

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART
LEARNING* BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN FIKIH DI
MAN 1 PONOROGO**

TESIS



Disusun oleh:

Lutfi Uzlifatul Jannah

220101210065

MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART*
LEARNING BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN FIKIH DI
MAN 1 PONOROGO**

TESIS

Diajukan kepada:

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Magister
Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Lutfi Uzlifatul Jannah



Dosen Pembimbing:

Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd

NIP. 196510061993032003

Dr. Jamilah, MA.

NIP. 197901242009012007

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA

UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

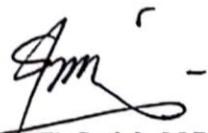
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Learning* berbasis Android Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo" ini telah disetujui pada tanggal 6 Mei 2024

Oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd

NIP. 196510061993032003

Pembimbing II

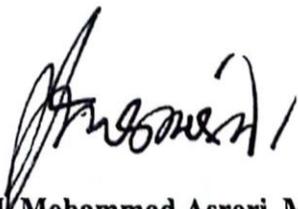


Dr. Jamilah, M.A.

NIP. 197901242009012007

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



Dr. KH. Mohammad Asrori, M.Ag

NIP. 196910202000031001

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Learning* berbasis Android Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo" ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal Rabu, 26 Juni 2024 pada pukul 13.00-14.30 WIB dan dinyatakan LULUS.

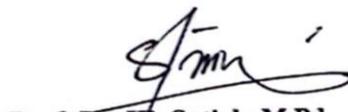
Dewan Penguji


Dr. H. M. Majaib, M.Th
NIP. 1966112120022121001

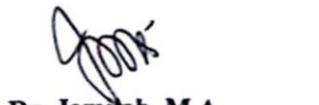
Penguji Utama


H. Mokhammad Yahya, M.A, Ph.D
NIP. 197406142008011016

Ketua Sidang


Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd
NIP. 1965510061993032003

Pembimbing I/Penguji


Dr. Jamilah, M.A
NIP. 197901242009012007

Pembimbing II/Sekretaris

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang




Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 196903032000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Lutfi Uzlifatul Jannah

NIM : 220101210065

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Learning* Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo

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

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penulisan ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai undang-undang yang berlaku.

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

Malang, 20 April 2024

Hormat Saya



Lutfi Uzlifatul Jannah

NIM. 220101210065

LEMBAR MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat untuk manusia lainnya”

(Hadis Riwayat At-Thabrani)¹

¹ Hadis Riwayat At-Thabrani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, yang senantiasa memberikan rahmat, taufik, serta hidayahnya kepada kita semua. Sehingga Ananda dapat menyelesaikan tesis secara tepat waktu. Syukur alhamdulillah Ananda panjatkan atas segala nikmat yang telah Allah berikan kepada kami semua.

Tesis ini Ananda persembahkan untuk manusia paling hebat dan paling berharga dalam hidup Ananda, bapak Muntoib dan ibu Luluk Muzayanah tercinta yang selalu dan tanpa henti untuk mendoakan Ananda, tanpa perjuangan dan kasih sayang beliau, Ananda mungkin tidak akan pernah sampai pada titik ini. Semoga Allah senantiasa memberikan kebaikan, keberkahan serta umur yang Panjang kepada beliau. Aamiin.

Terima kasih pula Ananda ucapkan kepada guru, dosen, ustadz dan ustadzah yang dengan hadirnya beliau di hidup Ananda, menjadikan sebuah jalan untuk menuju sesuatu yang lebih besar lagi. Memberikan banyak ilmu dan pengetahuan yang tak ada habisnya.

Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan juga motivasi untuk selalu berjalan meskipun banyak sekali halangan dan rintangan, untuk menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya. Semoga kalian senantiasa diberikan Kesehatan dan kesuksesan di masa yang akan datang.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt yang senantiasa memberikan kita rahmat, nikmat, hidayah dan juga inayahnya kepada kita semua, karena atas izin-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Learning* Mata Pelajaran Fikih Kelas X di MAN 1 Ponorogo” dengan sebaik-baiknya.

Shalawat serta salam tetap terlimpahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad Saw. yang senantiasa memberikan petunjuk yang benar ke jalan yang Allah ridhoi. Selanjutnya penulis menyadari sepenuhnya bahwasannya banyak sekali rintangan yang dihadapi selama menyusun tugas akhir tesis ini. Akan tetapi, atas nikmat dan karunia Allah serta motivasi dan dorongan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih terhadap semua pihak yang berjasa dalam penulisan tesis ini, diantaranya:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. KH. Muhammad Asrori, M.A., selaku ketua Prodi Magister Pendidikan Agama Islam
3. Dr. H. Akhmad Nurul Kawakib, M.Pd, M.A selaku sekretaris Prodi Magister Pendidikan Agama Islam
4. Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd dan Dr. Jamilah, M.A, selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan ilmu dan arahan dengan penuh kesungguhan dan kasih sayang.
5. Dr. H. Sudirman, M.Ag., selaku validator ahli materi media pembelajaran *smart learning*

6. Dr. H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku validator ahli media
7. Segenap dosen Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
8. Bapak kepala, wakil kepala, bapak/ibu guru dan jajaran MAN 1 Ponorogo
9. Ibu Farida Luthfiana, S.Pd, I., selaku guru mata pelajaran fikih kelas X-H
10. Siswi kelas X-H MAN 1 Ponorogo yang menjadi responden dalam penelitian ini
11. Teman-teman Magister PAI B Angkatan 2022

Semoga segala pemberian, baik berupa barang atau hal-hal tak berwujud, kepada peneliti dapat membuka jalan untuk meraih Ridho Allah, baik di dunia maupun di Akhirat. Semoga hasil penelitian dan pengembangan tesis ini memberikan manfaat, terutama bagi penulisnya dan secara luas bagi orang lain serta perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 20 April 2024

Penulis

Lutfi Uzlifatul Jannah

NIM. 220101210065

PEDOMAN TRANSETERASI

Tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang diuraikan seperti dibawah ini:

A. Huruf

ا	a	ز	z	ق	q
ب	b	س	s	ك	k
ت	t	ش	sy	ل	l
ث	tsa	ص	sh	م	m
ج	j	ض	dl	ن	n
ح	h	ط	th	و	w
خ	kh	ظ	zh	ه	h
د	d	ع	‘	ء	
ذ	dz	غ	gh	ي	y
ر	r	ف	f		

B. Vokal

Vokal (a) panjang	â	Vokal (u) panjang	û
Vokal (i) panjang	î		

C. Vokal Diftog

أُ	aw	أُو	û
أَيَّ	ay	إَيَّ	î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSETERASI.....	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Manfaat Pengembangan.....	10
E. Asumsi Pengembangan.....	14
F. Spesifikasi Produk	15
G. Originalitas Penelitian	16
H. Definisi Operasional.....	21
BAB II.....	24
PEMBAHASAN	24
A. Landasan Teori	24
1. Media Pembelajaran.....	24
a. Pengertian Media Pembelajaran	24
b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	25
c. Fungsi Media Pembelajaran	26
d. Operation System Android	28
2. <i>Smart Learning</i>	29
3. Fikih	31
a. Pengertian Fikih.....	31
b. Pemulasaraan Jenazah	32
4. Hasil Belajar	37
B. Kerangka Berfikir.....	40

BAB III.....	41
METODE PENELITIAN.....	41
A. Metode Penelitian.....	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
C. Teknik Pengumpulan Data	46
D. Instrumen Penelitian	48
E. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	55
BAB IV.....	59
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Karakteristik Produk Media Pembelajaran <i>Smart Learning</i>	59
2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Learning</i>	60
B. Pembahasan.....	90
1. Karakteristik Produk Media Pembelajaran <i>Smart Learning</i>	90
2. Proses Pengembangan Produk Media Pembelajaran <i>Smart Learning</i>	92
BAB V.....	114
PENUTUP.....	114
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA.....	117

ABSTRAK

Uzlifatul Jannah, Lutfi. *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih Kelas X di MAN 1 Ponorogo*. Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (1). Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd. (2) Dr. Jamilah, M.A.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Learning berbasis Android, Fikih, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*

Pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android pada mata pelajaran Fikih dibutuhkan karena perkembangan teknologi yang semakin berkembang secara pesat dan tuntutan pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan agar proses pembelajaran dapat lebih bermakna. Media pembelajaran *smart learning* berbasis Android merupakan solusi dari hasil analisis kebutuhan di MAN 1 Ponorogo, khususnya kelas X mata pelajaran Fikih materi penyelenggaraan jenazah.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk (1) Untuk mengetahui karakteristik produk media pembelajaran *smart learning* berbasis Android mata pelajaran fikih di MAN 1 Ponorogo. (2). Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis android mata pelajaran fikih di MAN 1 Ponorogo. (3). Untuk menganalisis tingkat efektifitas dan kemenarikan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android mata pelajaran fikih di MAN 1 Ponorogo. Penelitian ini menerapkan metode penelitian *research and development* (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan produk khusus serta menguji keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan yang menggambarkan lima langkah untuk desain dan pengembangan pengalaman pembelajaran, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Hasil penelitian pengembangan ini melahirkan produk berupa media pembelajaran *smart learning* berbasis Android mata pelajaran fikih kelas X. Produk yang dikembangkan terbukti layak dan efektif untuk dilihat dari uji validasi dan uji coba yang telah dilakukan. Validasi dari ahli materi dengan presentase 79,5 % (Layak); validasi ahli media dengan presentase sebesar 91% (Sangat Layak); validasi ahli pembelajaran dengan presentase 90%. Sedangkan uji coba di lapangan mendapatkan presentase kemenarikan sebesar 76,2 % dan untuk efektifitas dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa di lihat dari hasil pretest dan posttest yang telah dihitung menggunakan rumus *paired simple t test* dan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 sehingga H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android.

Media pembelajaran *smart learning* dapat dikatakan, Fleksibel, media ini memungkinkan akses materi pembelajaran, latihan soal, praktik, dan permainan kapan saja dan di mana saja, mendukung fleksibilitas pembelajaran sesuai kurikulum merdeka melalui perangkat siswa. Keterlibatan Siswa: Meningkatkan keterlibatan siswa dengan fitur interaktif seperti pretest, posttest, dan kuis yang dikemas dalam satu konsep dalil dan prosedur, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dinamis sesuai era digital. Pemahaman Materi: Penyajian materi di Fiqhline dirancang ringkas, padat, dan jelas, dilengkapi dengan soal latihan untuk memperdalam pemahaman konsep, serta fitur tanya jawab atau soal uraian untuk meningkatkan pemahaman siswa secara komprehensif. Tantangan dan Solusi: media ini mampu memberikan tantangan dan solusi dalam proses pembelajaran.

مستخلص البحث

لطفي أزلقة اللجنة، تطوير الوسيلة التعليمية *Smart Learning* على أساس *Android* في تعليم الفقه في الفصل العاشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 فونوروغو، أطروحة، قسم تربية الإسلامية، كلية الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة: (1) الأستاذة الدكتورة الحاجة سوثية الماجستير، (2) الدكتورة جميلة الماجستير.

الكلمة المفتاحية: الوسيلة التعليمية *Smart Learning* على أساس *Android*، الفقه، لترقية نتائج تعليم الطلاب.

هناك حاجة إلى تطوير الوسيلة التعليمية *Smart Learning* على أساس *Android* في تعليم الفقه لأن التطور التكنولوجية تنمو بسرعة والطلاب على استخدام التكنولوجيا في عالم التعليم حتى تكون عملية التعليم ذات معنى أكبر. تعد تطوير الوسيلة التعليمية *Smart Learning* على أساس *Android* حلا من نتائج تحليل الاحتياجات بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 فونوروغو وخاصة في الفصل اعشر في تعليم الفقه مادة دفن الجثة.

الغرض من هذا البحث هو (1) لمعرفة خصائص منتجات الوسيلة التعليمية *Smart Learning* على أساس *Android* في تعليم الفقه في الفصل العاشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 فونوروغو. (2) لشرح عملية تطوير الوسيلة التعليمية *Smart Learning* على أساس *Android* في تعليم الفقه في الفصل العاشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 فونوروغو (3). لتحليل مستوى فعالية وجاذبية الوسيلة التعليمية *Smart Learning* على أساس *Android* في تعليم الفقه في الفصل العاشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 فونوروغو. يطبق هذا البحث أساليب البحث والتطوير (R&D) التي تهدف إلى إنشاء منتجات خاصة واختبار فعاليتها. نموذج التطوير الذي يستخدمه الباحثة هو نموذج ADDIE. نموذج تطوير ADDIE هو اختصار يصف خمس خطوات لتصميم وتطوير خبرات التعليم، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم.

أدت نتائج بحث التطوير هذا إلى ظهور منتج على شكل الوسيلة التعليمية *Smart Learning* على أساس *Android* في تعليم الفقه في الفصل العاشر التحقق من خبير المادة بنسبة 79.5% (جيد)؛ التحقق من صحة خبير الوسيلة بنسبة 91% (مؤهل جدا)؛ التحقق من صحة خبير التعليم بنسبة 90%. وفي الوقت نفسه، حصلت التجربة الميدانية على نسبة فائدة قدرها 76.2%، وقد شوهدت فعاليتها في زيادة اكمال تعليم الطلاب من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي التي تم حسابها باستخدام صيغة اختبار t البسيطة المقترنة وحصلت على قيمة دلالة 0.000 بحيث تم رفضه، مما يعني وجود فرق كبير بين قبل وبعد استخدام الوسيلة التعليمية *Smart Learning* على أساس *Android*. يمكن القول بأن الوسيلة التعليمية *Smart Learning* مرنة، حيث تسمح هذه الوسيلة بالوصول إلى المواد التعليمية وأسئلة التدريب والممارسة والألعاب في أي وقت وفي أي مكان، مما يدعم مرونة التعليم وفقا للمنهج المستقل عبر أجهزة الطلاب. مشاركة الطلاب: زيادة مشاركة الطلاب من خلال الميزات التفاعلية مثل الاختبارات التمهيدية والاختبارات البعدية والاختبارات التي يتم تجميعها في مفهوم واحد للمقترحات والإجراءات، مما يجعل التعليم أكثر تشويقا وديناميكية وفقا للعصر الرقمي. فهم المادة: تم تصميم عرض المادة على فقهلين ليكون موجزا وموجزا وواضحا، ومزودا بأسئلة تدريبية لتعميق فهم المفاهيم، بالإضافة إلى خاصية الأسئلة والأجوبة أو الأسئلة التوضيحية لتحسين فهم الطلاب بشكل شامل. التحديات والحلول: هذه الوسيلة قادرة على تقديم التحديات والحلول في عملية التعليم.

ABSTRACT

Lutfi Uzlifatul Jannah. Development of Smart Learning Learning Media Based on Android for Class X Fiqh Subjects at MAN 1 Ponorogo. Thesis, Islamic Education Study Program Postgraduate, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor: (1). Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd. (2) Jamilah, M.A., Ph.D

Keywords: Development of Android-based Smart Learning Media, Fiqh, Improving Student Learning Outcomes

The development of Android-based smart learning media for Fiqh subjects is needed because of the rapid development of technology and the demands for the use of technology in the world of education so that the learning process can be more meaningful. Android-based smart learning media is a solution from the results of the needs analysis at MAN 1 Ponorogo, especially for class X Fiqh subjects for funeral arrangements.

The purpose of this study is to (1) determine the characteristics of Android-based smart learning media products for Fiqh subjects at MAN 1 Ponorogo. (2). To explain the process of developing Android-based smart learning media for Fiqh subjects at MAN 1 Ponorogo. (3). To analyze the level of effectiveness and attractiveness of Android-based smart learning media for Fiqh subjects at MAN 1 Ponorogo.

This study applies the research and development (R&D) research method which aims to create special products and test their effectiveness. The development model used by the researcher is the ADDIE model. The ADDIE development model is an abbreviation that describes five steps for designing and developing learning experiences, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The results of this development research produced a product in the form of Android-based smart learning media for the subject of fiqh for class X. The product developed has proven to be feasible and effective as seen from the validation tests and trials that have been carried out. Validation from material experts with a percentage of 79.5% (Feasible); validation from media experts with a percentage of 91% (Very Feasible); validation from learning experts with a percentage of 90%. While the field trial obtained an attractiveness percentage of 76.2% and for effectiveness in improving student learning completeness as seen from the results of the pretest and posttest which have been calculated using the paired simple t test formula and obtained a significance value of 0.000 so that H_0 is rejected, meaning that there is a significant difference between before and after using Android-based smart learning media.

Smart learning media can be said to be flexible, this media allows access to learning materials, practice questions, practice, and games anytime and anywhere, supporting flexible learning according to the independent curriculum through student devices. Student Engagement: Increase student engagement with interactive features such as pretests, posttests, and quizzes packaged in one concept of evidence and procedures, making learning more interesting and dynamic in accordance with the digital era. Material Understanding: The presentation of material in Fiqhline is designed to be concise, dense, and clear, equipped with practice questions to deepen understanding of concepts, as well as question and answer features or descriptive questions to improve student understanding comprehensively. Challenges and Solutions: this media is able to provide challenges and solutions in the learning process.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Problematika dalam proses belajar adalah keadaan khusus yang dirasakan oleh peserta didik, menghambat kemajuan individu dalam mencapai perubahan perilaku yang diharapkan secara keseluruhan.² Problematika belajar merupakan ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan, ada yang melihat sebagai tidak terpenuhinya kebutuhan seseorang dan ada pula yang melihat sebagai sebuah hal yang tidak menyenangkan. Setiap kegiatan pembelajaran selalu terdapat problematika yang dihadapi, sehingga masalah dalam pengajaran terdapat kesulitan belajar yang harus segera diatasi.

Oemar Hamalik mengatakan bahwa terdapat empat prinsip belajar adalah 1). Belajar senantiasa harus bertujuan, terarah dan jelas bagi siswa, karena tujuan akan menuntut dalam belajar; 2). Jenis belajar yang paling utama adalah berpikir kritis; 3) Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian-pengertian; dan 4) Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan.³

Belajar merupakan sebuah proses kompleks yang sering terjadi pada setiap manusia disepanjang hidupnya. Proses belajar dilakukan semenjak manusia mulai hidup hingga meninggal dunia. Proses belajar tercipta dikarenakan adanya interaksi antara manusia serta lingkungan sekelilingnya. Contoh dari seseorang yang sudah

² Purwodarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1996).

³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001).

belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan juga sikapnya.⁴

Menurut Nana Sudjana hakikat hasil belajar sendiri merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.⁵ Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga terdapat faktor lain diantaranya seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, social ekonomi, faktor fisik dan psikis.⁶ Dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pada penelitian Badriah, Wahyu Laila 2021 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk, mengatakan bahwa terdapat permasalahan pada sekolah yang ditelitinya yaitu ketuntasan belajar siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk dalam mata pelajaran Fiqih tergolong rendah. Penyebab yang ditemukan peneliti yaitu ketika guru melaksanakan pembelajaran tidak bervariasi

⁴ Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2019).

⁵ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2005).

⁶ Sudjana.

dan hanya menggunakan metode konvensional, guru hanya memakai buku teks yang telah disediakan dari sekolah, yang membuat siswa merasa bosan dan mengabaikan keterangan yang disampaikan oleh guru.

Namun dengan adanya media yang dikembangkan terdapat hasil yang signifikan. Produk yang dikembangkan telah terbukti layak dan efektif untuk menuntaskan hasil belajar siswa dengan melihat hasil dari validasi dan uji coba yang telah dilakukan. Validasi dari ahli materi dengan presentase sebesar 93,3%; validasi ahli materi dengan presentase sebesar 93,3%; validasi dari ahli pembelajaran dengan presentase sebesar 85,3. Sedangkan uji coba lapangan mendapatkan prosentase kemenarikan sebesar 84%.

Pada dasarnya karakteristik dari pembelajaran fikih adalah penekanan pada tata cara praktiknya yang baik dan benar atau menitikberatkan pada aspek psikomotor. Sesuai dengan pendapat Muhaimin bahwasannya pembelajaran PAI khususnya fikih, selain memperhatikan pada aspek kognitif, juga harus mengarah kepada afektif dan konotif-volitif yaitu harus adanya kemauan dan tekad dalam mengamalkan nilai-nilai ajaran agama peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya.⁷

Menurut fakta umum di lapangan, banyak peserta didik yang kesulitan mempelajari mata pelajaran fikih dengan kemampuan terbaiknya. Mereka tidak dapat mempelajari mata pelajaran fikih secara efektif karena beberapa alasan. Sementara sebagian peserta didik kesulitan dalam mempelajari, menghafal doa-doa, bahkan sering tertukar ketika melafadzkan bacaannya, sebagian lainnya merasa

⁷ Muhaimin, *Rekonstruksi Pendidikan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo, 2009).

lebih mudah untuk menulis, ketika mempelajari fikih. Saat belajar fikih, seringkali peserta didik kesulitan menerima atau memahami materi yang disampaikan pendidik. Peserta didik biasanya menunjukkan kurangnya minat terhadap apa yang dikatakan pendidik mereka karena terkesan monoton. Pendidik dihadapkan pada tantangan mendesak dalam mengidentifikasi akar permasalahan dan solusi alternatif bagi tantangan belajar peserta didiknya.⁸

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran fikih kelas X di MAN 1 Ponorogo, didapatkan informasi bahwa terdapat permasalahan yang sama yaitu penurunan hasil belajar siswa. Masih ada sejumlah siswa yang belum mencapai hasil belajar yang memuaskan dalam memahami mata pelajaran fikih khususnya materi penyelenggaraan jenazah. Nilai ulangan harian siswa kelas X pada tahun ajaran 2022/2023 menunjukkan angka yang rendah, hanya beberapa di atas nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70. Kendati demikian, banyak siswa masih kesulitan dalam memahami pembahasan materi penyelenggaraan jenazah karena materi pembelajaran yang banyak dan waktu pembelajaran yang begitu singkat. Selain itu, juga banyak buku ajar akan tetapi tidak terintegrasi dengan contoh atau ilustrasi yang memadai dan terdapat media yang sudah digunakan tapi dinilai kurang efektif untuk digunakan. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembaharuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, dan fleksibel.

Fiqhline adalah media pembelajaran *smart learning* yang ditawarkan peneliti untuk permasalahan yang ada. *Fiqhline* dirancang sebagai media pembelajaran

⁸ Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bineka Cipta, 2009).

multimedia interaktif yang memberikan pembelajaran menarik berupa materi pembelajaran dengan ilustrasi dan video pembelajarannya, selain itu juga terdapat evaluasi pembelajaran yang meliputi pretest dan posttest dan yang terakhir terdapat game edukasi yang masih terdapat ranah kognitif didalamnya, yang mampu memenuhi beberapa kebutuhan dan kekurangan pada media yang ada sebelumnya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Istiqomah, dkk., bahwa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, seorang pengajar dapat eksplorasi dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi alat bantu bagi guru yang berperan sebagai pengantar informasi dan menjadi rangsangan bagi siswa untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Didalam buku Azhar Arsyad dikatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keingintahuan dan minat baru bagi peserta didik, serta membangun motivasi, rangsangan kegiatan pembelajaran dan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik.¹⁰ Disamping itu, adanya media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya alat bantu mengajar saja, akan tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga mempunyai potensi yang unik, yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

⁹ Istiqomah & Abduh, "Analisis Muatan Hots Dan Kecakapa Abad 21 Pada Buku Siswa Kelas V Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5(4) (2021).

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003).

Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran bahwa dalam penggunaan media, peserta didik harus dipersiapkan dan diperlakukan sebagai peserta yang aktif serta harus ikut bertanggung jawab selama kegiatan pembelajaran, guna sebagai upaya dalam menumbuhkan motivasi dalam menggugah minat peserta didik dalam belajar, serta dapat meningkatkan perhatian peserta didik untuk senantiasa terikat pada kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan UU No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 40 ayat 2 yang menjelaskan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan wajib menciptakan suasana Pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.¹¹

Menurut hasil identifikasi problematika di lapangan, guru fikih berharap akan adanya media pembelajaran interaktif yang dapat membantu dalam menyampaikan materi penyelenggaraan jenazah dengan mudah, selain itu guru fikih juga menginginkan media pembelajaran yang menarik yang mampu memfasilitasi pembelajaran bagi siswa. Karena media pembelajaran saat ini yang ada di madrasah hanya menggunakan praktik tradisional, power point dan e-learning saja, yang dinilai kurang interaktif dan efektif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut hasil identifikasi problematika pada siswa kelas XI yang sudah turut melaksanakan kegiatan pembelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah memberikan pernyataannya, bahwa fikih khususnya materi penyelenggaraan jenazah merupakan mata pelajaran yang sulit, dikarenakan didalamnya terdapat beberapa komponen yang harus diketahui. Sebanyak 83%

¹¹ *Kumpulan UU Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan* (Dirjen Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2007).

siswa mengatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran untuk memahami materi penyelenggaraan jenazah dengan bentuk gambar/video yang bertujuan untuk mempermudah mereka dalam mengerti dan memahami materi penyelenggaraan jenazah dengan baik.

Terdapat hampir semua siswa mengatakan bahwa mereka memiliki *smartphone* berbasis Android, dan menyatakan bahwa sering dan lebih senang menggunakan *smartphone* untuk melakukan kegiatan belajar baik di rumah maupun di madrasah. Dalam hal ini pendidik dapat mengupayakan pemanfaatan perkembangan teknologi yang semakin pesat, agar tidak ketinggalan zaman. Seorang pendidik harusnya lebih inovatif serta kreatif dalam memilih metode, strategi, dan media pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pendidik harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, maka dapat dilakukan dengan mengintegrasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran digital atau biasa disebut dengan istilah *Smart Learning*.

SLE (Smart Learning Environment) didefinisikan oleh Huang dan Chang sebagai lingkungan belajar yang cerdas, terbuka, dan terintegrasi yang mengacu pada teori pembelajaran konstruktivis dan terintegrasi serta strategi pengajaran kontemporer. Ini terdiri dari bahan ajar, media, aparatus, peralatan, dan komunitas terkait guru dan siswa. Lingkungan pembelajaran yang meningkatkan teknologi yang disebut *Smart Learning Environment (SLE)* menggabungkan standar dan fitur pembelajaran sadar konteks yang ada di mana-mana dengan sistem pembelajaran

cerdas.¹² Lingkungan belajar cerdas juga didefinisikan sebagai lingkungan pembelajaran yang didukung teknologi yang membuat adaptasi dan memberikan dukungan yang sesuai (misalnya, panduan, umpan balik, petunjuk atau alat) di tempat yang tepat dan pada waktu yang tepat berdasarkan kebutuhan pembelajar individu, yang mungkin ditentukan melalui analisis perilaku belajar mereka, kinerja dan konteks online dan dunia nyata di mana mereka berada.¹³

Berdasarkan permasalahan diatas, penting rasanya bagi peneliti untuk memberikan inovasi-inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran salah satunya dengan pengembangan media praktik konvensional, media power point dan *e-learning* yang biasanya dipakai, menjadi sebuah media pembelajaran *smart learning* berbasis Android yang praktis, menarik dan mudah untuk di pahami serta dilengkapi dengan ringkasan materi, permainan/game dan terdapat evaluasi pembelajaran yang memiliki level kognitif didalamnya. Yang mana sangat memudahkan guru dalam mengajar serta memudahkan siswa dalam belajar tanpa jarak dan batasan waktu baik kapan pun dan dimana pun dapat di akses sehingga dapat menarik motivasi belajar siswa sehingga dapat membawa dampak positif salah satunya yaitu peningkatan pada hasil belajar siswa. Oleh karenanya peneliti tertarik untuk melangsungkan penelitian pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART LEARNING*”**

¹² Rafi Hidayat, “ANALISIS HASIL BELAJAR EFEKTIF DARI PENERAPAN SMART LEARNING,” *Sistem Cerdas* 01 No 01 I (2018): 31.

¹³ G.J Hwang, “A Context-Aware Ubiquitous Learning Environment for Conducting Complex Science Experiments,” *Comput Educ* 53 (2009): 402–13.

BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN FIKIH DI MAN 1 PONOROGO”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana karakteristik produk media pembelajaran *smart learning* berbasis android mata pelajaran fikih di MAN 1 Ponorogo?
2. Bagaimana proses pengembangan produk media pembelajaran *smart learning* berbasis android mata pelajaran fikih di MAN 1 Ponorogo?
3. Bagaimana keefektifitasan dan daya tarik media pembelajaran *smart learning* berbasis Android mata pelajaran fikih di MAN 1 Ponorogo?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karakteristik produk media pembelajaran *smart learning* berbasis Android mata pelajaran fikih di MAN 1 Ponorogo.
2. Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis android mata pelajaran fikih di MAN 1 Ponorogo.
3. Untuk menganalisis tingkat efektifitas dan kemenarikan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android mata pelajaran fikih di MAN 1 Ponorogo.

D. Manfaat Pengembangan

Dengan adanya media pembelajaran *smart learning* berbasis Android diharapkan dapat menjadi aplikasi sarana belajar yang dapat digunakan peserta didik dapat belajar dimana saja baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dijelaskan manfaat dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis android pada mata pelajaran fikih yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan tentang desain pengembangan media berbasis ICT dan memperkaya model-model penerapan integrasi ICT dalam pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Pengambil Kebijakan

1) Informasi untuk Pengambilan Keputusan: Penelitian ini menyediakan data dan bukti empiris yang dapat digunakan oleh pemberi kebijakan untuk membuat keputusan yang lebih baik terkait dengan investasi dan alokasi sumber daya dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini membantu memastikan bahwa keputusan yang diambil didasarkan pada bukti empiris tentang kebutuhan dan efektivitas media pembelajaran.

2) Penyesuaian dengan Perkembangan Teknologi: Penelitian ini memungkinkan pemberi kebijakan untuk tetap selaras dengan

perkembangan teknologi terbaru dalam pembelajaran. Mereka dapat menggunakan hasil penelitian untuk memahami tren teknologi yang sedang berkembang dan mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam kebijakan dan program pembelajaran.

- 3) **Mendorong Inovasi dan Perubahan:** Penelitian pengembangan media pembelajaran juga dapat mendorong inovasi dan perubahan dalam kebijakan pendidikan. Hasil penelitian yang menunjukkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran dapat membuka pintu bagi kebijakan yang mendukung pengembangan dan implementasi media pembelajaran secara lebih luas.
- 4) **Peningkatan Kualitas Pendidikan:** Dengan mengintegrasikan temuan penelitian pengembangan media pembelajaran ke dalam kebijakan pendidikan, pemberi kebijakan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Media pembelajaran yang efektif dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif.

b. **Pengembang**

- 1) **Peningkatan Kualitas:** Melalui penelitian, pengembang media pembelajaran dapat mengembangkan produk yang lebih berkualitas. Pengembang dapat menggunakan temuan penelitian untuk memastikan

bahwa media yang pengembang kembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

- 2) Inovasi: Penelitian pengembangan memungkinkan pengembang untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pengembang dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan menerapkan pendekatan yang belum pernah dicoba sebelumnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- 3) Pemahaman yang Lebih Baik: Melalui proses penelitian, pengembang dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran siswa. Pengembang dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari media yang mereka kembangkan, serta melakukan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan temuan penelitian.

c. Praktisi

- 1) Peningkatan Kualitas Pengajaran: Penelitian ini membantu praktisi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan.
- 2) Penggunaan Teknologi: Dalam era digital yang terus berkembang, penelitian pengembangan media pembelajaran memungkinkan praktisi untuk memahami dan memanfaatkan teknologi terbaru dalam proses

pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa.

- 3) Evaluasi dan Peningkatan Berkelanjutan: Penelitian pengembangan media pembelajaran memungkinkan praktisi untuk melakukan evaluasi terhadap efektivitas media yang telah dikembangkan, serta melakukan penyesuaian dan perbaikan secara berkelanjutan sesuai dengan umpan balik dari siswa dan pengalaman pengajaran.

d. Pengguna

- 1) Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Media pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian cenderung lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- 2) Keterlibatan dan Motivasi yang Lebih Tinggi: Media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi yang tepat, penelitian pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- 3) Pembelajaran yang Disesuaikan: Media pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian seringkali dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu. Ini memungkinkan pengguna untuk memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan efektif.

- 4) Aksesibilitas dan Fleksibilitas: Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran. Misalnya, melalui penggunaan platform digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

E. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis android peneliti memiliki asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *smart learning* diharapkan dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan analisis kebutuhan dan situasi individual siswa.
2. Pembelajaran melalui media pembelajaran *smart learning* berbasis Android ini diharapkan dapat memicu minat dan motivasi belajar, membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
3. Konten dalam media pembelajaran ini mencakup materi Fikih materi penyelenggaraan jenazah yang sesuai dengan kurikulum yang ada di madrasah.
4. Media pembelajaran ini menyediakan penjelasan materi yang bersumber dari berbagai literatur, serta terdapat evaluasi pembelajaran untuk siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang jelas.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, produk media pembelajaran *smart learning* berbasis Android dikemas dengan menggunakan Android Studio yang dapat dioperasikan secara *online*. Untuk pengunduhan media pembelajaran *smart learning* pengguna dapat mengakses melalui link *Google Drive*. Adapun spesifikasi bentuk produk dan detail dari pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis android yaitu:

1. Nama Aplikasi : Fiqhline
2. Dibuat Oleh : Android Studio
3. Dapat dioperasikan : *Smartphone* bersistem android
4. Minimal RAM : 512 Mb
5. Tipe Layar : Super AMOLED resolusi Full HD+(1080 x 2400 piksel)
6. Jaringan : 4G
7. Sistem Android : Minimal OS Lollipop, API 5.0
8. Processor : Chipset Mediatek Helio G80 (12 nm)

Tabel 1.1

Minimum Software dan Hardware Pengguna

Spesifikasi	Detail
Layar	Resolusi Full HD+(1080 x 2400 piksel)
Minimal RAM	521 MB
Sistem Operasi	Minimal OS Lollipop, API 5.0

Memori	16 GB
--------	-------

G. Originalitas Penelitian

Pemaparan orisinalitas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan antara penelitian yang sedang diteliti oleh orang lain dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Dibawah ini merupakan pemaparah penelitian terdahulu:

Pertama, penelitian dari Wahyu Lailatul Badriah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, tahun 2021, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk*. Penelitian ini menggunakan metode *RnD (Research and Development)* penelitian dan pengembangan dengan memakai teori dari Borg & Gall. Hasil penelitian dan pengembangannya menciptakan produk media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran fikih kelas IV di MIN 4 Nganjuk. Serta dalam penelitian dan pengembangannya menghasilkan bukti kelayakan dan keefektifan produk tersebut untuk digunakan, dilihat dari hasil validasi yang telah diuji cobakan, mulai dari validasi ahli materi sebesar 93,3%; validasi ahli media sebesar 93,3%; validasi ahli pembelajaran sebesar 85,3% dan uji cova lapangan mendapatkan prosentase kemenarikan sebesar 84%. Adapun dalam keefektifan mendapatkan nilai yang signifikan, artinya dapat dikatakan media yang dikembangkan efektif dalam proses pembelajaran.

Kedua, Lia Zulfatul Muhasanah, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, tahun 2022, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran*

Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VII MTs Annuriyah Jember. Metode penelitian ini menggunakan *RnD (Research and Development)* penelitian dan pengembangan dengan menggunakan jenis penelitian Borg and Gall. Penelitian tersebut menghasilkan produk media pembelajaran *Prezi* yang dapat diakses melalui link yang telah dibagikan. Hasil dari proses penelitian dan pengembangan tersebut adalah menunjukkan *Pre Test* 23,3% siswa tuntas dan 76,7% siswa tidak tuntas, kemudian ada pula hasil dari *Post Test* dengan prosentase 90% siswa tuntas dan 10% siswa tidak tuntas. Adapun hasil dari penelitian dan pengembangan tersebut yaitu mata pelajaran fikih dengan menggunakan media pembelajaran *Prezi* pada bab suci dari Hadas dan najis bisa dikatakan efektif.

Ketiga, Mardinah, Institut Agama Islam Negeri Parepare, tahun 2020, dengan judul penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar.* Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *RnD (Research and Development)* penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D*). penelitian dan pengembangan tersebut menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android dengan hasil pengujian hopotesis menunjukkan bahwasannya terdapat taraf signifikan 5% atau alfa 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya produk yang dikembangkan dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik di Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar.

Keempat, Lailatun Ni'mah, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, tahun 2022, dengan judul penelitian *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fikih Berbasis Mubadalah di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 4 Banyuwangi*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *RnD (Research and Development)* dengan model penelitian Borg and Gall. Hasil penelitian tersebut mulai dari keefektifan sudah memenuhi syarat dan ketentuan dengan berdasarkan pada uji t hitung $> t$ table ($9,412 > 2,045$), apabila t hitung $> t$ table maka artinya hasilnya signifikan.

Kelima, Miska Arista Awwalia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, tahun 2022, dengan judul penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Hafalan Surah-surah Pendek Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD IT Al-Qur'aniyyah Pondok Aren*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan Pengembangan *RnD (Research and Development)*, dengan hasil nilai kelayakan oleh dua validator ahli yaitu validator ahli media 86,67 dan validator ahli materi 82,10. Hasil penelitian berdasarkan tujuan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya hasil data tes N Gain Score yang cukup tinggi yaitu 0,8 dan dapat dikatakan "Sangat Layak".

Tabel 1.2

Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Wahyu Lailatul Badriah. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata</i>	Jenis penelitian <i>RnD</i> .	Menggunakan model	Peneliti mengembangkan aplikasi fiqline materi

	<i>Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk.</i> Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, tahun 2021.	Pengembangan media android. Mata pelajaran fikih	pengembangan Borg and Gall. Objek penelitian MIN 4 Nganjuk.	penyelenggaraan jenazah. Media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis Android dapat dikatakan sebagai media multimedia interaktif, karena didalamnya terdapat materi beserta ilustrasi, video pembelajaran, game edukasi dan evaluasi pembelajaran (pre-test dan post-test), yang dapat digunakan siswa dimanapun mereka berada.
2.	Lia Zulfatul Muhasanah. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VII MTs Annuriyah Jember.</i> Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, tahun 2022	Jenis penelitian <i>RnD</i> . Mata pelajaran fikih. Meningkatkan hasil belajar siswa.	Menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Mengembangkan media pembelajaran <i>Prezi</i> . Penelitian ditujukan kepada siswa kelas VII d MTs Annuriyah Jember	
3.	Mardinah. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewati Mandar.</i> Institut Agama Islam Negeri Parepare, tahun 2020	Jenis penelitian <i>RnD</i> . Pengembangan media pembelajaran berbasis android. Mata pelajaran fikih. Ditujukan untuk siswa tingkat	Menggunakan model pengembangan 4D (<i>Four-D</i>). Materi nikah Objek penelitian di MA Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewati Mandar.	Dikembangkan dengan menggunakan software Android Studio. Memberikan alternatif pembelajaran dalam meningkatkan hasil siswa.

		Madrasah Aliyah	Meningkatkan penguasaan materi siswa.	Menggunakan model pengembangan ADDIE.
4.	Lailatun Ni'mah. <i>Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fikih Berbasis Mubadalah di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 4 Banyuwangi.</i> Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, tahun 2022	Jenis penelitian RnD. Mata pelajaran fikih.	Menggunakan model penelitian Borg and Gall. Pengembangan bahan ajar. Penelitian ditujukan kepada siswa kelas XI MAN 4 Banyuwangi.	Penelitian ditujukan kepada siswa kelas X di MAN 1 Ponorogo.
5.	Miska Arista Awwalia. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Hafalan Surah-surah Pendek Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD IT Al-Qur'aniyyah Pondok Aren.</i> UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, tahun 2022.	Jenis penelitian RnD.	Menggunakan desain <i>Guided Inquiry Design</i> . Mengembangkan media pembelajaran visual kartun bergambar (<i>Flash Card</i>) Mata pelajaran PAI Penelitian ditujukan pada siswa kelas IV SD IT Al-Qur'aniyyah Pondok Aren.	

Dari table orisinalitas penelitian diatas, maka dapat diperoleh gambaran tentang penelitian dan pengembangan yang akan peneliti kembangkan. Terdapat beberapa perbedaan pengembangan yang dilakukan, objek penelitian, mata pelajaran, tujuan pengembangan, serta tahun penelitian yang dilakukan. Setelah peneliti melakukan telaah-telaah penelitian terdahulu, peneliti memiliki asumsi bahwa belum terdapat penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android materi penyelenggaraan jenazah kelas X tingkat Madrasah Aliyah. Pada penelitian pengembangan terdahulu belum terdapat media aplikasi android yang memiliki fokus sebagai alternatif peningkatan hasil belajar siswa materi penyelenggaraan jenazah. Yang ditemukan hanya pada mata pelajaran fikih akan tetapi berbeda fokus pada materinya.

Dengan demikian peneliti merasa bahwasannya perlunya mengembangkan media pembelajaran lainnya. Peneliti yakin bahwa pannelitian dan pengembangan yang akan peneliti lakukan adalah penelitian dan pengembangan yang baru, yang belum pernah diteliti dan dikembangkan oleh peneliti manapun, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Learning* Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo. Penelitian pengembangan ini akan membahas tentang materi penyelenggaraan jenazah yang memiliki tujuan sebagai *smart learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.

H. Definisi Operasional

Penelitian pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android ini bertujuan untuk mengukur efektivitas produk, definisi operasional ini mencakup:

1. Media Pembelajaran *Smart Learning* berbasis Android

Media pembelajaran *smart learning* berbasis Android merupakan solusi dari hasil analisis kebutuhan di MAN 1 Ponorogo, khususnya kelas X mata pelajaran Fiqih materi penyelenggaraan jenazah. Media pembelajaran *smart learning* berbasis Android memiliki fitur-fitur menarik seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran mulai dari gambar, teks, video pembelajaran, evaluasi pembelajaran (pre-test dan post-test), hikmah, game edukasi serta biodata pengembang. Media pembelajaran *smart learning* berbasis Android adalah bentuk inovasi dari media yang sudah ada sebelumnya di madrasah. Keunggulan dari media ini yaitu dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga mempermudah siswa untuk mendapatkan materi seputar penyelenggaraan jenazah.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa disini mengacu pada aspek kemajuan akademik, yaitu mengukur perubahan atau peningkatan pencapaian akademik siswa dengan membandingkan skort es awal (pre-test) dan skort es akhir (post-test) untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

3. Metode Pengukuran

Dalam metode pengukuran media pembelajaran *smart learning* berbasis Android ini dilakukan untuk menguji keefektivitasan produk yaitu, dengan menggunakan angket untuk siswa dan guru yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan produk, kemudian terdapat skala pengukuran yang digunakan yaitu

skala likert dan skor nominal untuk mengetahui seberapa valid produk yang dikembangkan. Terakhir terdapat test (pre-test dan post-test) yang dilakukan kepada siswa untuk mengetahui terdapat perubahan atau tidak sebelum dan sesudah diberikan media yang sudah dikembangkan.

4. Analisis Data

Pada analisis data digunakan metode statistik untuk menganalisis data yaitu Uji-T/T-test, untuk mengetahui keberhasilan produk media pembelajaran *smart learning* berbasis Android dan interpretasi hasil yang diharapkan.

Data yang akan diujikan adalah data hasil pretest dan post-test, dengan rumus:

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

Keterangan:

t : Koefisien t/nilai t test

D : Different ($x_2 - x_1$)

d^2 : Variasi

N : Jumlah

BAB II

PEMBAHASAN

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin juga bentuk jamak dari kata *medium* yang mempunyai arti perantara atau pengantar. Media adalah perantara dan juga pengantar pesan untuk pengirim dari sang penerima. Menurut informasi dari AECT (*Association for Education and Communication Technology*) media merupakan bentuk dan saluran yang dipakai seseorang dalam menyampaikan sebuah pesan. Sedangkan menurut NEA (*National education Association*) menyebutkan bahwa media merupakan sebuah bentuk atau benda yang bisa dijadikan alat komunikasi, baik berupa tercetak ataupun audio visual. Media adalah benda yang bisa dimanipulasi, dilihat, diperhatikan, dimengerti oleh panca indera manusia yang digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Dari batasan-batasan diatas terdapat beberapa persamaan diantara keduanya diantaranya yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan dalam menyampaikan sebuah pesan, informasi dan materi dari pengirim kepada penerima. Sehingga dengan adanya alat atau benda yang dapat menyampaikan pesan tersebut maka dapat mendorong perasaan, daya

pikir, kepedulian dan minat siswa agar dalam system kegiatan pembelajaran berjalan dengan optimal.¹⁴

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan dalam mengantarkan sebuah pesan, warta, isi dan materi, sehingga dapat tercapai tujuan dari kegiatan pembelajaran tersebut. Media adalah hal pokok didalam kegiatan pembelajaran, salah satunya agar materi yang disampaikan pendidik dapat sampai dengan jelas dan mudah dicerna dengan baik kepada peserta didik

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki tujuan diantaranya yaitu:

1. Proses pembelajaran menjadi mudah
2. Efisiensi proses pembelajaran meningkat
3. Tujuan pembelajaran dengan materi pembelajaran berjalan relevan
4. Konsentrasi peserta didik dan pendidik menjadi lebih terkontrol

Sedangkan manfaat sebagai alat bantu pembelajaran yaitu:

1. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran dan menjadi lebih menarik

¹⁴ Muhammad Ramli, "Media Teknologi Pembelajaran," *IAIN Antasari Press*, 2012, 1–3.

2. Peserta didik dapat memahami dan menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, karena bahan pembelajaran lebih jelas dan inovatif
3. Peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran, selain itu pendidik tidak terlalu mengeluarkan banyak tenaga dikarenakan metode pembelajaran memiliki variasi bukan hanya sekedar komunikasi verbal.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran menurut para ahli diantaranya yaitu:¹⁵

Menurut S Gerlach dan P. Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran memiliki 3 sifat yaitu:

1. Bersifat *Fiksatif*, adalah media memiliki keahlian untuk menjerat, mengemasi dan selanjutnya memaparkan kembali sebuah objek maupun kejadian. Oleh karena itu dengan kemampuan tersebut suatu objek dan peristiwa dapat disimpan dan pada saat dibutuhkan maka dapat ditunjukkan kembali serta dapat diamati kembali.
2. Bersifat *Manipulatif*, adalah memperlihatkan ulang objek dan peristiwa dengan berbagai macam modifikasi manipulasi sesuai dengan kebutuhan. Contohnya, dengan merubah warna, ukuran dan dapat diulang-ulang dalam penyajian sehingga dapat diatur dalam penggunaannya disetiap kelas.

¹⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran*, 2009.

3. Bersifat *Distributif*, adalah bahwa dengan memanfaatkan media dapat mencapai tujuan yang lebih luas. Media bisa menjangkau audien dalam jumlah yang besar di dalam satu penyajian. Contoh, siaran radio, televisi, dan surat kabar.

Menurut Harry C. Mc. Kown fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Dapat mengubah suasana belajar yang semua berjiwa teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis dan konkrit.
2. Dapat membangun motivasi peserta didik untuk turut aktif dan memfokuskan perhatian pada arah yang dituju.
3. Dapat menguraikan isi atau pesan pembelajaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak tentang isi pembelajaran.

Secara garis besar manfaat dari media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu: membantu pendidik dalam menjalankan tugasnya, membantu peserta didik dan membantu memperbaiki proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai penyalur dan pembawa informasi, isi atau pesan yang dilakukan oleh pengirim kepada penerima. Contoh, pendidik menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik dengan menggunakan alat yang berguna untuk mempermudah pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Operation System Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Android, Inc. didirikan di Palo Alto, California, pada bulan Oktober 2003. Andy Rubin (pendiri Danger), Rich Miner (pendiri Wildfire Communications, Inc.), Nick Sears (mantan VP T-Mobile), dan Chris White (kepala desain dan pengembangan antarmuka WebTV) untuk mengembangkan "perangkat seluler pintar yang lebih sadar akan lokasi dan preferensi penggunanya". Tujuan awal pengembangan Android adalah untuk mengembangkan sebuah sistem operasi canggih yang diperuntukkan bagi kamera digital, namun kemudian disadari bahwa pasar untuk perangkat tersebut tidak cukup besar, dan pengembangan Android lalu dialihkan bagi pasar telepon pintar untuk menyaingi Symbian dan Windows Mobile (iPhone Apple belum dirilis pada saat itu). Meskipun para pengembang Android adalah pakar-pakar teknologi yang berpengalaman, Android Inc. dioperasikan secara diam-diam, hanya diungkapkan bahwa para

pengembang sedang menciptakan sebuah perangkat lunak yang diperuntukkan bagi telepon seluler. Masih pada tahun yang sama, Rubin kehabisan uang. Steve Perlman, seorang teman dekat Rubin, meminjaminya \$10.000 tunai dan menolak tawaran saham di perusahaan.

2. *Smart Learning*

Menurut Gros teknologi digital telah menawarkan konsep baru dalam belajar. Konsep penyatuan lingkungan belajar yang beragam ini menjadi penopang utama pembelajaran abad 21 untuk mendukung personalisasi. Trend utama lingkungan belajar telah mengalami revolusi cepat yang dikenal dengan lingkungan belajar cerdas Smart Learning Environment (SLEs). Menurut Alfred Essa istilah ini relatif baru dalam teknologi pendidikan, dan salah satu cara terbaik untuk menstimulasi pembelajaran eksploratif.

Beragam istilah lain yang dikaitkan dengan SLEs ini seperti Smart Education, Smart Educational Technology, Smart E-Learning, Smart Professional Training, Smart Teaching, istilah-istilah ini berkembang pesat dan terintegrasi dengan (1). Sistem cerdas, objek cerdas dan lingkungan cerdas, (2). Teknologi cerdas, sains dan komputer, (3). Perangkat lunak, perangkat keras, peralatan dan user cerdas, (4). Pedagogi inovatif, strategi dan metodologi pembelajaran berbasis teknologi canggih.¹⁶

Menurut Rob SLEs ini dianggap sebagai lingkungan fisik yang diperkaya dengan perangkat digital, adaptasi sadar konteks yang mempromosikan

¹⁶ Lakmi Vladimir, "Smart Education and Smart E-Learning," *Switzerland, Springer International Publishing-Kes International, Edition Smart Innovation, System and Technologies* 41 (2015).

pembelajaran yang lebih baik, cepat dan tepat. Integrasi lingkungan pembelajaran ini kedalam ekosistem pembelajaran adalah penggunaan inovasi cerdas yang mendukung proses perancangan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan melalui pendekatan pedagogis.

Terdapat tiga landasan pokok pengembangan lingkungan belajar cerdas ini yaitu epistemologi, psikologi dan teknologi. Secara epistemologis memberikan pendekatan yang koheren dalam aktivitas manusia. Secara filosofis menginformasikan lingkungan belajar cerdas sebagai dalam pendidikan sebagai konstruksi sosial. Secara psikologis akan menggambarkan aktivitas manusia melalui belajar cerdas dengan konsep lingkungannya. Sedangkan secara teknologi merupakan sistem instruksional yang melibatkan perancangan informasi dan komunikasi yang mendukung sasaran pembelajaran dalam berbagai situasi.

Lingkungan belajar cerdas memiliki karakteristik teknis yang mendeskripsikan keadaan seseorang dalam proses belajar yaitu:

- a. *Location-aware*, menyadari keadaan (lokasi) yang secara real time menjadi data penting yang dibutuhkan sistem untuk menyesuaikan konten belajar dengan situasi pembelajaran.
- b. *Context-aware*, menyadari dan mengeksplorasi berbagai skenario aktivitas dan informasi.
- c. *Socially-aware*, merasakan adanya hubungan sosial, (4). Interoperable, menetapkan standar berbagai sumber layanan.

- d. *Seamless connection*, memberi layanan yang konsisten dengan perangkat yang terhubung.
- e. *Adaptable*, beradaptasi dengan sumber belajar yang diakses.
- f. *Ubiquitous*, memprediksi dan memberikan akses visual terhadap sumber belajar.
- g. *Whole record*, merekam data pembelajaran, menganalisis dan menilai
- h. *Natural interaction*, interaksi indera dan pengenalan ekspresi.
- i. *High engagement*, menekankan pengalaman pembelajaran interaktif diberbagai lingkungan dengan teknologi.

3. Fikih

a. Pengertian Fikih

Fikih menurut Bahasa memiliki arti pemahaman atau tahu pemahaman yang mendalam yang membutuhkan penerahan potensi akal.¹⁷ Samsul Munir menjelaskan bahwasannya fikih adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum-hukum syara atau ilmu yang menjelaskan tentang segala hukum yang ada di dunia ini, yang berhubungan dengan amaliah yang diusahakan memperolehnya dari dalil-dalil yang shahih.¹⁸

Definisi fikih secara umum yaitu sebuah ilmu yang mempelajari tentang berbagai macam aturan hidup manusia selama ia di bumi, baik yang bersifat

¹⁷ Ahmad Tafsir, *Filsafat Pendidikan Islami: Integrasi Jasmani, Rohani Dan Kalbu Memanusiakan Manusia*, Bandung (Remaja Rosda Karya, 2010).

¹⁸ Totok dan Samsul Munir Amin Jumanoro, *Kamus Usul Fikih* (Jakarta: Amzah, 2009).

individual maupun dalam bentuk umum. Menurut Prof. Dr. TM. Habsyi Ash Shaddiqy yang dikutip oleh Drs. Nazar Bakry, ilmu fikih adalah sebuah kumpulan ilmu yang begitu besar dan luas dalam pembahasannya, yang mengumpulkan dari berbagai macam hukum Islam, aturan hidup, serta kebutuhan manusia.

b. Pemulasaraan Jenazah

Pemulasaraan jenazah atau biasa disebut dengan pengurusan jenazah adalah perbuatan seorang muslim kepada sesama muslim lainnya yang sudah meninggal dunia, mulai dari memandikan, mengkafani, mensholatkan dan kemudian menguburkannya. Dalam hal ini proses pengurusan jenazah dijatuhkan hukum fardhu kifayah, apabila terdapat satu muslim yang sudah menjalankan pengurusan jenazah maka gugur kewajiban bagi muslim lainnya untuk mengurusnya.¹⁹

Didalam pemulasaraan atau pengurusan jenazah adapun kewajiban-kewajiban yang harus dijalankan diantaranya seperti:

a) Memandikan Jenazah

Hukum memandikan jenazah orang yang memiliki agama Islam ialah wajib, serta pelaksanaannya dijatuhkan fardhu kifayah, artinya jika

¹⁹ Agus Riyadi, "Upaya Pemberdayaan Dan Peningkatan Keterampilan Pemulasaraan Jenazah Di Wilayah Kecamatan Mijen Kota Semarang," *Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan* Vol. 13 No (2016): 5.

Sebagian muslim sudah melakukan, maka gugur kewajiban muslim lainnya untuk melaksanakan hal tersebut.²⁰

Terdapat beberapa syarat dalam memandikan jenazah, tidak semua orang dapat memandikan jenazah. Berikut merupakan klasifikasi yang dapat memandikan jenazah orang muslim, Islam, berakal, baligh, niat memandikan jenazah, dapat dipercaya (dalam artian dapat menutupi aib dari jenazah) dan yang terakhir mengetahui tata cara memandikan jenazah.²¹

Jika jenazah laki-laki orang yang diutamakan untuk memandikan jenazahnya yaitu orang yang mendapatkan wasiat untuk memandikan baik itu bapak, kakek, kerabat dekat dan mahram laki-laki atau istri. Menurut hadis Nabi Saw yang telah diriwayatkan oleh Sayyidah Aisyah yaitu:

لو مت قبلي فقامت عليك فغسلتك وكفنتك وصليت عليك ودفنتك (رواه ابن ماجه

Yang artinya: “*Apabila engkau meninggal sebelumku, niscaya aku akan memandikanmu, mengkafanimu, menyalatimu dan menguburkanmu*”. (H.R. Ibnu Majah). Hadis tersebut menjelaskan bahwasannya diperbolehkan seorang istri untuk memandikan jenazah suaminya.

Jika jenazahnya perempuan maka orang yang lebih utama dalam memandikan jenazah tersebut ialah, Ibu, nenek, kerabat dekat dari

²⁰ Abdul Karim, *Petunjuk Shalat Jenazah Dan Permasalahannya* (Jakarta: Amzah, 2002).

²¹ Kamil Muhammad Uwaidah, *Fiqh Wanita* (Jakarta: Al-Kauthar, 2008).

jenazah perempuan dan juga suami dari jenazah itu sendiri. Dan yang terakhir adalah jenazah yang wajib untuk dimandikan ialah jenazah yang beragama Islam, bayi yang tidak keguguram, terdapat bagian tubuh yang dapat dimandikan dan jenazah yang tidak mati syahid di medan perang.

b) Mengkafani Jenazah

Hukum dalam mengkafani jenazah pun juga fardhu kifayah. Mengkafani jenazah maksudnya ialah membungkus jenazah dengan kain kafan, yang biasanya berwarna putih. Proses pengkafanan dilakukan setelah jenazah dimandikan, sehingga sudah dalam keadaan suci jenazah baru mulai dikafani. Terdapat beberapa petunjuk Nabi Saw dalam proses pengkafanan diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam hadis Riwayat Ahmad, Muslim dan Abu Daud dari Jabir dijelaskan *“Apabila salah seorang dari kamu mengkafani saudaranya maka hendaklah ia mengkafani dengan baik”*. Mengkafani jenazah dengan sebaik-baiknya.
2. Dipakaikan kan kafan berwarna putih
3. Jika jenazah laki-laki, maka kafanilah jenazah dengan tiga lapis kain, dan jika jenazahnya perempuan maka kafanilah jenazah dengan lima lapis kain. Untuk jenazah perempuan terdapat lima lapis kain yang bertujuan untuk dijadikan sarung, baju, kerudung, pembungkus satu serta pembungkus luar.

4. Balurlah jenazah dengan wewangian, kecuali jenazah yang sedang berihram

c) Mensholatkan Jenazah

Shalat jenazah merupakan shalat yang dilaksanakan dalam rangka mendoakan jenazah seorang muslim. Nabi Saw memerintahkan umatnya untuk melakukan shalat jenazah jika terdapat saudara muslimnya meninggal dunia. Dari hadis-hadis tersebut dijelaskan bahwasannya shalat jenazah begitu dianjurkan, meskipun shalat jenazah tidak dihukumi wajib, melainkan dihukumi fardhu kifayah.

Dalam shalat jenazah perlu diperhatikan syarat-syarat tertentu. Syarat ini pun berlaku di luar pelaksanaan shalat. Syarat-syaratnya adalah syarat-syarat yang berlaku untuk shalat berlaku juga untuk shalat jenazah, jenazah sudah harus dimandikan dan dikafani, dan menaruh jenazah hadir di hadapan orang yang mensholatkan.

Terdapat beberapa rukun di dalam shalat jenazah (yang berlangsung selama pelaksanaan shalat jenazah) ialah sebagai berikut:

1. Niat melakukan shalat jenazah ikhlas karena Allah Swt
2. Berdiri bagi yang mampu
3. Takbir sebanyak empat kali
4. Membaca surat Al-Fatihah
5. Membaca doa sholawat atas Nabi setelah takbir kedua

6. Berdoa untuk mayat dua kali setelah takbir ketiga dan keempat

7. Salam

d) Menguburkan Jenazah

Mengubur jenazah adalah rangkaian terakhir dari proses pengurusan jenazah. Menguburkan jenazah juga dihukumi fardhu kifayah seperti pengurusan jenazah diatas. Dalam waktu penguburan jenazah boleh dilakukan Ketika siang ataupun malam hari, asalkan tidak waktu matahari terbit ataupun matahari tenggelam, atau juga Ketika matahari berada tepat ditengah-tengah.

Hal yang perlu diperhatikan dalam menguburkan jenazah adalah :

1. Memperdalam galian lubang untuk jenazah, dikarenakan untuk menjaga jenazah dari binatang.
2. Cara menaruh jenazah perlu diperhatikan, jenazah diletakkan ditepi lubang sebelah kiblat kemudian di atasnya diletakkan papan yang posisinya sedikit condong, guna tanah tidak menimpa jenazah secara langsung.
3. Memasukkan jenazah ke dalam kubur dengan perlakuan yang baik, yatu dengan cara mendahulukan kepala dari arah kaki kubur.
4. Jenazah diletakkan miring menghadap ke kiblat dengan menyandarkan tubuh di dinding tanah.

5. Ulama menganjurkan untuk memberikan bantal dari tanah liat tepatnya dibawah pipi sebelah kanan jenazah.
6. Ketika memasukkan ke dalam kubur dan meletakkannya dianjurkan untuk membaca doa.
7. Untuk jenazah perempuan, dianjurkan untuk meletakkan kain diatas kuburnya Ketika jenazah sedang dimasukkan ke dalam kubur.
8. Sedangkan untuk jenazah laki-laki tidak dianjurkan.

4. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana, esensi hasil pembelajaran adalah transformasi perilaku individu yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sesuai dengan pandangan Nana Sudjana, prestasi belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal individu dan faktor eksternal atau lingkungan. Faktor internal, terutama kemampuan siswa, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar. Selain kemampuan, terdapat juga faktor-faktor lain seperti motivasi, minat, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, latar belakang sosial ekonomi, serta kondisi fisik dan psikis yang turut memengaruhi hasil belajar siswa.²² Menurut Tirtonegoro, hasil belajar merupakan sebuah penilaian hasil dari usaha kegiatan pembelajaran yang berbentuk symbol angka, fur, ataupun kalimat yang bisa

²² Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.

menggambarkan hasil yang telah dicapai oleh setiap peserta didik dalam waktu tertentu.²³

Dalam kerangka sistem pendidikan nasional, penetapan tujuan pendidikan, baik yang bersifat kurikuler maupun instruksional, mengacu pada klasifikasi hasil belajar berdasarkan tiga dimensi utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, seperti yang disusun oleh Bloom.²⁴

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merujuk pada perubahan perilaku yang terjadi di dalam domain kognitif. Proses pembelajaran yang terjadi dalam domain kognitif melibatkan aktivitas mulai dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan informasi di otak menjadi pengetahuan, hingga pemanggilan kembali informasi saat diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Bloom menggambarkan hierarki tingkat pencapaian hasil belajar kognitif, dimulai dari yang paling dasar dan sederhana, yaitu hafalan, hingga yang paling tinggi dan kompleks, yaitu evaluasi. Enam tingkat tersebut mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

b. Ranah Afektif

²³ Sutiah, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE BERBANTU MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM TENTANG MATAHARI PADA SISWA KELAS IISD 1 PURWOREJO, BAE KUDUS SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2017/2018," *Bhakti Pendidikan Indonesia* 1(2) (2019), <https://jurnal.pbgkudus.or.id/index.php/jbpi/article/view/110>.

²⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Bandung: Pustaka Belajar, 2008).

Menurut Krathwohl, pembelajaran afektif dibagi menjadi lima tingkatan, yakni penerimaan (respon terhadap rangsangan), partisipasi, penilaian (penentuan pilihan nilai dari rangsangan), organisasi (mengaitkan nilai-nilai yang dipelajari), dan internalisasi (mengadopsi nilai-nilai sebagai pedoman hidup). Tingkat pencapaian hasil belajar disusun secara hierarkis, dimulai dari yang paling dasar hingga yang paling tinggi. Jadi, ranah afektif berkaitan dengan nilai-nilai yang kemudian terhubung dengan sikap dan perilaku.²⁵

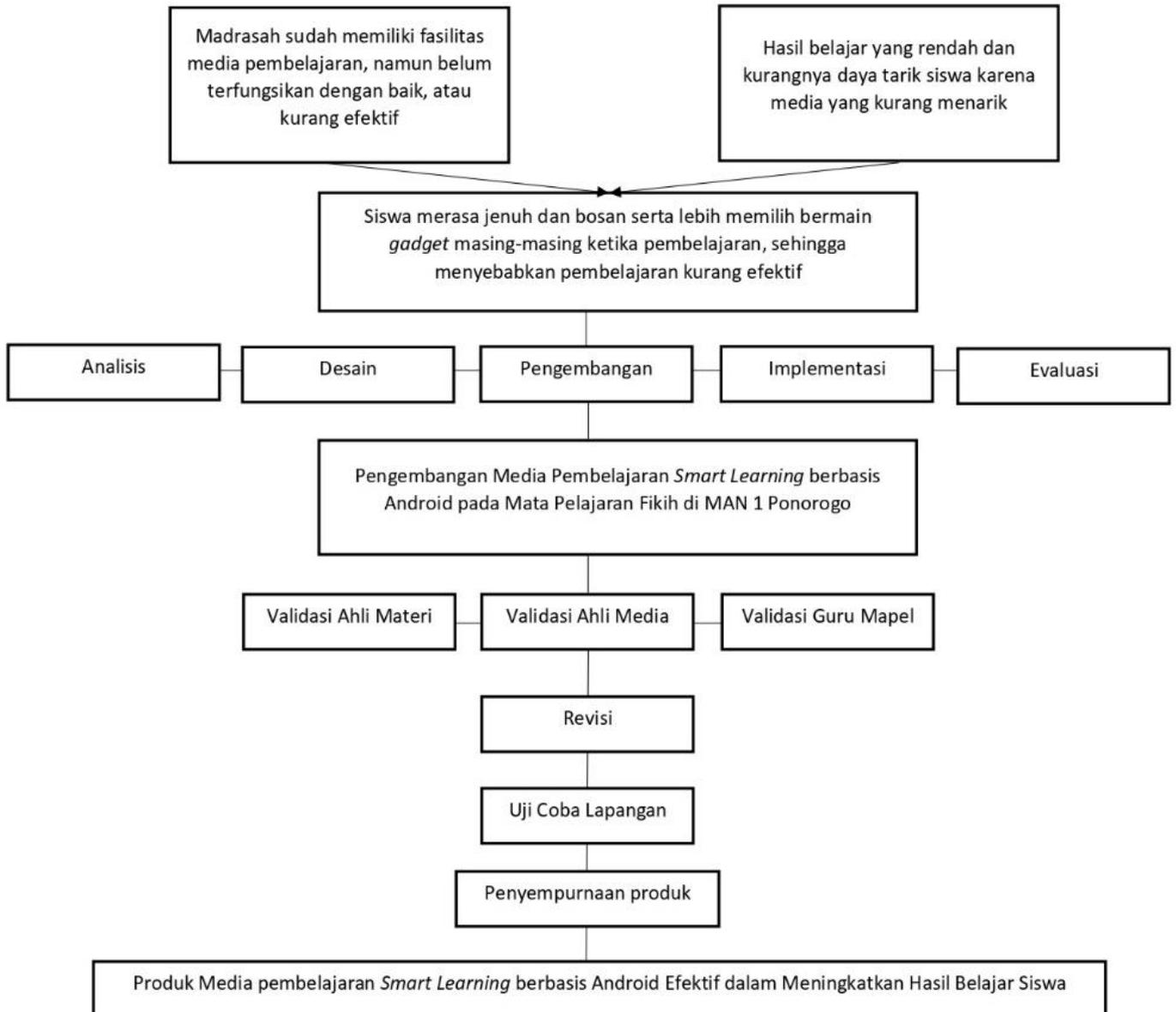
c. Ranaah Psikomotorik

Sejumlah pakar mengelompokkan dan mengorganisir secara hirarkis hasil belajar dalam domain psikomotorik. Pencapaian hasil belajar disusun dalam urutan hierarkis, dimulai dari yang paling dasar dan sederhana, menuju yang paling kompleks, yang hanya dapat dicapai setelah siswa menguasai tahap-tahap sebelumnya. Menurut Simpson, klasifikasi hasil belajar psikomotorik terdiri dari enam tingkatan, yakni: persepsi (mampu membedakan gejala), kesiapan (siap untuk memulai gerakan), gerakan terbimbing (mengikuti model yang diberikan), gerakan terlatih (melakukan gerakan tanpa model hingga menjadi kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serangkaian gerakan dalam urutan tertentu), dan kreativitas (menciptakan gerakan baru atau kombinasi gerakan yang orisinal).

²⁵ Purwanto.

B. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian research and development (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan produk khusus serta menguji keefektifannya.²⁶ Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE, yang telah dikenal luas di kalangan pendidik sejak pertama kali muncul di University of Florida pada tahun 1975.²⁷ Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan yang menggambarkan lima langkah untuk desain dan pengembangan pengalaman pembelajaran, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.²⁸ Terdapat beberapa alasan mengapa ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan. Alasan pertama adalah model ADDIE adalah model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga saat ini.

Tingkat fleksibilitas model ini dalam menjawab permasalahan cukup tinggi. Meski memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, model ADDIE merupakan model yang efektif untuk digunakan dan banyak orang yang familiar dengan singkatan ADDIE tersebut. Selain itu, model ADDIE juga menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional dan adanya evaluasi dan revisi dalam setiap tahapannya. Tahapan model ADDIE terdapat revisi pada setiap tahapannya, sehingga model ADDIE cocok digunakan untuk pengembangan media pembelajaran

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Alfabeta, 2013).

²⁷ J. Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, "A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. Information (Switzerland)," n.d., <https://doi.org/10.3390/info13090402>.

²⁸ R. M Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Springer, n.d.).

smart learning berbasis Android agar menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.²⁹

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahap pembuatan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android untuk materi penyelenggaraan jenazah sesuai dengan langkah-langkah dalam model ADDIE, yaitu menganalisis kebutuhan, merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi. Dalam penelitian ini, peneliti hanya fokus pada tahap implementasi dalam model ADDIE dan tidak melakukan evaluasi. Tahapan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Langkah awal dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk mengenali kebutuhan guru dan siswa terkait dengan media pembelajaran.³⁰ Menurut Branch, tahap analisis memerlukan empat sumber daya esensial, yaitu sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas instruksional, dan sumber daya manusia.³¹ Oleh karena itu, dalam tahap ini, langkah-langkah yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, penentuan materi, penetapan tujuan instruksional, pengidentifikasian karakteristik siswa, menetapkan batasan, dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

²⁹ W. A. A. W. Ghani, M. T. A., & Daud, "Adaptation of Addie Instructional Model in Developing Educational Website for Language Learning," *Global Journal Al-Thaqafah*, 8(2), 7–16, n.d., <https://doi.org/10.7187/GJAT122018-1>.

³⁰ Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

³¹ Branch. Hal. 43

Langkah analisis kebutuhan adalah upaya untuk memperoleh pemahaman tentang kebutuhan dari guru dan siswa terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses ini melibatkan wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa melalui Google Form. Sebelumnya, angket analisis kebutuhan dan pedoman wawancara diperiksa terlebih dahulu oleh pembimbing agar sesuai dengan kebutuhan yang ada.

b. Penentuan Materi

Penyusunan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, terutama dari hasil wawancara dengan guru. Penentuan materi pada penelitian pengembangan melibatkan proses seleksi dan identifikasi materi yang akan dikembangkan atau dimodifikasi. Langkah-langkah ini penting untuk memastikan bahwa materi yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan pengguna.

c. Merumuskan Tujuan Instruksional

Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan instruksional yang didasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Tahap ini menghasilkan tujuan umum dan tujuan khusus yang diharapkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa

d. Identifikasi Karakteristik Siswa

Identifikasi karakteristik siswa adalah proses mengenali dan memahami berbagai atribut atau sifat yang dimiliki oleh siswa secara individu atau kelompok. Mengidentifikasi karakteristik siswa membantu pendidik untuk merancang

pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung, yang mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi individual siswa.

e. Menetapkan Batasan

Menetapkan batasan pada tahap analisis penelitian pengembangan merupakan langkah penting untuk memfokuskan dan mempersempit ruang lingkup penelitian agar menjadi lebih terarah dan dapat menghasilkan hasil yang relevan dan signifikan. Dengan menetapkan batasan yang jelas dan terdefinisi dengan baik, peneliti dapat mengarahkan penelitian ke arah yang lebih produktif dan menghasilkan produk yang diinginkan.

f. Analisis Materi

analisis materi mengacu pada proses evaluasi dan pemahaman mendalam terhadap materi atau konten yang akan dikembangkan atau dimodifikasi. Ini adalah langkah awal yang penting dalam mengidentifikasi kebutuhan, kesenjangan, dan potensi pengembangan materi tersebut. Dengan melakukan analisis materi secara menyeluruh, penelitian pengembangan dapat menghasilkan materi yang relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. *Design* (Desain)

Langkah kedua dalam model pengembangan ADDIE adalah desain. Tahap ini berfokus pada penerapan hasil analisis untuk merancang solusi yang sesuai.³²

³² M. F. A. Shakeel, S. I., Al Mamun, M. A., & Haolader, . “. Instructional Design with ADDIE and Rapid Prototyping for Blended Learning: Validation and Its Acceptance in the Context of TVET

Dalam perancangan media pembelajaran, beberapa kegiatan dalam tahap desain meliputi pembuatan flowchart dan penyusunan storyboard.

a. Pembuatan *Flowchart*

Pembuatan flowchart pada desain pengembangan merupakan langkah penting untuk menggambarkan proses pengembangan secara visual dan sistematis.

b. Penyusunan *Storyboard* Penyusunan storyboard dalam desain penelitian pengembangan dapat membantu dalam merencanakan dan menggambarkan secara visual langkah-langkah atau tahapan yang terlibat dalam pengembangan materi atau produk. Seperti identifikasi tujuan, menentukan format, font, menambahkan deskripsi, menambahkan gambar/ilustrasi dan mengetahui alur cerita pengembangan mulai awal hingga akhir.

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah selanjutnya setelah tahap desain adalah tahap pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran dan melakukan evaluasi terhadapnya. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan media pembelajaran *smart learning* berbasis android, validasi media pembelajaran *smart learning*, dan penyesuaian media pembelajaran *smart learning*.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan fase di mana media pembelajaran yang telah dibuat diuji coba oleh guru dan siswa.³³ Tujuannya adalah untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran *smart learning* berbasis Android tentang materi penyelenggaraan jenazah.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan memiliki peran penting dalam mengevaluasi keefektifan, kegunaan, dan keberhasilan hasil pengembangan yang telah dilakukan. Dengan mengikuti tahapan evaluasi yang sistematis, penelitian pengembangan dapat menghasilkan materi yang lebih baik, relevan, dan efektif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran pengguna.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data diantaranya yaitu:

1. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara dilaksanakan untuk melakukan studi pendahuluan guna mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti dengan jumlah responden yang terbatas. Pada metode wawancara yang digunakan ini adalah wawancara terstruktur, yang dilakukan ketika peneliti telah memiliki pemahaman yang jelas mengenai

³³ Ghani, M. T. A., & Daud, "Adaptation of Addie Instructional Model in Developing Educational Website for Language Learning."

informasi yang akan diperoleh.³⁴ Responden dalam penelitian ini adalah guru fikih dari MAN 1 Ponorogo.

2. Angket atau Kuisisioner

Tujuan dari penggunaan kuisisioner dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *smart learning* berbasis Android yang telah dikembangkan, khususnya dalam konteks materi penyelenggaraan jenazah. Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab.³⁵ Responden dalam penelitian ini adalah guru dan siswa dari MAN 1 Ponorogo.

3. Validasi

Tujuan validasi dalam sebuah penelitian adalah untuk menilai keabsahan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.³⁶ Dalam konteks penelitian ini, validasi digunakan untuk mengevaluasi keabsahan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android tentang materi penyelenggaraan jenazah berdasarkan penilaian dari para ahli. Hasil validasi tersebut kemudian dimanfaatkan untuk melakukan penyempurnaan terhadap media yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.1

Teknik Pengumpulan Data

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2019).

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). Hal. 135

³⁶ J. W. Creswel, D. J., & Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Fifth Edit)* (SAGE Publications, Inc., 2018).

Teknik	Data	Instrumen	Subjek	Jumlah
Wawancara	Analisis Kebutuhan	Pedoman Wawancara	Guru Fikih	2 Orang
Angket	Analisis Kebutuhan	Kuisisioner	Siswa	27 Siswa
	Respon	Angket Respon	Siswa dan Guru	28 Orang
Validasi	Validasi Media	Lembar Validasi Ahli Media	Ahli Media	1 Orang
	Validasi Materi	Lembar Validasi Ahli Materi	Ahli Materi	1 Orang

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

1. Instrumen Analisis Kebutuhan

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Proses ini melibatkan wawancara dengan guru dan penyebaran kuesioner kepada siswa. Berikut adalah pedoman wawancara dan kerangka kuesioner untuk analisis kebutuhan:

Tabel 3.2

Pedoman wawancara guru

No.	Pertanyaan	Tanggapan
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di madrasah saat ini?	
2.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran fikih khususnya materi penyelenggaraan jenazah?	
3.	Selain ppt media apa yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran fikih?	
4.	Apakah penggunaan media saat pembelajaran sudah efektif?	
5.	Apakah sudah ada media pembelajaran mengenai fikih penyelenggaraan jenazah?	
6.	Seberapa sering anda menggunakan smartphone dalam pembelajaran?	
7.	Menurut anda apakah siswa akan lebih mudah memahami materi penyelenggaraan jenazah ketika menggunakan media visual?	
8.	Apa harapan anda dalam media pembelajaran fikih?	

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Fikih adalah mata pelajaran yang sulit menurut saya		
2.	Saya kesulitan memahami mata pelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah		
3.	Saya membutuhkan media pembelajaran untuk memahami materi penyelenggaraan jenazah		
4.	Media pembelajaran yang berupa gambar/video akan mempermudah saya dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah		
5.	Media pembelajaran fikih yang digunakan di madrasah kurang menarik		
6.	Saya pernah mendengar istilah media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android sebelumnya		
7.	Saya memiliki <i>smartphone</i> dengan system operasi android		
8.	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk keperluan belajar		
9.	Saya senang jika pembelajaran di madrasah menggunakan <i>smartphone</i>		

10.	Penggunaan <i>smartphone</i> untuk media pembelajaran fikih dapat meningkatkan motivasi belajar saya		
-----	--	--	--

2. Instrumen Validasi Media Pembelajaran

Instrumen validasi produk digunakan untuk menguji keabsahan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android dalam materi penyelenggaraan jenazah. Proses validasi dilakukan oleh dosen ahli yang memiliki keahlian dalam bidang materi dan media. Instrumen validasi materi diadaptasi dari Wirantini, dkk.³⁷ sedangkan instrumen validasi ahli media dimodifikasi dari studi yang dilakukan oleh Ningrum³⁸ dan Putra & Agustiana³⁹.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Struktur Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan capaian pembelajaran
		Materi yang disajikan urut dan sistematis
2.	Keakuratan Materi	Kejelasan uraian materi

³⁷ I. G. Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Topik Siklus Air," *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 2022, <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>.

³⁸ E. Ningrum, V. F., Sumarni, W., & Cahyono, "Development of Augmented Reality-Based Learning Media on Concept of Hydrocarbon to Improve Multi Representation Ability.," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(SpecialIssue), 2021, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7ispecialissue.1038>.

³⁹ I. G. A. T. Putra, G. Y. M. A., & Agustiana, "ELKPD Materi Pecahan Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 2021, <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35813>.

		Kemudahan memahami materi
		Kecukupan contoh yang disertakan
		Runtutan soal yang disajikan sesuai
3.	Aspek Pembelajaran	Terdapat Latihan dan evaluasi materi
		Ketersediaan rangkuman materi
4.	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa
		Kejelasan penggunaan Bahasa
		Bahasa yang digunakan membangkitkan cara berfikir kritis

(Wiranti, 2022)

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Validasi Media

Aspek	indikator
Desain media	Kejelasan dan kelengkapan isi media pembelajaran
	Ketepatan jenis dan ukuran huruf
	Kejelasan gambar
	Kesesuaian tata letak tombol aplikasi dan gambar

	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>smart learning</i>
Kemenarikan gambar	Kombinasi warna terlihat menarik
	Penggunaan tata bahasa
Aplikasi	Dapat dioperasikan melalui merek smartphone dan versi Android yang berbeda-beda
	kemudahan pengoperasian
	kemudahan dalam pemeliharaan
	dapat di gunakan secara fleksibel
Manfaat	Penggunaan media pembelajaran <i>smart learning</i> berguna dalam pembelajaran

(Ningrum, 2021) dan (Putra & Agustina, 2021)

3. Instrumen Angket Respon Guru dan Siswa

Instrumen berikutnya yang digunakan adalah kuesioner untuk mendapatkan tanggapan dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Kuesioner ini dirancang untuk mengevaluasi respons dari kedua pihak terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Skala Likert modifikasi digunakan dalam kuesioner untuk menilai respon guru dan siswa. Proses validasi instrumen ini mengacu pada skala penilaian Guttman⁴⁰. Kuesioner respon guru merupakan

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

adaptasi dari studi yang dilakukan oleh Rahman Zh, dkk⁴¹, sementara instrumen validasi ahli media diubah dari studi yang dilakukan oleh Djammas, dkk.⁴²

Tabel 3.6

Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

No.	Aspek	Butir
1	Materi	1-4
2	Efektivitas	5-8
3	Tampilan	9-11

Dimodifikasi dari (Rahman Zh et al., 2022)

Tabel 3.7

Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Butir
1	Tampilan	1-4
2	Keefektivitas	5-8
3	Kepuasan	9-10

Dimodifikasi dari (Djammas et al., 2018)

⁴¹ F Rahman Zh, M. H., Ardiansyah, A., Dewi, M. S., & Nikmatullah, "Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu," *Jurnal Literasiologi* 8 (2) (n.d.): 5–24, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.365>.

⁴² & Yohandri. Djammas, D., Tinedi, V., "Development of Interactive Multimedia Learning Materials for Improving Critical Thinking Skills," *International Journal of Information and Communication Technology Education* 14(4) (2018): 66–84, <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2018100105>.

E. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Data yang terkumpul melalui 55 langkah penelitian akan diproses dan dianalisis untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan tanggapan yang diberikan terhadapnya.

1. Data Uji Validasi Media, Materi dan Uji Coba Terbatas

Validasi dalam penelitian ini memanfaatkan skala Likert yang telah dimodifikasi dengan menghapus opsi “ragu-ragu”. Penelitian ini menerapkan skala Likert yang telah dimodifikasi dalam pengujian validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta kuesioner tanggapan dari guru dan siswa.

Tabel 3.8

Penskoran Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dimodifikasi dari (Sugiyono, 2019, hal. 147)

Hasil validasi yang diperoleh melalui skala Likert akan diolah dengan menghitung jumlah skor, sesuai dengan metode yang diadaptasi dari (Pratiwi dkk., 2021), menggunakan rumus berikut:⁴³

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penelitian}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Setelah memperoleh persentase hasil validasi, Langkah berikutnya adalah menyimpulkan dengan mempertimbangkan kriteria yang sesuai dengan hasil persentase validasi dan tanggapan siswa serta guru. Persentase dan kriteria validasi serta tanggapan siswa dan guru disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.9

Kriteria Validasi

Interval Kriteria	Kriteria
80-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak

Dimodifikasi dari (Syefrinando et al., 2020)

Tabel 3.10

Kriteria Angket Respon Guru dan Siswa

⁴³ T. Pratiwi, R. D., Rahmatudin, J., & Rohaeti, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Transformasi Geometri Kelas IX," *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan* 7(2) (2021), <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v7i2.1431>.

Interval Kriteria	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang Baik

Dimodifikasi dari (Charissudin, et al., 2021)

2. Analisis Efektivitas Produk dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Untuk mendapatkan hasil dari penggunaan produk media pembelajaran *smart learning* berbasis android apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah digunakan pada uji coba lapangan peserta didik kelas X di MAN 1 Ponorogo, maka diperlukan analisis Uji-T.

Data yang akan diujikan adalah data hasil pretest dan post-test, dengan rumus:

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

Keterangan:

t : Koefisien t/nilai t test

D : Different ($x_2 - x_1$)

d^2 : Variasi

N : Jumlah

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran aplikasi *Fiqhline*, maka hasil uji

coba tersebut dibandingkan dengan T tabel dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% ialah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan antara nilai sebelum diberi perlakuan dengan nilai yang sudah diberikan perlakuan media pembelajaran *smart learning* berbasis android.

H_1 : Ada perbedaan antara nilai yang tidak diberikan perlakuan dengan nilai yang diberikan perlakuan media pembelajaran *smart learning* berbasis android.

Pengambilan keputusan apabila:

- a. Jika $T_H > T_T$ maka seharusnya signifikan, artinya H_1 diterima
- b. Jika $T_H < T_T$ maka seharusnya tidak signifikan, artinya H_1 ditolak

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Produk Media Pembelajaran *Smart Learning*

Media pembelajaran smart learning berbasis Android adalah sebuah terobosan yang dihasilkan dari kajian mendalam terhadap kebutuhan pembelajaran di MAN 1 Ponorogo, khususnya untuk kelas X dan mata pelajaran Fiqih, dengan fokus pada materi penyelenggaraan jenazah. Terobosan ini merupakan langkah maju yang mengadaptasi perkembangan teknologi terbaru untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran.

Karakteristik utama dari media pembelajaran ini adalah kelengkapan fitur-fiturnya yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik. Pertama-tama, terdapat tujuan pembelajaran yang jelas, yang memberikan arah dan tujuan bagi siswa dalam mempelajari materi. Hal ini membantu meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, media ini menawarkan beragam jenis materi pembelajaran, mulai dari gambar, teks, hingga video pembelajaran. Dengan menyajikan materi dalam berbagai format, media ini mampu menjangkau beragam tipe pembelajar dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.

Fitur evaluasi pembelajaran yang mencakup pre-test dan post-test juga menjadi salah satu keunggulan media ini. Dengan adanya evaluasi ini, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa secara lebih terstruktur dan mendetail. Ini membantu dalam

mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa.

Tidak hanya itu, media pembelajaran ini juga menghadirkan bagian hikmah, yang bertujuan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan nilai-nilai kehidupan yang relevan. Hal ini tidak hanya memperkaya pemahaman siswa, tetapi juga membantu mereka untuk mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Salah satu fitur yang paling menarik adalah adanya game edukasi. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan, media ini berhasil membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi penyelenggaraan jenazah.

Terakhir, media pembelajaran smart learning berbasis Android ini menonjolkan keunggulan dalam aksesibilitas. Dengan dapat diakses di mana saja dan kapan saja melalui perangkat Android, media ini memberikan fleksibilitas yang besar bagi siswa dalam mendapatkan materi pembelajaran. Hal ini memecahkan kendala-kendala terkait waktu dan tempat, sehingga memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan secara lebih mandiri dan efisien.

2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Learning*

Hasil penelitian dan pengembangan dipaparkan sesuai dengan tahapan: 1) tahap *analyze*, yaitu studi pendahuluan dan pengumpulan informasi awal; 2) *design*

(desain); 3) *development* (pengembangan); 4) *implementation* (penerapan produk); dan tahap evaluasi produk.

1. Analisis

Pada langkah ini, peneliti menjalankan serangkaian proses, termasuk menganalisis kebutuhan, menentukan materi, merumuskan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa, menetapkan langkah, serta menganalisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Langkah analisis kebutuhan adalah upaya untuk memperoleh pemahaman tentang kebutuhan dari guru dan siswa terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses ini melibatkan wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa melalui Google Form. Sebelumnya, angket analisis kebutuhan dan pedoman wawancara diperiksa terlebih dahulu oleh pembimbing agar sesuai dengan kebutuhan yang ada.

1) Wawancara Guru

Dua guru fikih yang telah mengajar kelas X diwawancarai guna menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Dibawah ini merupakan hasil wawancara dengan guru fikih kelas X:

a) Saat ini, madrasah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar.

- b) Guru fikih berharap akan adanya media pembelajaran yang bisa membantu dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak.
- c) Guru fikih menginginkan media pembelajaran yang menarik dan mampu memfasilitasi pembelajaran bagi siswa.

2) Angket Siswa

Peneliti menyebarkan angket kuesioner kepada siswa kelas XI yang telah menempuh pelajaran Fikih penyelenggaraan jenazah. Data yang diinginkan bertujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan materi dan media pembelajaran. Hasil dari penyebaran kuesioner tersebut dijelaskan dalam bentuk tabel dibawah:

Tabel 4.1

No.	Pertanyaan	Presentase
1.	Fikih adalah mata pelajaran yang sulit menurut saya	69%
2.	Saya kesulitan memahami mata pelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah	72%
3.	Saya membutuhkan media pembelajaran untuk memahami materi penyelenggaraan jenazah	83%
4.	Media pembelajaran yang berupa gambar/video akan mempermudah saya dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah	65%

5.	Media pembelajaran fikih yang digunakan di madrasah kurang menarik	65%
6.	Saya pernah mendengar istilah media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android sebelumnya	74%
7.	Saya memiliki <i>smartphone</i> dengan system operasi android	83%
8.	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk keperluan belajar	78%
9.	Saya senang jika pembelajaran di madrasah menggunakan <i>smartphone</i>	80%
10.	Penggunaan <i>smartphone</i> untuk media pembelajaran fikih dapat meningkatkan motivasi belajar saya	80%

Dari hasil analisis kebutuhan yang dipaparkan dalam kuesioner, terungkap bahwa mayoritas siswa kelas XI yang telah mempelajari fikih, khususnya materi penyelenggaraan jenazah, mengalami kesulitan karena kurangnya bahan visual. Oleh karena itu, mereka berharap akan adanya media pembelajaran yang dapat menyajikan gambar (visual). Sebagian besar siswa menginginkan media pembelajaran yang bisa diakses melalui *smartphone* dengan sistem operasi Android, karena percaya bahwa penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi mereka. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis android direncanakan untuk membangkitkan semangat belajar dan menarik minat siswa sehingga

bisa meningkatkan prestasi belajar, terutama dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah yang dianggap sulit.

b. Penentuan Materi

Penyusunan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, terutama dari hasil wawancara dengan guru. Berikut adalah beberapa kutipan dari wawancara dengan guru fikih mengenai penentuan materi:

“Kelas X dan kelas XI sudah menggunakan kurikulum merdeka”.
(Jawaban guru fikih dalam instrument analisis kebutuhan pertanyaan wawancara guru nomor 1).

“Penggunaan media pembelajaran di madrasah cukup efektif, akan tetapi hanya menggunakan metode konvensional saja seperti, metode ceramah dan kemudian langsung praktik seperti pembelajaran biasa pada umumnya”. (Jawaban guru dari pertanyaan nomor 4)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah materi penyelenggaraan jenazah. Materi tersebut memiliki beberapa banyak runtutannya mulai dari memandikan, mengkafani, menshalatkan dan menguburkan, sehingga memerlukan penggunaan media yang memuat gambar dan visualisasi yang menarik agar dapat dipahami oleh siswa.

c. Tujuan Instruksional Pengembangan Media

Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan instruksional yang didasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Tahap ini menghasilkan tujuan umum dan tujuan khusus yang diharapkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

Tabel 4.2

Tujuan Instruksional Pengembangan Media

Tujuan Umum	Tujuan Khusus
Mengembangkan media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android pada mata pelajaran fikih materi penyelenggaraan jenazah	<ol style="list-style-type: none">1. mengembangkan media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android yang menarik dari segi tampilan dan jelas dalam segi materi.2. Mengembangkan media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android yang dapat membantu siswa dalam memahami materi penyelenggaraan jenazah dan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X.

d. Identifikasi Karakteristik Siswa

Identifikasi karakteristik siswa dapat dilakukan dengan melalui hasil angket analisis kebutuhan. Dari hasil angket tersebut, akan diperoleh gambaran tentang karakteristik siswa di MAN 1 Ponorogo, seperti yang tertera dalam tabel dibawah:

Tabel 4.3

Hasil Identifikasi Karakteristik Siswa

No.	Indikator Pernyataan	Presentase
1.	Saya mempunyai <i>smartphone</i> dengan system operasi android	83%
2.	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk keperluan belajar	78%
3.	Saya senang jika pembelajaran fikih menggunakan <i>smartphone</i>	80%

e. Menentukan Batasan

1) Konten Materi

Konten dalam media pembelajaran *smart learning* berbasis android menggunakan materi penyelenggaraan jenazah. Materi penyelenggaraan jenazah adalah bab dari materi fikih kelas X MA. Materi penyelenggaraan jenazah dalam media pembelajaran *smart learning* disesuaikan dengan hasil analisis capaian pembelajaran.

2) *Software dan Hardware Smartphone*

Penetapan batas dilakukan sebagai spesifikasi minimum informasi untuk *smartphone* android yang diperlukan dalam pengujian media pembelajaran. Batas tersebut mencakup jenis perangkat lunak dan keras *smartphone*. Detail spesifikasi *smartphone* dapat dijelaskan pada tabel dibawah:

Tabel 4.4

Minimum *Software dan Hardware*

Spesifikasi	Detail
Layar	Super AMOLED resolusi Full HD+(1080 x 2400 piksel)
Minimal RAM	521 MB
Sistem Operasi	Minimal OS Lolipop, API 5.0
Memori	16 GB

f. Analisis Materi

Analisis materi ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran *smart learning* berbasis Android. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa di MAN 1 Ponorogo menggunakan kurikulum merdeka. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis terhadap capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.

Tabel 4.5

Analisis Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik menganalisis dan mengomunikasikan konsep fikih dan sejarah perkembangannya, ketentuan pemulasaraan jenazah sehingga dapat menjalankan fardlu kifayahnya sebagai konsekuensi hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.	<ol style="list-style-type: none">1. menganalisis dan mengomunikasikan konsep fikih dan sejarah perkembangannya agar tumbuh keyakinan dan kesadaran dalam beribadah2. menganalisis dan mengomunikasikan ketentuan pemulasaraan jenazah dan problematikanya. agar memiliki sikap peduli dan tanggungjawab dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

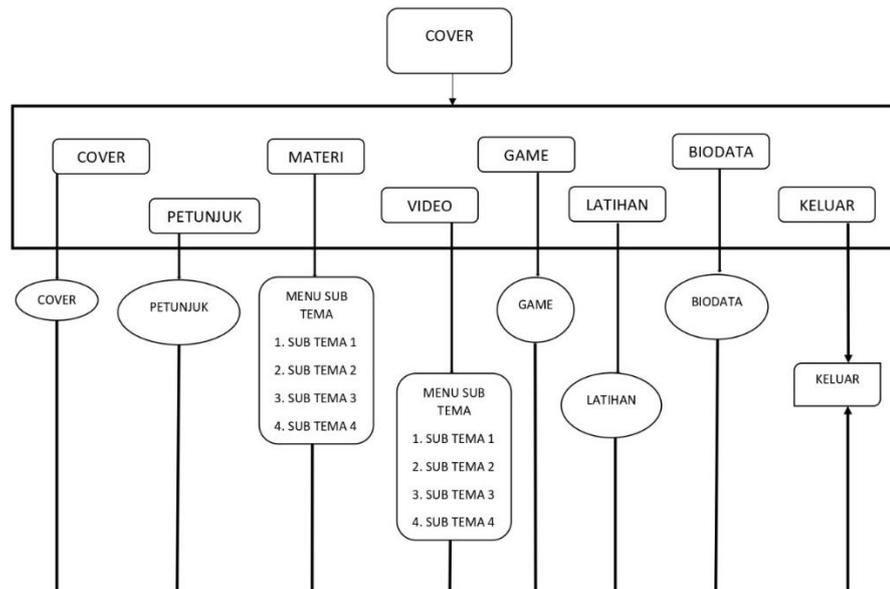
2. Desain

Langkah selanjutnya dalam proses pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis android adalah tahap desain atau perencanaan. Tahap ini melibatkan serangkaian kegiatan untuk merancang media pembelajaran *smart learning* berbasis android. Kegiatan yang akan dilakukan mencakup pembuatan flowchart, perancangan storyboard, validasi storyboard dan materi di dalamnya, revisi storyboard dan materi, validasi 68angkah68nt validasi media serta angket

respon dari guru dan siswa, serta revisi 69angkah69nt validasi media dan angket siswa serta guru.

a) Membuat *Flowchart*

Tujuan pembuatan flowchart adalah untuk memastikan alur kerja dari prosedur 69angka media pembelajaran yang sedang dikembangkan menjadi terarah dengan baik. Flowchart yang telah disusun dapat ditemukan dalam gambar dibawah:



Gambar 4.1

Flowchart Media Pembelajaran Smart Learning Berbasis Android

b) Menyusun *Storyboard*

Kegiatan berikutnya dalam tahap perancangan adalah penyusunan storyboard untuk media pembelajaran. Secara prinsip, storyboard

merupakan tindak lanjut dari flowchart.⁴⁴ Penyusunan storyboard perlu disesuaikan dengan *flowchart* yang telah disiapkan sebelumnya.

Tabel 4.6

Story Board Media Pembelajaran Smart Learning Berbasis Android

STORY BOARD	PENJELASAN
INTRO	Tampilan intro menjelaskan tentang media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android, dan terdapat biodata pengembang dan dosen pembimbing.
TAMPILAN MENU	Tampilan menu berisi tentang beberapa pilihan icon dalam media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android yaitu petunjuk penggunaan, CP, TP, materi pembelajaran, game, biodata pengembang dan terdapat icon dipojok kanan atas terdapat tombol exit.
TAMPILAN MENU PETUNJUK PENGGUNAAN	Tampilan petunjuk penggunaan bertujuan untuk memberikan informasi mengenai tata cara penggunaan media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis Android.
TAMPILAN MENU CP, TP	Tampilan menu Capaian Pembelajaran dan Tujuan

⁴⁴ D. Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (PT. Remaja Rosdakarya, 2011).

	Pembelajaran menyajikan sebuah tujuan dan target pembelajaran dalam media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android.
TAMPILAN MENU MATERI	Tampilan menu materi terdapat 4 jenis materi yaitu materi memandikan jenazah, mengkafani jenazah, menshalatkan jenazah dan menguburkan jenazah.
TAMPILAN MENU MATERI 1	Tampilan menu materi yang pertama adalah soal pre-test, sebelum siswa mempelajari materi pre-test bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa mengenai materi penyelenggaraan shalat jenazah.
TAMPILAN MENU MATERI 2	Tampilan menu materi 2 menyajikan materi memandikan jenazah, didalam menu tersebut terdapat materi definisi, hukum, syarat, ketentuan dan tata cara memandikan jenazah dalam bentuk video.
TAMPILAN MENU MATERI 3	Tampilan menu materi 3 menyajikan materi mengkafani jenazah, didalam menu tersebut terdapat materi definisi, hukum, syarat, ketentuan dan tata cara

	mengkafani jenazah dalam bentuk video.
TAMPILAN MENU MATERI 4	Tampilan menu materi 4 menyajikan materi menshalatkan jenazah, didalam menu tersebut terdapat materi definisi, hukum, syarat, ketentuan dan tata cara menshalatkan jenazah dalam bentuk video.
TAMPILAN MENU MATERI 5	Tampilan menu materi 5 menyajikan materi menguburkan jenazah, didalam menu tersebut terdapat materi definisi, hukum, syarat, ketentuan dan tata cara menguburkan jenazah dalam bentuk video.
TAMPILAN MENU MATERI 6	Tampilan menu materi 6 menyajikan mengenai hikmah pembelajaran materi penyelenggaraan jenazah
TAMPILAN MENU MATERI 7	Tampilan menu materi yang ke 7 adalah soal post-test, post-test bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa setelah mempelajari materi penyelenggaraan shalat jenazah.
TAMPILAN MENU GAME	Tampilan dalam menu game menyajikan sebuah game berbentuk menangkap barang yang

	diganti dengan menangkap rukun-rukun menshalati jenazah dengan baik dan benar.
TAMPILAN BIODATA PENGEMBANG	Tampilan menu biodata pengembang menyajikan sebuah profil pengembang dan ringkasan tentang media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android
TAMPILAN ICON EXIT	Tampilan icon exit yang berada disebelah pojok kanan atas merupakan icon pilihan jika pengguna sudah selesai dalam menggunakan media pembelajaran <i>smart learning</i> berbasis android.

3. Pengembangan

Langkah selanjutnya dalam proses pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis android adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk merancang media yang akan dibuat. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi pembuatan media pembelajaran *smart learning* berbasis android, validasi media tersebut, dan revisi media tersebut.

a. Pembuatan Media Pembelajaran *Smart Learning* berbasis Andorid

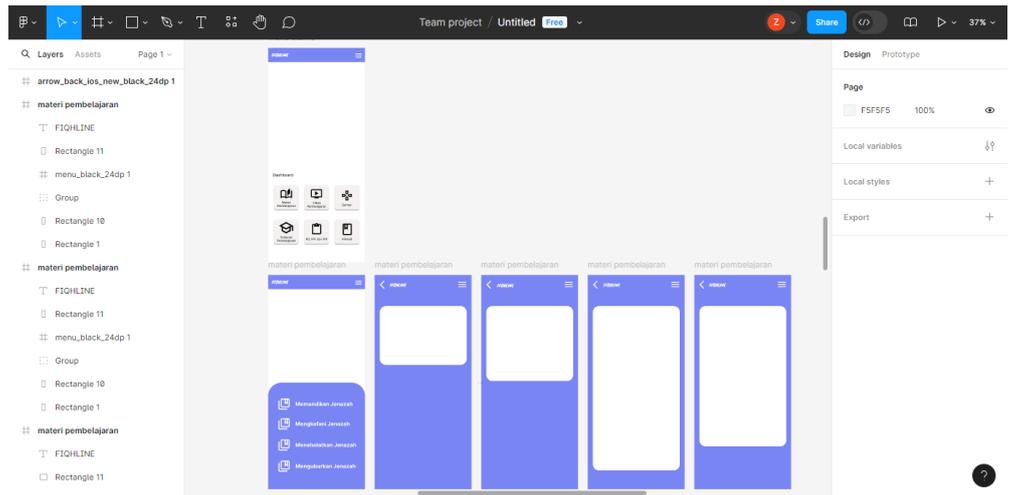
Terdapat beberapa Langkah dalam pembuatan media pembelajaran *smart learning* berbasis android, yaitu:

1) Persiapan Sumber Daya/*Resource*

Sebelum memulai langkah selanjutnya dalam pembuatan media pembelajaran, peneliti menyiapkan berbagai sumber daya yang dibutuhkan. Sumber daya tersebut termasuk perangkat lunak seperti Figma, dan Android Studio 2019. Selain menginstal aplikasi yang diperlukan, peneliti juga mengunduh gambar dan audio yang akan diedit dalam tahap berikutnya dari berbagai situs web mulai dari *Freepik*, *Iconly* dan *Youtube*.

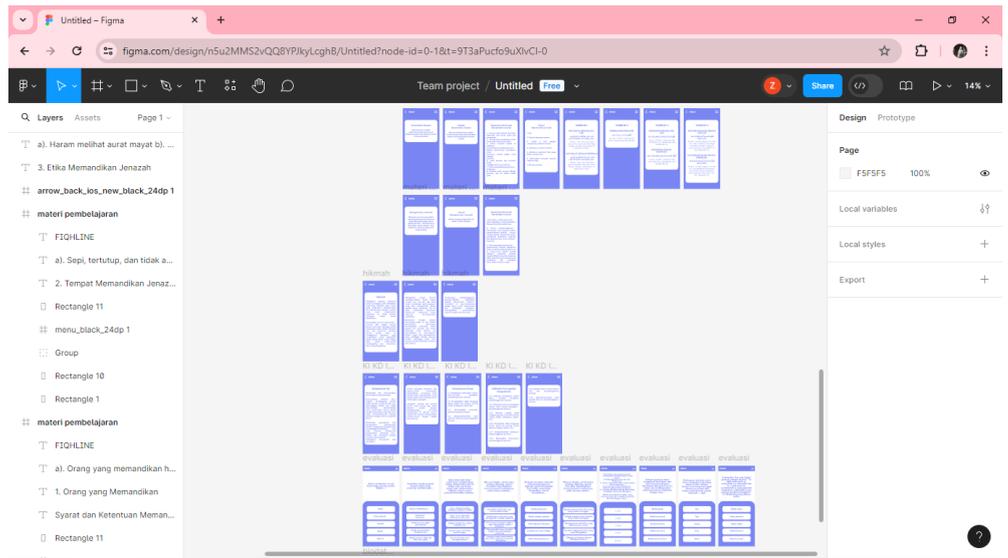
2) Pembuatan Audio Visual

Pembuatan gambar digunakan untuk menjadikan media pembelajaran *smart learning* berbasis android agar menjadi lebih menarik. Langkah ini dilakukan dengan menggunakan Figma.



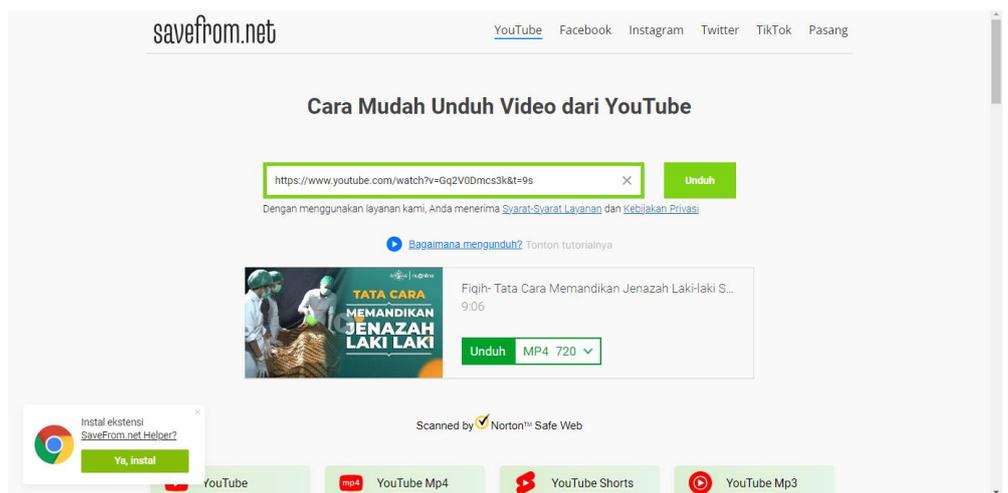
Gambar 4.2

Perancangan *Background* di Figma



Gambar 4.3

Memasukkan teks materi pada desain di Figma

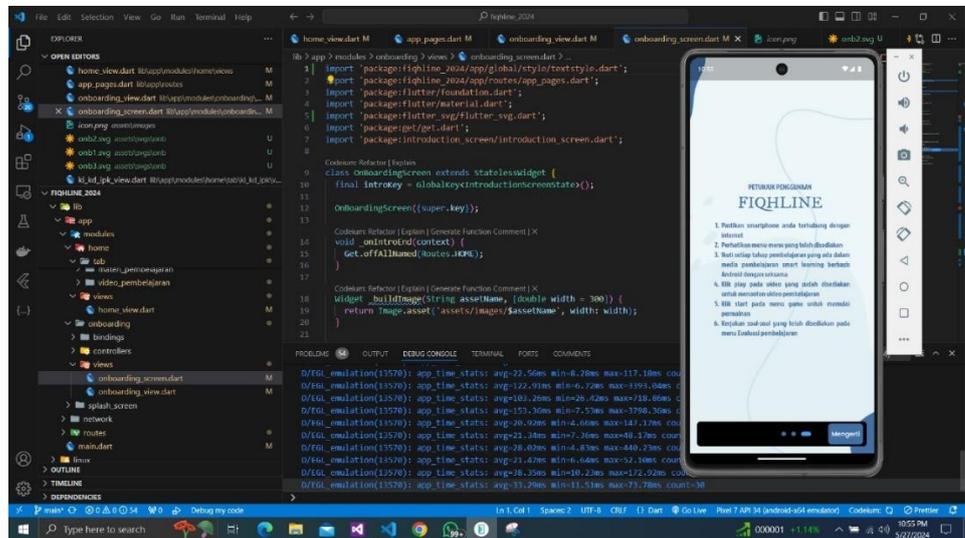


Gambar 4.4

Pengunduhan video pembelajaran

3) *Build*/Menyatukan media pembelajaran di Pengkodingan (*Coding*)

Tahap akhir dalam proses pembuatan media pembelajaran ialah pelaksanaan pengkodean/coding. Tujuan dari 76 langkah ini adalah menggabungkan semua sumber daya/*Resource* yang telah dibuat menjadi satu kesatuan sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*. Sumber daya yang telah disiapkan akan dimasukkan ke dalam berbagai *scene* yang telah dibuat dalam Figma, termasuk *scene* menu utama, *scene* panduan penggunaan, *scene* materi, *scene* video, *scene* game, *scene* evaluasi pembelajaran, *scene* CP, TP, *scene* hikmah dan *scene* biodata pengembang.



Gambar 4.5

Proses pengkodean

b. Validasi Media Pembelajaran *Smart Learning* berbasis Android

Validasi dilaksanakan oleh pakar validator ahli media, yang mengevaluasi dan memberikan umpan balik serta saran terhadap media pembelajaran yang

telah selesai dirancang. Proses penilaian dilakukan melalui pengisian angket validasi, dan hasilnya terdokumentasi dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.7

Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Struktur Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan capaian pembelajaran	3
		Materi yang disajikan urut dan sistematis	3
2.	Keakuratan Materi	Kejelasan uraian materi	3
		Kemudahan memahami materi	3
		Kecukupan contoh yang disertakan	3
		Runtutan soal yang disajikan sesuai	3
3.	Aspek Pembelajaran	Terdapat Latihan dan evaluasi materi	3
		Ketersediaan rangkuman materi	3
4.	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	4
		Kejelasan penggunaan Bahasa	4
		Bahasa yang digunakan membangkitkan cara berfikir kritis	3

Jumlah	35
---------------	-----------

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap materi pembelajaran berbasis smart learning menggunakan platform Android, rumus persentase digunakan untuk perhitungan. Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Angket validasi ahli materi terdiri dari 11 item, dengan 4 klasifikasi. Skor maksimum 4 dan skor minimum 1. Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 44, dengan asumsi bahwa sepuluh elemen tersebut masing-masing dinilai dengan skor maksimum 4. Sehingga, jumlah total skor maksimum yang dapat dicapai adalah 44.

$$P = \frac{35}{44} \times 100 \% = 79,5$$

Dari pengolahan data validasi oleh ahli materi, diperoleh hasil sebesar 79,5%. Angka ini dapat dikategorikan sebagai "Layak" sesuai dengan kriteria validitas yang telah ditetapkan sebelumnya dalam tabel. Kevalidan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan pantas untuk diuji coba di lapangan, meskipun terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki seiring dengan masukan dan kritik yang diberikan oleh para ahli materi. Peneliti memanfaatkan masukan dari validator ahli untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat

Tabel 4.8**Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator	Skor
Desain media	Kejelasan dan kelengkapan isi media pem belajaran	3
	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	4
	Kejelasan gambar	4
	Kesesuaian tata letak tombol aplikasi dan gambar	4
	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>smart learning</i>	3
Kemenarikan gambar	Kombinasi warna terlihat menarik	3
	Penggunaan tata bahasa	4
Aplikasi	Dapat dioperasikan melalui merek smartphone dan versi Android yang berbeda-beda	4
	kemudahan pengoperasian	4
	kemudahan dalam pemeliharaan	4
	dapat di gunakan secara fleksibel	4
Manfaat	Penggunaan media pembelajaran <i>smart learning</i> berguna dalam pembelajaran	3
Jumlah		44

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran *smart learning* berbasis Android, rumus persentase digunakan untuk perhitungan. Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Dalam kuesioner yang diberikan kepada ahli media, terdapat 12 pernyataan dengan 4 klasifikasi aspek. Nilai dimulai dengan skor minimum 1 dan maksimum 4. Dengan asumsi bahwa 15 pertanyaan tersebut dinilai dengan skor maksimum 4, maka jumlah skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 48.

$$P = \frac{44}{48} \times 100 \% = 91\%$$

Dari evaluasi data yang dilakukan oleh validator ahli media, diperoleh hasil sebesar 91%. Angka ini tergolong sebagai "Sangat Layak" berdasarkan kriteria validitas yang telah ditetapkan sebelumnya dalam tabel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *smart learning* berbasis Android yang dikembangkan dinilai sesuai untuk diuji coba di lapangan, meskipun terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki sebagai tanggapan terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media.

c. Revisi Media Pembelajaran *Smart Learning* berbasis Android

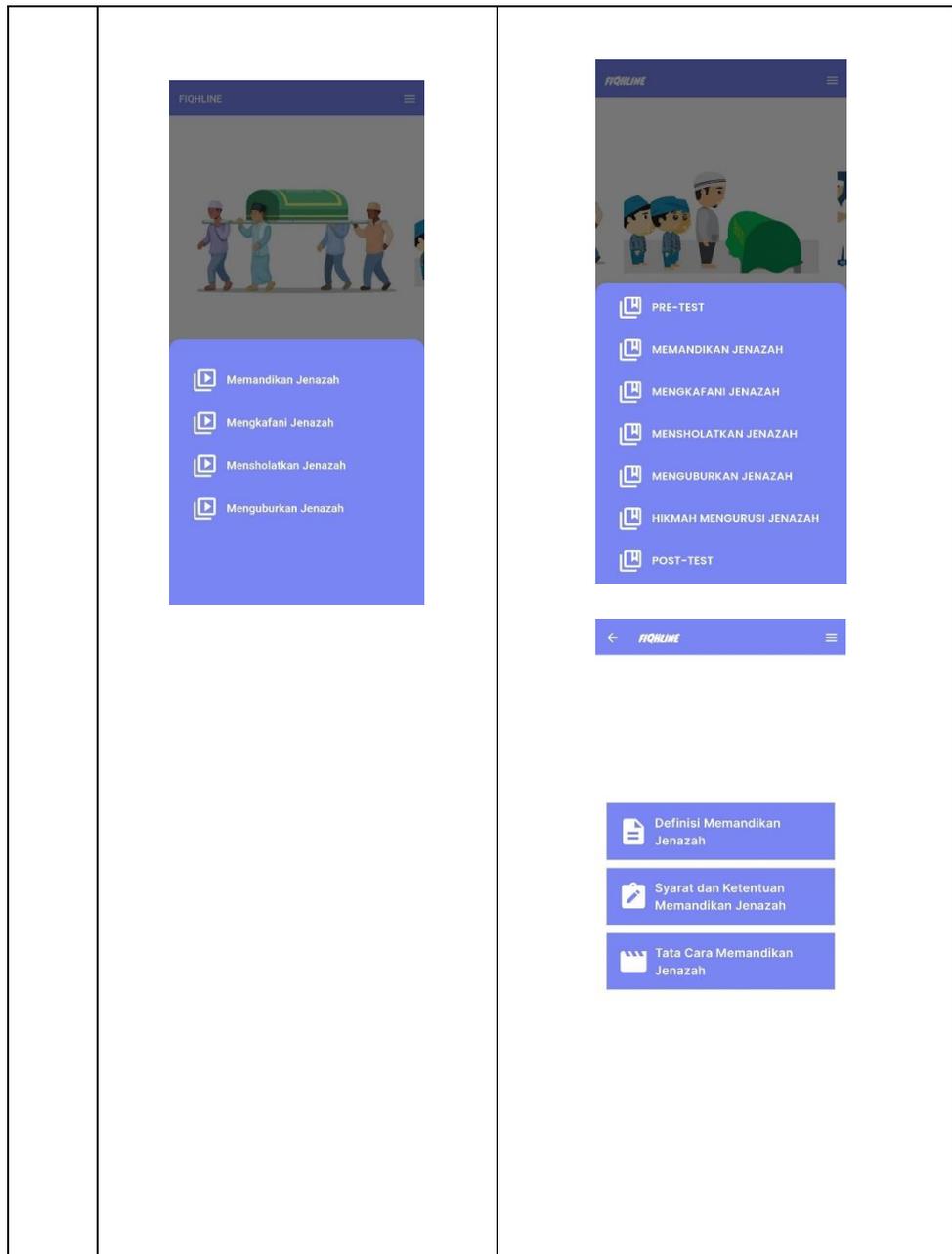
Setelah melalui tahap validasi oleh validator yang ahli dalam materi, produk direvisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan selama proses validasi. Komentar dan saran tersebut berasal dari validator, dan revisi yang dilakukan dapat ditemukan dalam tabel dibawah

Tabel 4.9

Revisi Validasi Ahli Media

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		Menambahkan intro, petunjuk penggunaan dan definisi media pembelajaran yang dikembangkan dengan jelas

	<p style="text-align: center;">BELUM ADA</p>	
<p style="text-align: center;">2</p>	<p style="text-align: center;">Menambahkan video pembelajaran, soal pre-test dan post-test di menu materi pembelajaran</p>	



4. Implementasi

Langkah berikutnya adalah menerapkan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android kepada siswa dan guru. Proses ini melibatkan distribusi angket kepada guru dan siswa untuk mengumpulkan tanggapan terhadap media pembelajaran *smart learning* berbasis Android yang telah dikembangkan.

Tahap implementasi dalam penelitian ini mencakup uji coba dengan guru dan siswa.

a. Uji Coba Terbatas Pada Guru

Setelah melewati tahap pengembangan dan validasi oleh validator ahli, media pembelajaran *smart learning* berbasis Android diujicobakan kepada guru. Uji coba terbatas ini melibatkan satu guru dari MAN 1 Ponorogo yang memiliki pengalaman mengajar materi penyelenggaraan kelas X. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah guru menggunakan media tersebut, tanggapan mereka diambil menggunakan angket respon dengan skala Likert modifikasi yang menilai tiga aspek, yaitu materi, efektivitas, dan tampilan, dengan total 11 pernyataan. Hasil persentase rata-rata dari uji coba terhadap guru dapat dilihat dalam tabel dibawah

Tabel 4.10

Hasil Respon Guru

No.	Aspek	Presentase Rata-rata	Kriteria
1	Materi	81%	Sangat baik
2	Efektivitas	81%	Sangat baik
3	Tampilan	75%	Baik

Hasil validasi dari ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis smart learning menggunakan platform Android dianalisis menggunakan rumus persentase, yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Dalam kuesioner yang diberikan kepada validator ahli pembelajaran, terdapat 11 pernyataan dengan 3 klasifikasi, Nilai dimulai dengan skor minimum 1 dan maksimum 4. Dengan asumsi bahwa 11 pernyataan tersebut dinilai dengan skor maksimum 4, maka jumlah skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 44.

$$P = \frac{40}{44} \times 100 \% = 90\%$$

Perolehan data dari validator ahli pembelajaran menunjukkan hasil sebesar 90,%. Angka ini memenuhi kriteria validitas yang telah ditetapkan sebelumnya dalam tabel, menandakan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Baik” untuk digunakan di lapangan.

b. Uji Coba Terbatas Pada Siswa

Dalam fase implementasi, selain melakukan uji coba terbatas dengan guru, juga dilakukan uji coba terbatas dengan siswa. Seperti halnya dengan guru, uji coba terbatas dengan siswa bertujuan untuk mengevaluasi respons siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android, respons mereka dikumpulkan menggunakan angket respon yang mengukur

tiga aspek, yaitu tampilan, efektivitas, dan kepuasan, dengan total 10 pernyataan. Hasil persentase rata-rata dari uji coba terhadap siswa dapat dilihat dalam Tabel dibawah

Tabel 4.11

Hasil Respon Siswa 3 Aspek

No.	Aspek	Presentase Rata-rata	Kriteria
1	Materi	78%	Baik
2	Efektivitas	77%	Baik
3	Tampilan	69%	Baik

Tabel 4.12

Hasil Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor Dari 27 siswa	Skor maksimal	Presentase (%)
1	Tampilan media pembelajaran dengan media smart learning berbasis android dapat menambah semangat belajar.	89	108	82%
2	Fungsi tombol media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android mudah difungsikan	84	108	77%
3	Media pembelajaran smart learning berbasis andorid mudah dioperasikan	80	108	74%

4	Petunjuk penggunaan media pembelajaran dapat berbasis smart learning berbasis android mudah dipahami	84	108	77%
5	Media pembelajaran dapat berbasis smart learning berbasis android dapat memudahkan pemahaman materi Pelajaran.	83	108	76%
6	Media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android memungkinkan digunakan secara mandiri di rumah.	87	108	80%
7	Media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android efektif dan efisien untuk pembelajaran Fikih.	82	108	75%
8	Ilustrasi dan gambar pada media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android dapat memperjelas materi.	85	108	78%
9	Contoh yang disajikan pada media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android dapat membantu pemahaman.	70	108	65%
10	Puas dengan media pembelajaran <i>smart learning</i>	79	108	73%
Jumlah		823	1080	76%

Berdasarkan tabel diatas terdapat 10 pernyataan yang dinilai siswa pada kelayakan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android. Tetapi peneliti mengklasifikasikannya menjadi 3 kriteria yaitu tampilan, keefektivitasan dan kepuasan. Untuk mengetahui respons siswa dari produk yang telah dikembangkan maka data yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{823}{1080} \times 100 \% = 76,2\%$$

Pengolahan data diatas memperoleh hasil 76,2% angka tersebut dapat dikategorikan “Baik” sesuai dengan tabel kriteria penilaian.

Sedangkan hasil efektivitas media pembelajaran *smart learning* berbasis Android dilakukan dengan melakukan pretest dan post test. Analisis data dari pretest post test dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 4.13
Nilai Pretest dan Posttes

No.	Nama Siswa	Pretest	Post-test
1.	Adelia Maylana Ocean	70	70
2.	Aisyah Nur Fatimah	70	80
3.	Ary Nafisatul Hamidiyah	70	80
4.	Bintang Zahra Andrea	60	70
5.	Dania Aulia Nurhabibie	70	80
6.	Desy Oktavia	60	80
7.	Diva Ristania	70	90
8.	Farika Ayu Fitriani	60	80
9.	Hima Thuya Ali	80	90
10.	Iqhlima Uswatun Hasanah	80	100
11.	Laila Malikatu Azkiya	70	80
12.	Mutiara Adinda	70	80

13.	Nadia Cahya Wardani	70	90
14.	Naisyilla Khoirunnisa	50	80
15.	Nur Anisah	70	80
16.	Olivia Putri	70	90
17.	Raissa Calista Widya R.	60	80
18.	Reizka Janie Aulia	40	70
19.	Riskha Firdiana	60	80
20.	Salma Nur Azizah	60	80
21.	Salsa Ayu Inatul Latifah	20	70
22.	Syifa Almira	70	90
23.	Ulqiya Dzikrotul M.	70	90
24.	Viola Ceril Cinta P.	80	100
25.	Wahyuni Marzuqoh	80	90
26.	Yohanna Aulia Faza	50	70
27.	Zahra W'ka Aureliea	70	80
Jumlah		1750	2220
Rata-rata		64.8	82.2

Berdasarkan hasil pretest dan post-test tersebut, ditemukan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 64,8, sementara nilai rata-rata post-test adalah 82,2. Data ini akan dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Uji paired sample t-test adalah metode statistik yang membandingkan rata-rata dari dua variabel terkait dalam satu kelompok yang sama.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap evaluasi secara keseluruhan. Masukan dan saran dari validator dan juga siswa adalah modal utama untuk penyempurnaan modul. Pada tahap ini kedua validator, yakni ahli media dan ahli materi hanya memberikan masukan saja tanpa adanya revisi karena modul secara umum sudah dikatakan layak sesuai aspek yang terdapat dalam instrumen validasi.

B. Pembahasan

1. Karakteristik Produk Media Pembelajaran *Smart Learning*

Media pembelajaran smart learning berbasis Android merupakan sebuah inovasi yang muncul sebagai hasil dari penelitian yang mendalam terhadap kebutuhan pembelajaran di MAN 1 Ponorogo, khususnya pada tingkat kelas X dan mata pelajaran Fiqih, dengan fokus pada materi penyelenggaraan jenazah. Inovasi ini mewakili sebuah langkah progresif yang mengadopsi kemajuan teknologi terbaru untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran di era digital ini.

Salah satu karakteristik utama dari media pembelajaran ini adalah kelengkapan fitur-fitur yang disematkan di dalamnya, yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik. Fitur-fitur ini meliputi, namun tidak terbatas pada, tujuan pembelajaran yang jelas, variasi materi pembelajaran dalam berbagai format (seperti gambar, teks, dan video), evaluasi pembelajaran

yang komprehensif (termasuk pre-test dan post-test), aspek nilai-nilai kehidupan dalam bagian hikmah, serta interaksi melalui game edukasi.

Tujuan pembelajaran yang jelas merupakan fondasi bagi proses pembelajaran yang terstruktur dan terarah. Dengan adanya tujuan yang jelas, siswa dapat memahami dengan lebih baik apa yang diharapkan dari mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, kelengkapan materi pembelajaran dalam berbagai format memungkinkan penggunaan metode pembelajaran yang beragam, sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pembelajar. Ini membantu dalam memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh.

Evaluasi pembelajaran yang terintegrasi, baik sebelum maupun setelah penyampaian materi, memungkinkan guru untuk memantau kemajuan belajar siswa secara lebih terperinci. Dengan demikian, guru dapat memberikan umpan balik yang lebih spesifik dan konstruktif kepada siswa, serta mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki.

Kehadiran bagian hikmah dalam media pembelajaran ini menghubungkan materi pembelajaran dengan nilai-nilai kehidupan yang relevan. Ini tidak hanya memperkaya pemahaman siswa, tetapi juga membantu mereka untuk mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan dimensi kehidupan yang lebih luas kepada pembelajaran.

Adanya game edukasi dalam media pembelajaran ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga dapat

meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi penyelenggaraan jenazah.

Terakhir, keunggulan dalam aksesibilitas yang ditawarkan oleh media pembelajaran *smart learning* berbasis Android memberikan fleksibilitas yang besar bagi siswa dalam mendapatkan akses materi pembelajaran. Dengan kemampuannya untuk diakses di mana saja dan kapan saja melalui perangkat Android, media ini memecahkan kendala-kendala terkait waktu dan tempat, sehingga memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan secara lebih mandiri dan efisien.

2. Proses Pengembangan Produk Media Pembelajaran *Smart Learning*

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *smart learning* berbasis Android untuk materi penyelenggaraan jenazah. Dalam proses pengembangan media ini, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis

Langkah awal dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis, yang melibatkan serangkaian langkah seperti identifikasi kebutuhan, pemilihan materi, perumusan tujuan instruksional, penilaian karakteristik siswa, menetapkan batasan, dan menganalisis materi. Analisis kebutuhan yang dilakukan pada awal penelitian bertujuan untuk memahami kebutuhan guru dan siswa terkait jenis media pembelajaran yang dibutuhkan untuk pelajaran Fikih.

Ini dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner analisis kebutuhan kepada guru dan sebagian siswa di MAN 1 Ponorogo, sesuai dengan pendapat Priwantoro, yang menjelaskan bahwa analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, hambatan, dan penggunaan media saat pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif.⁴⁵ Selain itu, efektivitas media pembelajaran juga tergantung pada sejauh mana media tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum, peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang diinginkan, sesuai dengan pandangan.⁴⁶

Hasil dari penyebaran kuesioner analisis kebutuhan kepada siswa MAN 1 Ponorogo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghadapi kesulitan dalam memahami mata pelajaran Fiqih, terutama tentang materi penyelenggaraan jenazah. Kesulitan ini disebabkan oleh materi yang banyak serta banyak sekali yang harus dihafal dan juga dipraktikkan. Dari tantangan tersebut, ada harapan akan adanya media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi. Salah satu pendekatan yang diusulkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui penggunaan pembelajaran *smart learning*. Menurut (Hu dkk., 2022) Smart Learning terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Lingkungan ini dapat merangsang motivasi belajar peserta didik, mendorong pembelajaran aktif, dan meningkatkan kinerja akademik.

⁴⁵ D. Priwantoro, S. W., Fahmi, S., & Astuti, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Berbasis Kvisoft Dipadukan Dengan Geogebra Pada Mata Kuliah Program Linier," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan* 8(1) (2018): 49, <https://doi.org/10.12928/admathedu.v8i1.11119>.

⁴⁶ Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*.

Tahap selanjutnya adalah pemilihan materi. Pemilihan materi didasarkan pada hasil analisis kebutuhan, di mana guru dan sebagian besar siswa merasa bahwa materi penyelenggaraan sulit dipahami karena sifatnya yang terlalu banyak sub materi dan memerlukan kemampuan untuk melihat tata cara praktik serta mempraktikkannya.

Langkah berikutnya dalam tahap analisis adalah merumuskan tujuan instruksional. Tujuan instruksional dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan yang diidentifikasi selama analisis kebutuhan. Salah satu alternatif solusi yang dapat disediakan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android untuk materi penyelenggaraan jenazah, dengan tujuan untuk menciptakan materi pembelajaran yang mudah dipahami dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan meningkatnya motivasi belajar siswa maka diharapkan juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi karakteristik siswa. Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan, ditemukan beberapa karakteristik siswa sebagai berikut: 1) mayoritas siswa menggunakan smartphone dengan sistem operasi Android, 2) sebagian besar siswa menggunakan smartphone secara rutin untuk keperluan pembelajaran, dan 3) mayoritas siswa menyukai penggunaan smartphone dalam pembelajaran Fikih.

Selain berperan sebagai alat komunikasi, smartphone juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran, sesuai dengan penelitian oleh Kusuma.⁴⁷

Setelah mengidentifikasi karakteristik siswa, peneliti menetapkan batasan sebelum mengembangkan produk media pembelajaran. Produk yang akan dibuat adalah sebuah aplikasi *smart learning* yang kompatibel dengan smartphone berbasis Android dengan versi minimal Android 5.0. Berdasarkan data survei yang dikutip dari Prayugha & Zuli, Statcounter mencatat bahwa pada tahun 2020, sekitar 91,84% dari total pengguna smartphone di Indonesia menggunakan perangkat berbasis Android.⁴⁸

Tahap terakhir dalam analisis adalah evaluasi materi. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru, disimpulkan bahwa materi yang akan dikembangkan berdasarkan pada kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka, pada fase E CP (Capaian Pembelajaran) fikih, tujuannya adalah agar siswa menganalisis dan mengomunikasikan konsep fikih dan sejarah perkembangannya, ketentuan pemulasaraan jenazah sehingga dapat menjalankan fardlu kifayahnya sebagai konsekuensi hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Peneliti menganalisis CP tersebut untuk mengidentifikasi indikator pembelajaran dan

⁴⁷ S. D. Y Kusuma, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Dengan Menggunakan Marker Based Tracking," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 3(1) (2018), <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1428>.

⁴⁸ F Prayugha, A. W., & Zuli, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking" 4(1) (2021): 12–17.

mengatur alur tujuan pembelajaran yang akan menjadi dasar dalam pengembangan materi untuk media pembelajaran *smart learning*.

2. Desain

Langkah kedua dari model pengembangan ADDIE adalah perancangan. Pada tahap ini, peneliti menjalankan serangkaian proses, termasuk pembuatan flowchart, penyusunan storyboard, validasi instrumen kuesioner tanggapan siswa dan guru. Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah pembuatan flowchart. Flowchart dibuat sebagai panduan bagi peneliti dalam proses pengembangan produk media pembelajaran, hal ini merujuk pada pendapat Jogianto seperti yang disebutkan dalam Bahar, bahwa flowchart adalah representasi visual dari alur logis dalam sistem yang digunakan untuk suatu produk.⁴⁹ Setelah membuat flowchart, langkah berikutnya adalah merancang Storyboard yang mencakup adegan, narasi materi, serta kesesuaian antara materi penyelenggaraan jenazah dalam konten media pembelajaran dengan gambar pendukung.

3. Pengembangan

Langkah ketiga dalam model pengembangan ADDIE adalah development. Tahap ini kemudian dibagi oleh peneliti menjadi tiga langkah, yakni pembuatan media pembelajaran *smart learning*, validasi media pembelajaran *smart learning*, dan revisi media pembelajaran *smart learning*. Proses pembuatan media pembelajaran *smart learning* dimulai dengan

⁴⁹ R Bahar, Wibawa, B., & Situmorang, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Terstruktur Dan Berorientasi Objek* (Modul Pembelajaran, 2011).

menggunakan Storyboard. Pembuatan media pembelajaran *smart learning* dimulai dengan menyiapkan sumber daya yang diperlukan seperti aplikasi Figma, dan Android Studio. Setelah semua sumber daya tersedia, peneliti kemudian merancang background, gambar, dan tombol yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran menggunakan Figma.

Kemudian, Android Studio akan digunakan untuk menggabungkan semua elemen yang telah dipersiapkan sebelumnya dan akan menjadikannya aplikasi berbasis Android. Dalam Android Studio, peneliti akan menerapkan flowchart dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk *scene*. *Scene* tersebut meliputi *scene* menu utama, *scene* materi, *scene* video pembelajaran, *scene* game, *scene* evaluasi pembelajaran, *scene* CP, TP, *scene* quiz dan *scene* biodata pengembang, yang nantinya akan menjadi satu paket dalam aplikasi Android.

Setiap tahap yang berhasil diselesaikan oleh peneliti dalam pengembangan akan ditunjukkan kepada pembimbing selama sesi bimbingan. Setelah selesai membuat media pembelajaran *smart learning*, dilakukan validasi untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi media pembelajaran *smart learning* dilakukan oleh validator ahli media. Instrumen penilaian media yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari penelitian oleh Ningrum et al. (2021) dan Putra & Agustiana (2021). Instrumen validasi media pembelajaran menggunakan skala Likert yang dimodifikasi, meninjau 8 aspek: desain media, kemenarikan media, aplikasi, dan manfaat. Hasil validasi media menunjukkan persentase sebesar 91% dari

validator ahli media, dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart learning* berbasis Android dapat digunakan untuk tahap implementasi kepada guru dan siswa.

Selain memberikan penilaian melalui instrumen yang telah disiapkan, validator juga memberikan saran dan komentar terhadap media pembelajaran *smart learning* berbasis Android, termasuk aspek-aspek seperti tampilan, penulisan, dan warna. Saran dan komentar tersebut menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran *smart learning* berbasis Android sehingga dapat menjadi produk yang lebih baik dan layak digunakan.

Proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menarik dan menantang. Ketertarikan ini muncul karena peneliti memiliki minat yang luas terhadap teknologi. Media pembelajaran *smart learning* yang dikembangkan oleh peneliti menarik karena membawa integrasi dalam dunia pendidikan, yaitu penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pengembangan media ini juga menimbulkan beberapa tantangan, terutama karena peneliti kurangnya pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran di platform Android. Oleh karena itu, peneliti harus mempelajari coding yang mungkin terasa asing bagi sebagian orang. Meskipun demikian, tantangan ini dapat diatasi dengan mudah karena akses yang luas terhadap sumber belajar melalui internet dan kemampuan untuk berkonsultasi dengan para ahli.

4. Implementasi

Langkah keempat dalam model pengembangan ADDIE, adalah implementasi. Peneliti melakukan uji coba terbatas dengan melibatkan guru dan siswa pada tahap implementasi ini. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengamati tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *smart learning* berbasis Android yang telah dibuat. Uji coba terbatas dilakukan di MAN 1 Ponorogo.

a. Uji Coba Terbatas Pada Guru

Pengujian terbatas terhadap guru dilakukan dengan cara peneliti mengunjungi madrasah dan bertemu langsung dengan guru fikih. Peneliti memberikan informasi terperinci tentang penelitian yang sedang dilakukan serta memberikan arahan kepada guru untuk menggunakan, mengeksplorasi, dan mengevaluasi media pembelajaran *smart learning* berbasis Android. Setelah menggunakan media pembelajaran, guru diminta untuk mengisi lembar kuesioner respons yang mencakup penilaian mereka terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai dalam pengujian terbatas terhadap guru termasuk aspek materi, efektivitas, dan tampilan media.

1) Aspek Materi

Aspek pertama yang dinilai adalah aspek materi. Aspek ini dievaluasi berdasarkan tiga indikator, yaitu kesesuaian media pembelajaran dengan CP (Capaian Pembelajaran). dengan materi

penyelenggaraan jenazah, dan kemampuan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan penilaian atas ketiga indikator tersebut, diperoleh persentase rata-rata sebesar 81% dengan kriteria "sangat baik". Materi dalam media pembelajaran ini telah dirancang berdasarkan analisis CP fase E fikih. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan lebih terstruktur, sesuai dengan pandangan Nurrita, yang menyatakan bahwa materi pembelajaran yang terstruktur dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyajikan materi yang menarik dan terstruktur dengan baik.⁵⁰

2) Aspek Keefektifitasan

Aspek kedua yang dinilai adalah efektivitas, karena media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berkontribusi pada efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.⁵¹ Aspek ini dinilai berdasarkan empat indikator, yaitu kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, kemampuan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, kemampuan media pembelajaran dalam mendorong siswa untuk belajar mandiri, dan kemampuan media pembelajaran dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah.

⁵⁰ T Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 03(01) (2018): 171–87, <https://doi.org/10.1088/17426596/1321/2/022099>.

⁵¹ T. A. Arif, M., & Nengrum, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 9(1) (2020), <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>.

Berdasarkan penilaian atas keempat indikator tersebut, diperoleh persentase rata-rata sebesar 81% dengan kriteria "sangat baik". Arif & Muthoharoh menyatakan bahwa dengan memastikan pemahaman materi pembelajaran oleh siswa, secara langsung akan meningkatkan prestasi siswa.⁵² Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat memotivasi siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi, sesuai dengan pendapat Sariani & Suarjana.⁵³

3) Aspek Tampilan

Aspek terakhir yang dievaluasi adalah aspek tampilan. Aspek ini dinilai berdasarkan tiga indikator, yaitu daya tarik tampilan dan desain media pembelajaran bagi siswa dan guru, kejelasan serta daya tarik video yang disajikan dalam media pembelajaran, dan kesesuaian serta kejelasan jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran. Berdasarkan penilaian atas ketiga indikator tersebut, diperoleh persentase rata-rata sebesar 75% dengan kriteria "Baik".

Video dalam media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi penyelenggaraan karena teknologi ini mampu menciptakan pengalaman visual yang lebih realistis daripada

⁵² A. Arif, S., & Muthoharoh, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA Di Tengah Pandemi Covid 19," *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 5(1) (2021): 112–124, <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.19779>.

⁵³ I. M Sariani, L. D., & Suarjana, "Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat Dan Simetri Putar," *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2022, 164–173, <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.46561>.

representasi dua dimensi yang terbatas pada buku ajar konvensional.⁵⁴ Pentingnya penggunaan jenis dan ukuran huruf yang tepat juga disoroti, sesuai dengan pandangan Daryanto seperti yang disebutkan dalam Manisa, bahwa bentuk dan ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran haruslah mudah untuk dibaca.⁵⁵

b. Uji Coba Terbatas Pada Siswa

Pengujian terbatas kepada siswa dilakukan dengan cara peneliti mengunjungi kelas secara langsung, kemudian memberikan penjelasan mengenai penelitian yang sedang dilakukan serta memberikan arahan kepada siswa untuk menggunakan media pembelajaran *smart learning* berbasis Android yang dapat diakses melalui smartphone masing-masing. Setelah menggunakan media pembelajaran, siswa diminta untuk mengevaluasi pengalaman mereka dengan mengisi lembar kuesioner respons. Aspek yang dinilai dalam pengujian terbatas terhadap siswa meliputi tampilan, efektivitas, dan kepuasan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Aspek Materi

Aspek pertama yang dinilai adalah aspek materi. Aspek ini dievaluasi berdasarkan empat indikator, yaitu kemudahan penggunaan

⁵⁴ Y. Aripin, I., & Suryaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf," *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam* 8(2) (2019): 47, <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>.

⁵⁵ R. Manisa, T., Aryati, E., & Marlina, "No Title," *Respon Siswa Terhadap Lks Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Submateri Sistem Pernapasan Manusia Kelas Xi* 16(1) (2018), <https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i1.771>.

media pembelajaran *smart learning*, kejelasan dan kemudahan pemahaman gambar dalam media pembelajaran *smart learning*, menu-menu didalam media dapat meningkatkan penguasaan materi, penjelasan materi dan evaluasi media pembelajaran *smart learning* membantu memudahkan pemahaman materi. Berdasarkan penilaian atas empat indikator tersebut, diperoleh persentase rata-rata sebesar 78% dengan kriteria "Baik".

2) Aspek Keefektifitasan

Aspek berikutnya adalah keefektifan. Aspek ini dievaluasi berdasarkan empat indikator, yaitu media pembelajaran *smart learning* dapat dioperasikan dengan mudah, media pembelajaran *smart learning* memudahkan siswa belajar mandiri, kosa kata dan gaya Bahasa media pembelajaran *smart learning* mudah dipahami dan yang terakhir ilustrasi pada media pembelajaran *smart learning* dapat memperjelas materi penyelenggaraan jenazah. Berdasarkan penilaian atas keempat indikator tersebut, diperoleh persentase rata-rata sebesar 77% dengan kriteria "Baik".

Dalam suasana kelas, siswa kadang merasa mengantuk dan bosan, oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.⁵⁶ Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan pemahaman

⁵⁶ R. Permatasari, W. B., Nurtamam, M. E., & Wulandar, "Pengembangan Media Pembelajaran Jam Sudut Elektrik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Pangeranan 3 Bangkalan.," *Widyagogik* 6(1) (2018): 73–79.

siswa terhadap materi.⁵⁷ Selain itu, kecepatan siswa dalam memahami materi juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Menurut Gabriela, penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.⁵⁸

3) Aspek Kepuasan

Aspek terakhir yang dievaluasi adalah kepuasan. Aspek ini dievaluasi berdasarkan dua indikator, yaitu kepuasan penggunaan media pembelajaran dan minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Berdasarkan penilaian atas kedua indikator tersebut, diperoleh persentase rata-rata sebesar 69% dengan kriteria "Baik". Selama tahap implementasi, ketika siswa menunjukkan antusiasme dalam menggunakan media pembelajaran, hal ini dapat mendukung tingkat kepuasan siswa yang diperoleh oleh peneliti karena, sesuai dengan pendapat Harmen, siswa akan merasa puas ketika media pembelajaran yang digunakan memenuhi harapan mereka.⁵⁹ Minat siswa terhadap media pembelajaran dipengaruhi oleh seberapa menarik dan sesuai media pembelajaran tersebut dengan preferensi siswa.

⁵⁷ A. Hidayati, I. D., & Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(2) (2021): 251, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.

⁵⁸ Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1) (2021): 104–113, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.

⁵⁹ A. Harmen, H., Agustini, F., & Aprinawati, "Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Metode Dan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Manajemen Sumberdaya Manusia Semester 2 Kelas a Di Jurusan Manajemen," *Niagawan* 8(1) (2019): 50, <https://doi.org/10.24114/niaga.v8i1.12806>.

5. Evaluasi

Langkah yang terakhir dimaksudkan untuk melakukan peningkatan desain oleh peneliti. Pada tahap evaluasi ini, peneliti akan melakukan peningkatan pada sistem yang lebih optimal dengan menganalisis data yang dikumpulkan dari langkah-langkah sebelumnya. Evaluasi ini dilaksanakan setelah menyelesaikan keempat tahapan ADDIE sebelumnya. Tahap ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran perbaikan yang diperoleh dari uji coba lapangan. Implementasi media pembelajaran *smart learning* berbasis Android dengan materi penyelenggaraan jenazah dilakukan di kelas X MAN 1 Ponorogo.

Untuk mengevaluasi apakah ini berdampak pada kemampuan belajar siswa, peneliti menggunakan nilai pre-test dan post-test, di mana skor diperoleh sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *smart learning*. Berdasarkan uji coba lapangan dengan penerapan media pembelajaran *smart learning*, kemampuan belajar siswa meningkat dibandingkan dengan sebelumnya sebelum menggunakan media pembelajaran *smart learning*.

3. Keefektifan Profuk

Adapun produk pengembangan yang diuji keefektivitasannya untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih khususnya materi penyelenggaraan jenazah kelas X MAN 1 Ponorogo. Subyek uji efektifitas produk diberikan kepada siswa kelas X

MAN 1 Ponorogo dengan total keseluruhan 27 siswa. Dari sebaran data tersebut hasil uji efektifitas produk diukur dengan data hasil pretes dan postest yang telah disajikan pada tabel:

Perhitungan uji ini dihitung berdasarkan pengujian menggunakan paired sample t test, dengan menggunakan bantuan SPSS maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.14
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	65.5556	27	10.86042	2.09009
	POST TEST	82.2222	27	8.47319	1.63067

Di tabel tersebut, terdapat hasil statistik dari dua kelompok sampel, yakni pre-tes dan pos-tes. Nilai rata-rata pre-tes (sebelum penggunaan media pembelajaran *smart learning* berbasis android untuk mata pelajaran Fikih) adalah 65,5, sementara nilai rata-rata post-tes (setelah penggunaan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran Fikih) adalah 82,2.

Tabel 4.15
Paired Samples Test

	Mean	Paired Differences				t	df	Sig. (2- tailed)
		Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	- 16.66667	7.33799	1.41220	-19.56948	-13.76385	-11.802	26	.000

Dalam tabel tersebut, disebutkan bahwa terdapat perbedaan mean sebesar -16,6. Nilai tersebut merupakan selisih antara rata-rata hasil belajar sebelum (pra-tes) menggunakan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran Fikih dan setelah (pos-tes) menggunakan media pembelajaran *smart learning* serupa, yaitu 65,5 – 82,2. Perbedaan yang signifikan menunjukkan peningkatan sebesar 16,6 dari rata-rata sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *smart learning* berbasis android untuk mata pelajaran Fikih.

Langkah-langkah dalam menyusun pengujian paired sample t-test adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan Hipotesis

Mengasumsikan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

2. Menentukan signifikansi

Nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil uji t pada tabel tersebut adalah 0,000.

3. Kriteria pengujian

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima atau hipotesis alternatif (H_a) ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan mempertimbangkan ketentuan yang telah disebutkan sebelumnya dan dari hasil uji dalam tabel, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, hipotesisnya diterima (H_0 ditolak dan H_a diterima). Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *smart learning* berbasis android untuk mata pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo.

Hasil pengujian menyimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan hasil belajar, dengan demikian media pembelajaran *smart learning* berbasis Android memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dibantu dengan menggunakan media pembelajaran *smart learning* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain efektif, media pembelajaran *smart learning* berbasis Android juga memiliki keunggulan pada bidang yang lain diantaranya yaitu:

1. Fleksibilitas

Fleksibel dalam pembelajaran adalah aspek penting yang memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai materi pembelajaran, latihan

soal, praktik, dan permainan edukatif kapan saja dan di mana saja. Dengan mengintegrasikan teknologi melalui gadget, platform pembelajaran ini mendukung fleksibilitas yang diperlukan sesuai dengan kurikulum. Ini berarti siswa tidak terbatas oleh waktu dan tempat, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kenyamanan dan ketersediaan mereka. Fleksibilitas ini sangat penting dalam era digital saat ini, di mana akses cepat dan mudah ke informasi dan materi pembelajaran menjadi kebutuhan utama. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa, memungkinkan mereka untuk mengatur waktu belajar mereka secara efektif dan efisien.

2. Keterlibatan Siswa

Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu tujuan utama dari pengembangan fitur interaktif dalam platform ini. Melalui pretest dan posttest, siswa dapat mengukur pemahaman mereka sebelum dan setelah mempelajari materi. Materi yang dikemas dalam satu konsep dalil dan prosedur kemudian disertai dengan kuis, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Fitur-fitur interaktif ini dirancang untuk sesuai dengan karakteristik pembelajaran era digital, di mana interaktivitas dan keterlibatan aktif sangat penting. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat mereka. Dengan demikian, keterlibatan siswa meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

3. Pemahaman Materi

Pemahaman materi yang mendalam adalah tujuan utama dari penyajian penjelasan materi di Fiqhline. Materi dikemas secara ringkas, padat, dan jelas untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep penting. Selain itu, penyajian materi ini disertai dengan soal latihan yang dirancang untuk membantu siswa mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari. Dalam topik seperti memandikan dan mengkafani, fitur tanya jawab dan soal uraian memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan membuktikan pemahaman mereka secara komprehensif. Ini memastikan bahwa siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi benar-benar memahami dan dapat menerapkannya dalam situasi nyata. Pendekatan ini membantu dalam meningkatkan kualitas pemahaman dan kemampuan analitis siswa, yang sangat penting dalam pembelajaran jangka panjang.

4. Tantangan dan Solusi

Media pembelajaran ini juga dirancang untuk memberikan tantangan dan solusi dalam proses pembelajaran. Tantangan diberikan dalam bentuk soal-soal yang merangsang pemikiran kritis dan kreatif, sementara solusi disediakan untuk membantu siswa memahami cara menyelesaikan masalah tersebut. Dengan menghadapi tantangan, siswa dapat menguji dan memperdalam pemahaman mereka, serta mengembangkan keterampilan problem-solving yang esensial. Solusi yang diberikan tidak hanya membantu siswa dalam menyelesaikan soal, tetapi juga memberikan wawasan tentang proses berpikir yang diperlukan untuk mencapai jawaban. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar untuk mencari jawaban, tetapi juga memahami proses di balik jawaban

tersebut. Pendekatan ini membantu dalam membangun keterampilan analitis dan kritis yang sangat diperlukan dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

State of the Art dari Penelitian

Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran smart learning berbasis Android untuk mata pelajaran Fiqih di MAN 1 Ponorogo, dengan tujuan utama meningkatkan efektivitas dan kemenarikan proses belajar mengajar. Berikut ini adalah perbandingan state of the art penelitian ini dengan penelitian lain yang sejenis:

1. Penggunaan Teknologi Mobile dalam Pendidikan:
 - a. Penelitian Ini : Menggunakan teknologi Android untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja, mendukung fleksibilitas pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka.
 - b. Penelitian Lain : Banyak penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile, namun tidak semuanya spesifik untuk mata pelajaran Fiqih atau fokus pada materi penyelenggaraan jenazah. Contoh lain mungkin termasuk aplikasi untuk mata pelajaran matematika, sains, atau bahasa yang juga memanfaatkan teknologi mobile tetapi dengan konten dan tujuan yang berbeda.
2. Model Pengembangan ADDIE:
 - a. Penelitian Ini : Menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) untuk

memastikan pengembangan media pembelajaran yang terstruktur dan sistematis.

- b. Penelitian Lain: Model ADDIE sering digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, tetapi penerapannya bisa berbeda-beda tergantung pada konteks dan subjek yang diajarkan. Misalnya, beberapa penelitian mungkin lebih menekankan pada tahap Design dan Development untuk mengatasi tantangan teknis tertentu dalam aplikasi mereka.

3. Validasi dan Uji Efektivitas :

- a. Penelitian Ini : Menggunakan validasi oleh ahli materi, media, dan pembelajaran, serta uji coba lapangan yang menunjukkan hasil signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa.
- b. Penelitian Lain : Penelitian lain mungkin menggunakan metodologi validasi dan uji coba yang serupa, tetapi hasil dan parameter yang diukur bisa berbeda. Misalnya, ada penelitian yang lebih fokus pada dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran atau pada pengaruhnya terhadap keterampilan kognitif tertentu.

4. Keterlibatan dan Interaktivitas Siswa:

- a. Penelitian Ini : Meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif seperti pretest, posttest, kuis, dan permainan yang relevan dengan materi Fikih.
- b. Penelitian Lain : Fitur interaktif juga digunakan dalam penelitian lain untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi jenis fitur dan pendekatannya bisa berbeda. Misalnya, beberapa aplikasi mungkin menggunakan gamifikasi

lebih intensif atau teknologi augmented reality untuk pengalaman yang lebih imersif.

5. Spesifikasi Materi Pembelajaran:

- a. Penelitian Ini : Fokus pada materi Fikih, khususnya penyelenggaraan jenazah, yang dirancang dengan penyajian materi yang ringkas, padat, dan jelas.
- b. Penelitian Lain : Konten materi bisa sangat bervariasi tergantung pada subjek yang ditargetkan. Penelitian lain mungkin mengembangkan media pembelajaran untuk subjek yang lebih umum atau untuk topik yang lebih kompleks dengan pendekatan yang berbeda dalam penyajian materinya.

6. Hasil Penelitian :

- a. Penelitian Ini : Menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba.
- b. Penelitian Lain : Hasil penelitian lain mungkin menunjukkan variasi dalam tingkat keberhasilan dan penerimaan media pembelajaran yang dikembangkan, tergantung pada konteks dan metode evaluasi yang digunakan.

Penelitian ini memiliki state of the art yang unik dengan fokus spesifik pada mata pelajaran Fikih dan penggunaan teknologi Android untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa di MAN 1 Ponorogo. Dibandingkan dengan penelitian lain, pendekatan yang digunakan, model pengembangan, validasi, dan hasilnya memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis mobile, khususnya dalam konteks pendidikan agama Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian serta pembahasan hasil penelitian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran smart learning berbasis Android di MAN 1 Ponorogo adalah inovasi yang memanfaatkan teknologi terbaru untuk meningkatkan pembelajaran Fikih di kelas X, terutama pada materi penyelenggaraan jenazah. Media ini dirancang dengan fitur-fitur komprehensif yang mendukung pembelajaran efektif dan menarik, seperti tujuan pembelajaran yang jelas, berbagai format materi (gambar, teks, video), evaluasi pembelajaran (pre-test dan post-test), bagian hikmah yang mengaitkan materi dengan nilai kehidupan, serta game edukasi yang interaktif. Aksesibilitas tinggi melalui perangkat Android memungkinkan siswa belajar secara fleksibel kapan saja dan di mana saja, menjadikan pembelajaran lebih mandiri dan efisien..
2. Pembuatan media pembelajaran smart learning berbasis Android untuk materi penyelenggaraan jenazah di kelas X MAN 1 Ponorogo mengikuti model ADDIE, meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Fokus penelitian ini adalah pada tahap implementasi, tanpa melakukan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan guru dan siswa, penentuan materi, tujuan instruksional, karakteristik siswa, batasan, dan analisis materi. Desain mencakup pembuatan flowchart dan storyboard.

Pengembangan melibatkan pembuatan dan validasi media. Implementasi menguji coba media dengan guru dan siswa untuk melihat respons mereka. Evaluasi bertujuan menilai keefektifan dan keberhasilan media pembelajaran.

3. Media pembelajaran *smart learning* berbasis Android untuk materi penyelenggaraan jenazah di kelas X MAN 1 Ponorogo dinilai layak dengan skor 79% untuk aspek materi, 91% untuk aspek media, dan 90% untuk aspek pembelajaran. Penerapannya efektif, ditunjukkan oleh respons siswa yang mencapai 76% dalam kategori Baik dan peningkatan hasil belajar dari rata-rata 65,5 (pra-tes) menjadi 82,2 (pos-tes), dengan peningkatan signifikan sebesar 16,6 poin..

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan, antara lain sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran *smart learning* berbasis Android mengenai materi penyelenggaraan jenazah ini dapat didistribusikan atau diterapkan di berbagai madrasah yang relevan atau bahkan di seluruh madrasah/sekolah yang membutuhkannya, dengan tetap mempertimbangkan kondisi dan situasi masing-masing madrasah.
2. Bagi pihak yang tertarik untuk mengembangkan produk ini lebih lanjut, disarankan untuk memperluas materi yang disertakan sehingga produk menjadi lebih komprehensif. Hal ini karena produk saat ini hanya mencakup materi tentang penyelenggaraan jenazah saja.

3. Penelitian ini menyarankan guru untuk meningkatkan kompetensinya, baik dalam aspek pedagogis maupun profesional. Dengan demikian, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih luas, mendalam, dan akurat melalui penggunaan berbagai metode, media, dan disiplin ilmu yang berbeda. Tujuan utamanya adalah untuk mencapai hasil pembelajaran yang mencakup aspek kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tafsir. *Filsafat Pendidikan Islami: Integrasi Jasmani, Rohani Dan Kalbu Memanusiakan Manusia*. Bandung. Remaja Rosda Karya, 2010.
- Arif, M., & Nengrum, T. A. “Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.” *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 9(1) (2020). <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>.
- Arif, S., & Muthoharoh, A. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA Di Tengah Pandemi Covid 19.” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 5(1) (2021): 112–124. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.19779>.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf.” *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam* 8(2) (2019): 47. <https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.
- Bahar, Wibawa, B., & Situmorang, R. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Modul Pembelajaran, 2011.
- Branch, R. M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer, n.d.
- Creswel, D. J., & Creswell, J. W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Fifth Edit)*. SAGE Publications, Inc., 2018.
- Darmawan, D. *Teknologi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Dimiyati. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bineka Cipta, 2009.
- Djamas, D., Tinedi, V., & Yohandri. “Development of Interactive Multimedia Learning Materials for Improving Critical Thinking Skills.” *International Journal of Information and Communication Technology Education* 14(4) (2018): 66–84. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2018100105>.
- Gabriela. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1) (2021): 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>.
- Ghani, M. T. A., & Daud, W. A. A. W. “Adaptation of Addie Instructional Model in Developing Educational Website for Language Learning.” *Global Journal Al-Thaqafah*, 8(2), 7–16, n.d. <https://doi.org/10.7187/GJAT122018-1>.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001.
- Harmen, H., Agustini, F., & Aprinawati, A. “Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Metode Dan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Manajemen Sumberdaya Manusia Semester 2 Kelas a Di Jurusan Manajemen.” *Niagawan* 8(1) (2019): 50. <https://doi.org/10.24114/niaga.v8i1.12806>.

- Hidayat, Rafi. "ANALISIS HASIL BELAJAR EFEKTIF DARI PENERAPAN SMART LEARNING." *Sistem Cerdas* 01 No 01 I (2018): 31.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(2) (2021): 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Hwang, G.J. "A Context-Aware Ubiquitous Learning Environment for Conducting Complex Science Experiments." *Comput Educ* 53 (2009): 402–13.
- Istiqomah & Abduh. "Analisis Muatan Hots Dan Kecakapa Abad 21 Pada Buku Siswa Kelas V Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4) (2021).
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*, 2009.
- Jumantoro, Totok dan Samsul Munir Amin. *Kamus Usul Fikih*. Jakarta: Amzah, 2009.
- Karim, Abdul. *Petunjuk Shalat Jenazah Dan Permasalahannya*. Jakarta: Amzah, 2002.
- Kumpulan UU Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*. Dirjen Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2007.
- Kusuma, S. D. Y. "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Dengan Menggunakan Marker Based Tracking." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 3(1) (2018). <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1428>.
- Manisa, T., Aryati, E., & Marlina, R. "No Title." *Respon Siswa Terhadap Lks Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Submateri Sistem Pernapasan Manusia Kelas Xi 16(1)* (2018). <https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i1.771>.
- Muhaimin. *Rekontruksi Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo, 2009.
- Ningrum, V. F., Sumarni, W., & Cahyono, E. "Development of Augmented Reality-Based Learning Media on Concept of Hydrocarbon to Improve Multi Representation Ability." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 7(SpecialIssue)*, 2021. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7ispecialissue.1038>.
- Nurrita, T. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 03(01) (2018): 171–87. <https://doi.org/10.1088/17426596/1321/2/022099>.
- Permatasari, W. B., Nurtamam, M. E., & Wulandar, R. "Pengembangan Media Pembelajaran Jam Sudut Elektrik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Pangeranan 3 Bangkalan." *Widyagogik* 6(1) (2018): 73–79.
- Pratiwi, R. D., Rahmatudin, J., & Rohaeti, T. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Transformasi Geometri Kelas IX." *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan* 7(2) (2021). <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v7i2.1431>.
- Prayugha, A. W., & Zuli, F. "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Universitas Satya Negara Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Marker Based Tracking" 4(1) (2021): 12–17.

- Priwanto, S. W., Fahmi, S., & Astuti, D. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Berbasis Kvisoft Dipadukan Dengan Geogebra Pada Mata Kuliah Program Linier." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan* 8(1) (2018): 49. <https://doi.org/10.12928/admathedu.v8i1.11119>.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Belajar, 2008.
- Purwodarminto. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1996.
- Putra, G. Y. M. A., & Agustiana, I. G. A. T. "ELKPD Materi Pecahan Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 2021. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35813>.
- Rahman Zh, M. H., Ardiansyah, A., Dewi, M. S., & Nikmatullah, F. "Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu." *Jurnal Literasiologi* 8 (2) (n.d.): 5–24. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.365>.
- Ramli, Muhammad. "Media Teknologi Pembelajaran." *IAIN Antasari Press*, 2012, 1–3.
- Riyadi, Agus. "Upaya Pemberdayaan Dan Peningkatan Keterampilan Pemulasaraan Jenazah Di Wilayah Kecamatan Mijen Kota Semarang." *Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan* Vol. 13 No (2016): 5.
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. "Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat Dan Simetri Putar." *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2022, 164–173. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.46561>.
- Shakeel, S. I., Al Mamun, M. A., & Haolader, M. F. A. . "Instructional Design with ADDIE and Rapid Prototyping for Blended Learning: Validation and Its Acceptance in the Context of TVET Bangladesh." *Education and Information Technologies*, 28(6), 7601–7630., n.d. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-114710>.
- Spatiotti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. "A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. Information (Switzerland)," n.d. <https://doi.org/10.3390/info13090402>.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2005.
- Sugiono. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, 2019.
- Sutiah. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE BERBANTU MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR ILMU

PENGETAHUAN ALAM TENTANG MATAHARI PADA SISWA KELAS IISD 1 PURWOREJO, BAE KUDUS SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2017/2018.” *Bhakti Pendidikan Indonesia* 1(2) (2019). <https://jurnal.pbgkudus.or.id/index.php/jbpi/article/view/110>.

———. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.

Uwaidah, Kamil Muhammad. *Fiqih Wanita*. Jakarta: Al-Kauthar, 2008.

Vladimir, Lakmi. “Smart Education and Smart E-Learning.” *Switzerland, Springer International Publishing-Kes International, Edition Smart Innovation, System and Technologies* 41 (2015).

Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Topik Siklus Air.” *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 2022. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B- 1228/Ps/TL.00/3/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

25 Maret 2024

Yth. Kepala MAN 1 Ponorogo
Jalan Arief Rahman Hakim No. 2, Kertosari, Cekok, Kec. Babadan, Kabupaten Ponorogo,
Jawa Timur

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Lutfi Uzlifatul Jannah
NIM : 210101210071
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd
2. Dr. Jamilah, MA
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo
Pelaksanaan : Secara Tatap Muka / Offline
Waktu Penelitian : Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Wahidmurni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : TQMyMS

1 / 1

ANGKET VALIDATOR AHLI MEDIA

NAMA : Dr. H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd

INSTANSI : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yth. Bapak/Tbu Dosen Validator Ahli Media

PETUNJUK PENILAIAN

1. Dimohon Bapak/Tbu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran *smart learning* berbasis yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.

2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat empat (4) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Setuju.

Skor 3 = Setuju.

Skor 2 = Tidak Setuju.

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju.

3. Apabila Bapak/Tbu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.

4. Bapak/Tbu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

5. Bapak/Tbu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.

Atas bantuan Bapak/Tbu, saya ucapkan terimakasih. Semoga Bapak/Tbu senantiasa diberikan kesehatan, rizki yang halal dan lapang, serta senantiasa mendapat kebahagiaan dunia dan akhirat amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Tabel angket Media Pembelajaran *Smart Learning* berbasis Andorid

Aspek	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Desain media	Kejelasan dan kelengkapan isi media pembelajaran			V	
	Ketepatan jenis dan ukuran huruf				V
	Kejelasan gambar				V
	Kesesuaian tata letak tombol aplikasi dan gambar				V
	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>smart learning</i>			V	
Kemenarikan gambar	Kombinasi warna terlihat menarik			V	
	Penggunaan tata bahasa				V
Aplikasi	Dapat dioperasikan melalui merek smartphone dan versi Android yang berbeda-beda				V
	kemudahan pengoperasian				V
	kemudahan dalam pemeliharaan				V
	dapat di gunakan secara fleksibel				V
Manfaat	Penggunaan media pembelajaran <i>smart learning</i> berguna dalam pembelajaran			V	

Kritik dan Saran

Bisa ditambahkan petunjuk penggunaan produk media pembelajarannya dan dikasi intro untuk masuk/sebelum memasuki menu media

Lampiran 3. Validator Ahli Materi

ANGKET VALIDATOR AHLI MATERI

NAMA : Dr. H. Sudirman, M.Ag

INSTANSI : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yth. Bapak/Ibu Dosen Validator Ahli Materi

PETUNJUK PENILAIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran *smart learning* berbasis yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.

2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat empat (4) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Setuju

Skor 3 = Setuju

Skor 2 = Tidak Setuju

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.

4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih. Semoga Bapak/Ibu senantiasa diberikan kesehatan, rizki yang halal dan lancar, serta senantiasa mendapat kebahagiaan dunia dan akhirat aamiin.

Wassalamualaikum Wt. Wb

Tabel angket Media Pembelajaran *Smart Learning* berbasis Andorid

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Struktur Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan caraan pembelajaran			✓	

		Materi yang disajikan urut dan sistematis			V	
2.	Keakuratan Materi	Kejelasan uraian materi			V	
		Kemudahan memahami materi			V	
		Kecukupan contoh yang disertakan			V	
		Runtutan soal yang disajikan sesuai			V	
3.	Aspek Pembelajaran	Terdapat Latihan dan evaluasi materi			V	
		Ketersediaan rangkuman materi			V	
4.	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa				V
		Kejelasan penggunaan Bahasa				V
		Bahasa yang digunakan membangkitkan cara berfikir kritis			V	

Kritik dan Saran:

Validator Ahli Materi

Dr. H. Sudirman, M.Ag

Lampiran 4. Validator Guru Pembelajaran

02/06/24, 22:03

ANGKET VALIDASI GURU MATA PELAJARAN FIKIH

ANGKET VALIDASI GURU MATA PELAJARAN FIKIH

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yth. Bapak/Ibu Guru Pengampu Mata Pelajaran Fikih Kelas X MAN 1 Ponorogo

PETUNJUK PENILAIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran Aplikasi Fiqhline yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah teruat dalam instrumen penelitian.

2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat empat (4) skor dengan keterangan sebagai berikut :

Skor 4 = Sangat Setuju

Skor 3 = Setuju

Skor 2 = Tidak Setuju

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.

4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.

Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih. Semoga Bapak/Ibu senantiasa diberikan kesehatan, rizki yang halal dan lapang, serta senantiasa

https://docs.google.com/forms/d/1P3dx10fHM5nsErdA4LHKLJMX_h5FcdJN2HDFuQFw5Yed1t/responses

1/7

02/06/24, 22:03

ANGKET VALIDASI GURU MATA PELAJARAN FIKIH

mendapat kebahagiaan dunia dan akhirat aamiin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Materi yang disampaikan sesuai atau relevan dengan capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

SS

S

TS

STS

Konsep materi dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam ilmu fikih

SS

S

TS

STS

https://docs.google.com/forms/d/1P3dx10fHM5nsErdA4LHKLJMX_h5FcdJN2HDFuQFw5Yed1t/responses

2/7

Materi mengenai tata cara penyelenggaraan jenazah dibahas secara runtut

- SS
 S
 TS
 STS

Materi penyelenggaraan jenazah dibahas secara tuntas sesuai dengan tujuan pembelajaran

- SS
 S
 TS
 STS

Contoh yang disajikan dengan jelas efektif dan mendukung pemahaman siswa

- SS
 S
 TS
 STS

Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran

- SS
 S
 TS
 STS

02/06/24, 22:03

ANGKET VALIDASI GURU MATA PELAJARAN FIKIH

Bahasa yang digunakan sesuai dan efektif untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas X

- SS
- S
- TS
- STS

Alur materi yang disajikan mendukung sehingga menambah keefektifan dalam memahami materi yang disajikan

- SS
- S
- TS
- STS

https://docs.google.com/forms/d/1PaxX10H4M5nsFidA-UHQJMK_h5F-cUR5hDFuQFw5Y/edit#responses

5/7

02/06/24, 22:03

ANGKET VALIDASI GURU MATA PELAJARAN FIKIH

Tata bahasa media dapat diterjemahkan dengan mudah

- SS
- S
- TS
- STS

desain media disajikan dengan sistematis dan jelas

- SS
- S
- TS
- STS

https://docs.google.com/forms/d/1PaxX10H4M5nsFidA-UHQJMK_h5F-cUR5hDFuQFw5Y/edit#responses

6/7

tampilan media meningkatkan ketertarikan siswa

- SS
- S
- TS
- STS

KRITIK DAN SARAN

Secara keseluruhan sudah bagus, akan tetapi ukuran aplikasi terlalu besar sehingga memakan banyak data atau internet untuk mendownloadnya, mungkin bisa sedikit dikecilkan untuk ukuran aplikasinya, sehingga mudah untuk mengunduhnya

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formlir

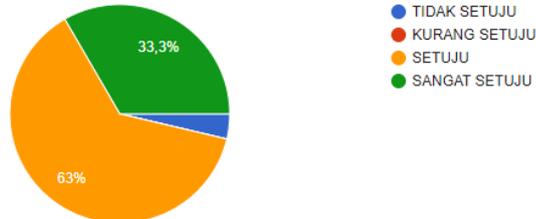
Lampiran 5. Angket Siswa

Pertanyaan Jawaban 27 Setelan

Media pembelajaran dengan media smart learning berbasis android dapat menambah semangat belajar.

[Salin](#)

27 jawaban



Tampilan media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android dapat menarik minat belajar.

[Salin](#)

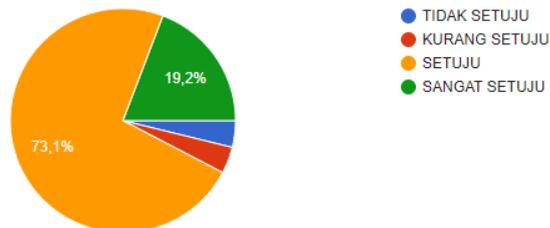
27 jawaban



Media pembelajaran smart learning berbasis android dapat membantu meningkatkan penguasaan materi jenazah.

[Salin](#)

26 jawaban



Media pembelajaran dapat berbasis smart learning berbasis android dapat memudahkan pemahaman materi pelajaran.

[Salin](#)

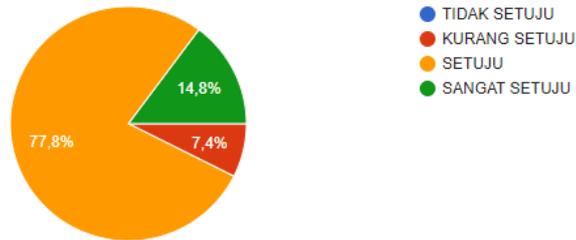
27 jawaban



Media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android dapat digoperasikan dengan mudah.

[Salin](#)

27 jawaban



Media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android memungkinkan digunakan secara mandiri di rumah.

[Salin](#)

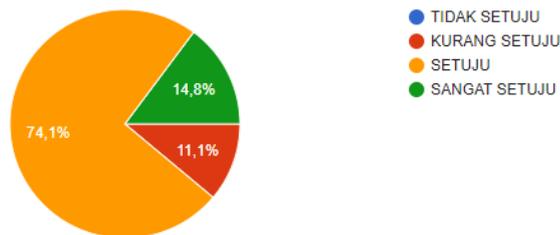
27 jawaban



Kosa kata dan gaya Bahasa pada media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android dapat dipahami dengan mudah.

[Salin](#)

27 jawaban



Ilustrasi dan gambar pada media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android dapat memperjelas materi.

[Salin](#)

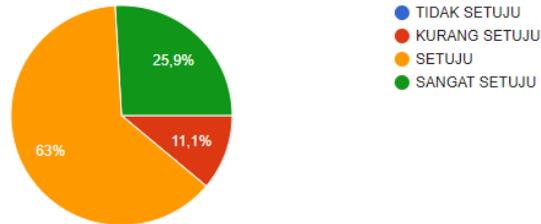
27 jawaban



Contoh yang disajikan pada media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android dapat membantu pemahaman.

 Salin

27 jawaban



Media pembelajaran berbasis smart learning berbasis android efektif untuk pembelajaran Fikih.

 Salin

27 jawaban



Lampiran 6. Soal Pre-Test

SOAL PRE-TEST

Hukum dalam penyelenggaraan jenazah adalah...

fardhu kifayah

sunnah

mubah

haram

Hamzah bin Abdul Muthalib wafat dalam Perang Uhud. Kematian ini berbeda dengan kematian pada umumnya, beliau ketika meninggal dunia tidak dimandikan, hal ini disebabkan...

wafat sebagai syuhada

karena paman Rasulullah

sudah dijamin masuk syurga

meninggal dalam keadaan puasa

niat sholat jenazah perempuan adalah...

أُصَلِّي عَلَى هَذَا الْمَيِّتِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ كِفَايَةً إِمَامًا مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

أُصَلِّي سُنَّةَ الضَّحَى رَكْعَتَيْنِ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً لِلَّهِ تَعَالَى

أُصَلِّي عَلَى هَذِهِ الْمَيِّتَةِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ كِفَايَةً إِمَامًا مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى V

أُصَلِّي سُنَّةَ التَّهَجُّدِ رَكْعَتَيْنِ لِلَّهِ تَعَالَى

apabila jenazah sudah dimandikan maka tahap selanjutnya adalah mengkafani. butuh berapa lembar yang diperlukan untuk mengkafani jenazah laki-laki...

satu

dua

tiga

empat

Dibawah ini yang termasuk doa setelah takbir ke-tiga adalah...

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ

اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهُ وَلَا تَقْتِنْنَا بَعْدَهُ وَاعْفُ لَنَا وَلَهُ

اللَّهُمَّ اعْفُ لهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ

اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهَا وَلَا تَقْتِنْنَا بَعْدَهَا وَاعْفُ لَنَا وَلِهَا

Ketika jenazah sudah dimandikan dan dikafani, maka jenazah hendaknya langsung disholatkan. Apabila jenazahnya laki-laki maka posisi imam sejajar dengan...

dada jenazah

kepala jenazah

pusar jenazah

pinggul jenazah

Fahri meninggal dunia ketika sedang melakukan ibadah Haji dalam keadaan masih berikhram. Bagaimana cara menangani jenazah Fahri...

tetap diurus seperti jenazah pada umumnya

diurus seperti jenazah pada umumnya, akan tetapi bagian kepala wajib dibuka dan kain kafan diganti dengan kain ihram

tidak perlu diurus sebagai mana mestinya, karena meninggal dalam keadaan suci

langsung dikuburkan

apabila seseorang meninggal dalam keadaan dimutilasi, apakah masih ada kewajiban untuk dimandikan...

Iya, tetap dimandikan jika masih terdapat sebagian tubuhnya yang bisa dimandikan

Iya, jika tidak jijik untuk memandikannya

Tidak, karena bukan syarat sah untuk memandikan jenazah

Tidak, karena sudah tidak utuh lagi badan dari sang jenazah

Memandikan jenazah adalah membersihkan dan menyucikan tubuh mayat dari segala kotoran dan najis yang melekat dibadannya. hukum memandikan jenazah adalah...

fardhu kifayah

sunnah

mubah

haram

kain kafan yang dibutuhkan untuk jenazah perempuan adalah ... lembar

dua

tiga

empat

lima

Lampiran 7. Soal Post-Test

SOAL POST TEST

Fatimah meninggal dunia karena terlindas mobil sehingga bagian tangan kanannya putus. Apakah jenazah Fatimah harus tetap dimandikan?

Tidak perlu, karena tangannya sudah putus

Tidak perlu, karena badannya sudah tidak utuh lagi

Perlu, karena masih ada bagian tubuh yang tersisa V

Perlu, karena muslim

Ketika jenazah sudah dimandikan dan dikafani, maka jenazah hendaknya langsung disholatkan. Apabila jenazahnya laki-laki maka posisi imam sejajar dengan...

kepala jenazah V

dada jenazah

pusar jenazah

pinggul jenazah

Joshua merupakan umat Kristian, ia sepanjang hidupnya memiliki sikap damai serta selalu membayar pajak di lingkungan para umat muslim. Ia dapat disebut sebagai Kafir Dzimmi. Suatu ketika Joshua meninggal dunia, apa yang harus dilakukan oleh umat muslim disekitarnya?

mengurusinya seperti umat muslim pada umumnya

cukup dengan mengkafani dan memakamkan V

langsung memakamkan jenazah

melakukan prosesi sesuai agama Joshua

Amena baru saja melahirkan seorang bayi dua minggu lalu dengan utuh dan normal. Qodarullah, bayi yang telah dilahirkan itu ternyata memiliki masalah pernapasan yang mengakibatkan bayi tersebut meninggal dunia.

Bagaimana hukum pengurusan jenazah bayi tersebut...

Tidak perlu diurus, langsung dimakamkan

wajib diurus sebagaimana kewajiban terhadap mayat muslim dewasa. V

sunnah untuk diurus, karena masih belum memiliki dosa

tetap diurus akan tetapi tidak perlu disholatkan.

Jihad sedang melakukan study di Kairo Mesir, ia selalu menggunakan pesawat sebagai alat transportasi pulang-pergi Indonesia-Kairo atau sebaliknya. Suatu ketika pesawat yang dikendarai Jihad mengalami turbulensi hingga menyebabkan pesawat tersebut jatuh ke lautan. Pesawat dan isinya pun hancur lebur didalam lautan. Maka yang dilakukan keluarga Jihad adalah...

mendoakan semoga cepat ketemu mayatnya sehingga dapat diurus

melakukan shalat ghaib karena mayatnya hancur V

melakukan tahlil untuk menemukan mayat Jihad

mendoakan dan menshalati jenazah Jihad di dekat lautan

أُصَلِّي عَلَى هَذَا الْمَيِّتِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ كِفَايَةَ إِمَامًا/مَأْمُومًا لِلَّهِ تَعَالَى

diatas merupakan niat shalat jenazah untuk jenazah...

perempuan

laki-laki V

balita

orang tua

Dibawah ini yang termasuk doa setelah takbir ke-tiga adalah...

اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهُ وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهُ وَاعْفُ لَنَا وَلَهُ

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ

اللَّهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا أَجْرَهَا وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهَا وَاعْفُ لَنَا وَلَهَا

اللَّهُمَّ اعْفُ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ

Menguburkan jenazah adalah menempatkan tubuh jenazah di dalam liang lahat yang cukup dalam dan luas. Jenazah harus diletakkan sejajar dengan arah kiblat dan menutup liang lahat dengan tanah. Hukum menguburkan jenazah adalah...

Sunnah

Mubah

Haram

Fardhu kifayah V

1. Jenazah telah selesai disucikan dari najis, baik tubuh, kafan dan tempatnya.

2. Berdiri bagi yang mampu

3. Orang yang menshalati sudah memenuhi syarat sah shalat.

4. Takbir 4 kali dengan menghitung takbiratul ikram.

5. Jarak jenazah dan musholli tidak melebihi 300 dziro' (144 m).

diatas yang merupakan syarat melakukan shalat jenazah adalah...

1,2,3

1,4,5

1,3,5 V

1,3,4

hikmah penyelenggaraan jenazah adalah...

Kedudukan manusia walaupun sudah meninggal dunia dihadapan Allah tetap makhluk yang mulia V

mendedikasikan diri sebagai bentuk perpisahan yang terakhir

sebagai belas kasihan kepada jenazah, karena semasa hidup merupakan orang yang dekat

mengharapkan warisan

Lampiran 8. Daftar Nilai Pre-Test Post Test

No.	Nama Siswa	Pretest	Post-test
1.	Adelia Maylana Ocean	70	70
2.	Aisyah Nur Fatimah	70	80
3.	Ary Nafisatul Hamidiyah	70	80
4.	Bintang Zahra Andrea	60	70
5.	Dania Aulia Nurhabibie	70	80
6.	Desy Oktavia	60	80
7.	Diva Ristania	70	90
8.	Farika Ayu Fitriani	60	80
9.	Hima Thuya Ali	80	90
10.	Iqhlima Uswatun Hasanah	80	100
11.	Laila Malikatu Azkiya	70	80
12.	Mutiara Adinda	70	80
13.	Nadia Cahya Wardani	70	90
14.	Naisyilla Khoirunnisa	50	80
15.	Nur Anisah	70	80
16.	Olivia Putri	70	90
17.	Raissa Calista Widya R.	60	80
18.	Reizka Janie Aulia	40	70
19.	Riskha Firdiana	60	80
20.	Salma Nur Azizah	60	80
21.	Salsa Ayu Inatul Latifah	20	70
22.	Syifa Almira	70	90
23.	Ulqiya Dzikrotul M.	70	90
24.	Viola Ceril Cinta P.	80	100

25.	Wahyuni Marzuqoh	80	90
26.	Yohanna Aulia Faza	50	70
27.	Zahra W'ka Aureliea	70	80
Jumlah		1750	2220
Rata-rata		64.8	82.2

Lampiran 9. Tabel Uji T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	65.5556	27	10.86042	2.09009
	POST TEST	82.2222	27	8.47319	1.63067

Paired Samples Test

		Mean	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)	
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	16.66667	7.33799	1.41220	-19.56948	-13.76385	-11.802	26	.000

Lampiran 10. Dokumentasi

