	Muchamad Bima A	0	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	80
14	Moh. Afifudin	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
15	Narendra Wicaksono	0	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	80
16	Nilna Milyuna R	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
17	Rochmel Kapitan A	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
18	Sulistya Indriani	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
19	Vira Tabya Sugiono P	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
20	Wahyu Martha Rizchyza	0	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	80

Tabel Analisis tentang pre test dan post test kelompok ujicoba kedua

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Tria Kurnia Sari	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 9, nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 1, nomor 7</p> <p>Skor = benar x 10</p>

		$= 4 \times 10$ $= 40$	$= 9 \times 10$ $= 90$
2	Syafi'atul Maulidiya	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 5, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 $= 4 \times 10$ $= 40$</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 8, nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 2, nomor 1 dan 6</p> <p>Skor = benar x 10 $= 8 \times 10$ $= 80$</p>
3	M Ifat Ramadhani	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar =4, nomor 2, 4, 5, dan 10</p> <p>Salah =6, nomor 1, 3, 6, 7, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 $= 4 \times 10$ $= 40$</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 9, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 1, nomor 1</p> <p>Skor = benar x 10 $= 9 \times 10$ $= 90$</p>
4	Aris Firmansyah	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2,</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar =</p>

		4, 7, 8, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 5, 6, dan 9 Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50	Salah = Skor = benar x 10 = 8 x 10 = 80
5	Dwi Putri R	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 8, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50	Responden ini menjawab Benar = 8, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 Salah = 2, nomor 1 dan 3 Skor = benar x 10 = 8 x 10 = 80
6	Ruli Kurniawan	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 8, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10	Responden ini menjawab Benar = 9, nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, dan 10 Salah = 1, nomor 7 Skor = benar x 10 = 9 x 10

		= 40	= 90
7	Marifa Alda	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 8, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 7, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 5 x 10</p> <p>= 50</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 8, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 2, nomor 1 dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 8 x 10</p> <p>= 80</p>
8	Krisna Yudha W	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 7, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 4 x 10</p> <p>= 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 8, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10</p> <p>Salah = 2, nomor 1 dan 3</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 8 x 10</p> <p>= 80</p>
9	Alfandi Lintang	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1,</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 8, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p>

		3, 6, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50	Salah = 2, nomor 1 dan 3 Skor = benar x 10 = 8 x 10 = 80
10	Ganesha Madya P	Responden ini menjawab Benar = 4, nomor 2, 4, 8, dan 10 Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 7, dan 9 Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40	Responden ini menjawab Benar = 9, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 Salah = 1, nomor 1 Skor = benar x 10 = 9 x 10 = 90
11	Grandisia Herdiani	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9 Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50	Responden ini menjawab Benar = 9, nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 Salah = 1, nomor 3 Skor = benar x 10 = 9 x 10 = 90
12	Happy Pramashella	Responden ini	Responden ini

	A	<p>menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 7, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40</p>	<p>menjawab</p> <p>Benar = 9, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 1, nomor 1</p> <p>Skor = benar x 10 = 9 x 10 = 90</p>
13	Muchamad Bima A	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 8, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 2, nomor 1 dan 3</p> <p>Skor = benar x 10 = 8 x 10 = 80</p>
14	Moh. Afifudin	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 9, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 1, nomor 1</p>

		<p>Skor = benar x 10</p> <p>= 5 x 10</p> <p>= 50</p>	<p>Skor = benar x 10</p> <p>= 9 x 10</p> <p>= 90</p>
15	Narendra Wicaksono	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 5 x 10</p> <p>= 50</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 8, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 2, nomor 1 dan 2</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 8 x 10</p> <p>= 80</p>
16	Nilna Milyuna R	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 5 x 10</p> <p>= 50</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 9, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 1, nomor 1</p> <p>Skor = benar x 10</p> <p>= 9 x 10</p> <p>= 90</p>
17	Rochmel Kapitan A	<p>Responden ini menjawab</p>	<p>Responden ini menjawab</p>

		<p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 5 x 10 = 50</p>	<p>Benar = 9, nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 1, nomor 3</p> <p>Skor = benar x 10 = 9 x 10 = 90</p>
18	Sulistya Indriani	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 4, nomor 2, 4, 7, dan 10</p> <p>Salah = 6, nomor 1, 3, 5, 6, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 4 x 10 = 40</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 9, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 1, nomor 1</p> <p>Skor = benar x 10 = 9 x 10 = 90</p>
19	Vira Tabya Sugiono P	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10</p> <p>Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9</p> <p>Skor = benar x 10 = 5 x 10</p>	<p>Responden ini menjawab</p> <p>Benar = 9, nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10</p> <p>Salah = 1, nomor 1</p> <p>Skor = benar x 10 = 9 x 10</p>

		= 50	= 90
20	Wahyu Martha Rizchyza	Responden ini menjawab Benar = 5, nomor 2, 4, 5, 7, dan 10 Salah = 5, nomor 1, 3, 6, 8, dan 9 Skor = benar x 10 $= 5 \times 10$ $= 50$	Responden ini menjawab Benar = 8, nomor 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 Salah = 2, nomor 1 dan 3 Skor = benar x 10 $= 8 \times 10$ $= 80$

Keterangan :

90 - 100 = sangat baik

80 - 89 = baik

70 - 79 = cukup baik

60 - 69 = kurang baik

< 60 = tidak baik

Dengan melihat tabel 4.18 diatas maka, peneliti dapat menjelaskan sebagai berikut :

1. Responden 1 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik baik
2. Responden 2 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 80 kategori baik

3. Responden 3 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
4. Responden 4 pre test memperoleh nilai 50 tidak baik kategori cukup dan post test memperoleh nilai 80 kategori baik
5. Responden 5 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 80 kategori baik
6. Responden 6 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
7. Responden 7 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 80 kategori baik
8. Responden 8 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 80 kategori baik
9. Responden 9 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
10. Responden 10 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
11. Responden 10 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
12. Responden 10 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
13. Responden 10 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 80 kategori baik

14. Responden 10 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
15. Responden 10 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 80 kategori baik
16. Responden 10 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
17. Responden 10 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
18. Responden 10 pre test memperoleh nilai 40 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
19. Responden 10 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 90 kategori sangat baik
20. Responden 10 pre test memperoleh nilai 50 kategori tidak baik dan post test memperoleh nilai 80 kategori baik.





PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS (UPTD)
SMA NEGERI 1 TUMPANG
TERAKREDITASI-A



Jl. Kamboja 10 Malangsuko Tumpang ☎ (0341) 787273 /Email:admin.smaneta@gmail.com
KABUPATEN MALANG 65156

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 1038 /35.07.101.1011.01 / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Tumpang Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur,

Nama : EDY PARLINDUNGAN, M. Pd.
NIP : 19630326 1989031007
Pangkat/Golongan : Pembina TK.1 IV /b
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan :

Nama : Eko Wahyudi
NIM : 14771030
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Waktu : November s/d Desember 2016
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Tumpang Kabupaten Malang.

Bahwa Mahasiswa Tersebut diatas telah melakukan Penelitian/ Observasi di SMA Negeri 1 Tumpang.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tumpang, 03 Desember 2016
Kepala Sekolah



Edy Parlindungan, M.Pd
NIP. 19630326 198903 1 007