

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI SMK NEGERI I TEGALSARI BANYUWANGI**

DISERTASI

Diajukan kepada Pascasarjana (S-3)
Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember
guna menyusun Disertasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :

Silent Normalina Supraba

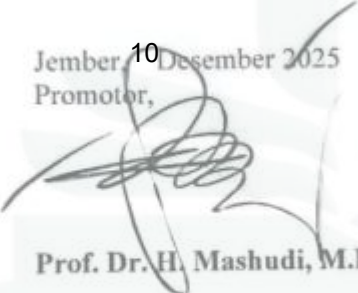
NIM: 223307020005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
2026**

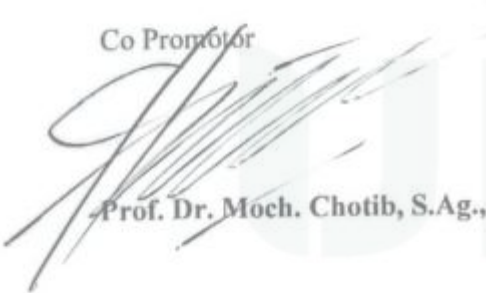
LEMBAR PERSETUJUAN

Disertasi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi” yang ditulis oleh Silent Normalina Supraba NIM : 223307020005 ini telah dilaksanakan Ujian Terbuka Disertasi dan revisi untuk memenuhi persyaratan meraih gelar Doktor pada Program Studi Pendidikan Agama islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Jember, 10 Desember 2025
Promotor,


Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.

Co Promotor


Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR PENGESAHAN

Disertasi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi" yang ditulis oleh Silent Normalina Supraba NIM : 223307020005 ini telah dilaksanakan Ujian Terbuka Disertasi dan revisi untuk memenuhi persyaratan meraih gelar Doktor pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Dewan Penguji

1. Ketua Sidang : Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M.
2. Penguji Utama : Prof. Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag.
3. Penguji : Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
4. Penguji : Prof. Dr. M. Khusna Amal, S.Ag., M.Si.
5. Penguji : Dr. H. Ainur Rafik, M.Ag.
6. Penguji : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I.
7. Promotor : Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.
8. Co Promotor : Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M.

Jember, 10 Desember 2025

Mengesahkan

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember



Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.
NID. 19720918 200501 1 003

ABSTRAK

Silent Normalina Supraba, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri I Tegalsari Genteng Banyuwangi. Disertasi. Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq (UIN KHAS) Jember. Promotor: Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. Co Promotor: Prof. Dr. H. Moch Chotib. S.Ag. M.M

Era digital saat ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik yang hidup di tengah kemajuan teknologi. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran online sebagai sarana pendukung dan penguat proses pembelajaran. Kondisi ini sangat relevan dengan karakteristik generasi saat ini yang akrab dengan teknologi digital dan lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan berbasis multimedia

Rumusan masalah penelitian dan pengembangan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi? 2) Bagaimana Praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi? 3) Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi?

Tujuan Yang Ingin di capai dalam penelitian ini adalah : 1) Mendiskripsikan validitas pengembangan media pembelajaran berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi 2) Mendeskripsikan Praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi 3) Mendiskripsikan efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi.

Metode penelitan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode research and development. Penelitian ini di khususkan pada penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dikembangkan adalah edia pembelajaran berbasis android dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Roberth Maribe Branch yang mencakup lima tahap (analyze, design, develop, implement, dan evaluasi). Instrumen pengumpulan data mencakup angket lembar validasi ahli bahasa, materi, wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil Penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah 1) Hasil validitas pada pengembangan media ajar berbasis aplikasi android sebesar 97% (Ahli materi), 93% (ahli media), 98% (ahli pembelajaran), 96% (ahli bahsa) dengan demikian dapat dikategorikan “sangat valid”. 2) hasil kepraktisan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti sebesar 92% dapat diikategorikan sangat praktis dan layak untuk digunakan 3) Efektfitas pengembangan media pembelajaran pendidikan agam Islam berbasi android berdasarkan N Gain Score pada kelas Eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 69% dengan kriteria cukup efektif untuk digunakan. Sedangkan pada kelas control memperoleh rata-rata sebesar 51% menunjukkan kurang efektif.

ABSTRACT

Silent Normalina Supraba, 2025. Development of Android-Based Learning Media for Islamic Education and Character Education to Improve Students' Learning Outcomes at SMK Negeri 1 Tegalsari Genteng Banyuwangi. Dissertation. Islamic Education Study Program Postgraduate Program Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember. Promoter: Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. Co-Promoter: Prof. Dr. H. Moch Chotib. S.Ag. M.M

The current digital era demands innovation in the learning process to adapt to the needs of students living amidst technological advancements. One form of such innovation is the use of online learning media to support and enhance the learning process. This situation is highly relevant to the characteristics of the current generation, which is familiar with digital technology and more responsive to interactive, flexible, and multimedia-based learning.

The research and development questions proposed in this study are as follows: 1) How valid is the development of Android-based learning media for Islamic Education and Character Education in improving students' learning outcomes at SMK Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi? 2) How practical is the development of Android-based learning media for Islamic Education and Character Education in improving students' learning outcomes at SMK Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi? 3) How effective is the development of Android-based learning media for Islamic Education and Character Education in improving students' learning outcomes at SMK Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi?

The objectives of this study are: 1) To describe the validity of the development of Android-based learning media for Islamic Education and Character Education to improve students' learning outcomes at SMK Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi. 2) To describe the practicality of the development of Android-based learning media for Islamic Education and Character Education to improve students' learning outcomes at SMK Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi. 3) To describe the effectiveness of the development of Android-based learning media for Islamic Education and Character Education to improve students' learning outcomes at SMK Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi.

The research method used in this study is Research and Development (R&D), which is specifically intended to produce an educational product that can be academically and practically justified. The product developed is Android-based learning media using the ADDIE model developed by Robert Maribe Branch, which consisted of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection instruments included validation questionnaires from language experts and content experts, interviews, observations, and documentation.

The results of the study indicated that: 1) The validity results of the Android-based learning media development reached 97% from content experts, 93% from media experts, 98% from learning experts, and 96% from language experts, thus categorizing the product as "highly valid." 2) The practicality results of the Islamic Education and Character Education learning media development reached 92%, indicating that the media is "very practical" and feasible for use in learning activities. 3) The effectiveness of the Android-based Islamic Education learning media development, based on the N-Gain Score in the experimental class, obtained an average of 69%, which falls into the "moderately effective" category. Meanwhile, the control class obtained an average of 51%, indicating that it was less effective.

ملخص البحث

سايملت نورمالينا سورابا، ٢٠٢٥. تطوير وسيلة التعليم على أساس أندرويد في مادة التربية الإسلامية والأخلاق لتحسين نتائج تعلم الطلاب في المدرسة المهنية الحكومية ١ تيجالساري غينتينج بانيوانجي. رسالة الدكتوراه بقسم الدراسة الإسلامية. برنامج الدراسات العليا بجامعة الكياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية بجمبر. تحت الترويج: (١) الاستاذ الدكتور ماشهودي الماجستير. (٢) الدكتور الحاج محمد خطيب.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة التعليم التربية الإسلامية والأخلاق في المدرسة المهنية الحكومية ١ تيجالساري غينتينج بانيوانجي. هذا البحث هو بحث وتطوير (البحث والتطوير) وتم إجراؤه في المدرسة في المدرسة المهنية الحكومية ١ تيجالساري غينتينج بانيوانجي.

محور هذا البحث هو: (١) ما مدى صلاحية تطوير وسيلة التعليم على أساس أندرويد في مادة التربية الإسلامية والأخلاق لتحسين نتائج تعلم الطلاب في المدرسة المهنية الحكومية ١ تيجالساري غينتينج بانيوانجي؟ و(٢) ما مدى عملية تطوير وسيلة التعلم على أساس أندرويد في مادة التربية الإسلامية والأخلاق لتحسين نتائج تعلم الطلاب في المدرسة المهنية الحكومية ١ تيجالساري غينتينج بانيوانجي؟ و(٣) ما مدى فعالية تطوير وسيلة التعليم على أساس أندرويد في مادة التربية الإسلامية والأخلاق لتحسين نتائج تعلم الطلاب في المدرسة المهنية الحكومية ١ تيجالساري غينتينج بانيوانجي؟

استخدم الباحث في هذا البحث المنهج البحث والتطوير، والذي يهدف إلى إنتاج المنتج التعليمي الذي يمكن استخدامه والاعتماد عليه. والمنتج المطور هو وسيلة التعليم على أساس أندرويد باستخدام نموذج أددي (ADDIE) المطور من قبل روبرت ماري برانش، والذي يتضمن خمس مراحل (التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم). وشملت أدوات جمع البيانات استبانات تحكيم الخبراء (اللغة، والمادة)، والمقابلات، والملاحظة، والتوثيق.

أما نتائج البحث التي حصل عليها الباحث فهي: (١) بلغت نسبة الصلاحية في تطوير وسيلة التعليم على أساس تطبيق أندرويد ٩٧% (خبير المادة)، و ٩٣% (خبير الوسيلة)، و ٩٨% (خبير التعلم)، و ٩٦% (خبير اللغة)، وبذلك تصنف على أنها صالحة جداً؛ و(٢) بلغت نسبة العملية لتطوير وسيلة التعليم لمادة التربية الإسلامية والأخلاق ٩٢%، مما يصنفها على أنها عملية جداً وصالحة للاستخدام؛ و(٣) أظهرت فعالية تطوير وسيلة التعليم على أساس أندرويد بناءً على مقياس (N-Gain Score) أن المجموعة التجريبية حصلت على متوسط ٦٩% بمعايير فعالة بما يكفي للاستخدام، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط ٥١% مما يشير إلى أنها أقل فعالية.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga disertasi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK negeri I Tegalsar Genteng Banyuwangi ” ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun ummatnya menuju agama Allah sehingga tercerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan penelitian ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring do’a jazakumullah ahsanal jaza kepada mereka yang telah membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan penelitian ini.

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag.M.M., selaku Rektor UIN Kiai Haji Ahmad Shiddiq Jember yang telah memberikan bimbingan yang bermanfaat
2. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd., Selaku Promotor dan Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Ahmad Shiddiq Jember yang telah memberikan ilmu, arahan dan motivasi penyusunan disertasi ini dengan penuh kesabaran.
3. Prof. H. Moch. Imam Machfudi, S.S., M.Pd., Ph.D. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Doktorat UIN Kiai Haji Ahmad Shiddiq Jember yang senantiasa memberikan pengarahan, bimbingan, dan ilmu bermanfaat sehingga kami bisa melanjutkan ke tahap ini.

4. Prof. Dr. H. Moch Chotib. S.Ag. M.M selaku Co. Promotor yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
5. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
6. Civitas akademika Pascasarjana UIN Khas Jember yang telah banyak memberikan informasi dan membantu peneliti dalam menyelesaikan semua administrasi yang berkaitan dengan penyelesaian disertasi.
7. Keluarga yang telah mendukung dan memberikan motivasi.
8. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Doctoral Kiai Haji Ahmad Shiddiq Jember yang senantiasa memberikan masukan dan menjadi teman diskusi.

Semoga penyelesaian disertasi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jember, Januari 2026

Silent Normalina Supraba

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian Pengembangan	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan	11
G. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori.....	27
1. Media Pembelajaran.....	27
a. Pengembangan	27
b. Media	28

c. Media Pembelajaran	29
d. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	35
e. Media Pembelajaran Berbasis Android	38
2. Pembelajaran Multimedia	39
a. Pengertian Multimedia Pembelajaran	39
b. Prinsip Multimedia	45
c. Manfaat Multimedia Pembelajaran	49
d. Hambatan Multimedia Pembelajaran	53
e. Aspek Multimedia.....	54
f. Technology Acceptance Model (TAM)	59
3. Pendidikan Agama Islam	62
a. Pengertian Materi Pendidikan Agama Islam.....	62
b. Dasar Pendidikan Agama Islam	63
c. Sejarah Perkembangan PAI di Indonesia	73
d. Tujuan Pendidikan Agama Islam	77
e. Ruang Lingkup Materi PAI	77
f. Tujuan Pengembangan Materi PAI	82
4. Hasil Belajar	83
a. Pengertian Hasil belajar	83
b. Klasifikasi Hasil Belajar	86
c. Faktoryang Mempengaruhi Hasil Belajar	93
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	95
A. Model Penelitian dan Pengembangan	95

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	99
C. Uji Coba Produk	105
1. Desain Uji Coba	105
2. Subyek Uji Coba	106
3. Jenis Data	106
4. Instrumen Pengumpulan data.....	107
5. Teknik Analisis Data	113
BAB IV HASIL PENELITIAN DANPENGEMBANGAN	120
A. Penyajian data Uji Coba	120
B. Analisis Data	154
C. Revisi Produk	157
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	158
A. Kajian Produk yang Direvisi.....	158
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan	
Produk lebih Lanjut.....	160
DAFTAR PUSTAKA	162

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Flowcart Prosedur Pengembangan	104
Tabel 3.2 Kriteria Skala Penilaian.....	107
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	109
Tabel 3.4 Instrument Validasi Ahli Materi	110
Tabel 3.5 Instrument Validasi Ahli Bahasa	111
Tabel 3.6 Instrumen Respon Siswa	112
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media.....	117
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Media.....	118
Tabel 3.9 Katergori keefektifan	120
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	131
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi	133
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran.....	135
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media	138
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil	142
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	144
Tabel 4.10 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Control	148
Tabel 4.11 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	149
Tabel 4.12 Tabel Hasil Uji N-Gain.....	151
Tabel 4.13 Hasil Validitas Media Pembelajaran	155
Tabel 4.14 Hasil Keefektifan Media Pembelajaran.....	156

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan Tunggal

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
ا	<i>Alif</i>	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Sa</i>	Ṣ	Es dengan titik di atas
ج	<i>Ja</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan Ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Zal</i>	Ẓ	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	Es dan Ye
ص	<i>Sad</i>	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	<i>Dad</i>	ḍ	De dengan titik di bawah
ط	<i>Ta</i>	ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	<i>Za</i>	ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	<i>‘Ain</i>	‘	Apostrof terbalik
غ	<i>Ga</i>	G	Ge

ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	E m
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Waw</i>	W	We
ه	<i>Ham</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	‘	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

B. Vokal

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
ا	<i>Fathah</i>	A	a
إ	<i>Kasrah</i>	I	i
و	<i>Dhammah</i>	U	u

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
اي	<i>fathah dan ya</i>	ai	a dan i
او	<i>kasrah dan waw</i>	au	a dan u

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan pendidikan di dunia tidak lepas dari adanya perkembangan dari revolusi industri, karena secara tidak langsung perubahan tatanan ekonomi turut merubah tatanan pendidikan di suatu negara. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa, dan sekolah sebagai institusi formal yang memiliki peran strategis dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran di sekolah tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan peserta didik agar mampu bersaing di era global. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan metode dan strategi pembelajaran yang efektif, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu guru abad 21 harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menghibur agar tidak kalah dengan zaman yang semakin canggih.

Pada tahun 2019 Penyakit Coronavirus telah ditetapkan sebagai World Health Organization (WHO) sebagai kondisi pandemi dengan tingkat kemampuan penyebaran virus yang masif hingga menyebar keseluruh dunia termasuk Indonesia, Sehingga seluruh aktivitas yang kita lakukan menjadi terbatas demi pencegahan penyebaran virus Covid-19. Dengan demikian pemerintah menerapkan beberapa kebijakan yang harus dipatuhi oleh masyarakat dengan langkah pertama yaitu dengan Lockdown dan kita

dihimbau juga agar Physical quarantine untuk daerah yang masuk dalam daerah zona berbahaya atau zona merah. Untuk mengurangi resiko penularan virus Covid-19 salah satunya dengan cara Physical distancing atau menjaga jarak. Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang merasakan dampak pandemi dari Covid-19 sehingga proses Kegiatan Belajar Mengajar dilakukan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai Kompetensi nya pada tingkat SD adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang merupakan cabang ilmu yang ingin mencari jawaban atas fenomena – fenomena yang terjadi di alam. Namun karena pandemi yang mengharuskan siswa –siswi belajar dirumah secara daring melalui aplikasi yang digunakan yaitu Whatsap. Namun kelemahan dalam pembelajaran Daring yang diterapkan yaitu terkadang didalam proses belajar – mengajar, guru kesulitan dalam mengecek dan menilai tugas yang dikirimkan oleh siswa, dikarenakan hasil tugas yang diterima tertimbun dengan tugas siswa lainnya sehingga guru harus mengecek lebih teliti dan memakan waktu jadi tidak efisien, kemudian tugas yang dikirim oleh siswa berupa tulisan tangan yang di foto lalu dikirim melalui whatsapp guru sehingga terkadang guru tidak jelas untuk menilai tugas siswa tersebut, dan juga melalui Whatsaapp untuk mengirim video pembahasan materi terbatas sehingga materi yang diberikan tidak terlalu detail dan jelas. Dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini sangat tepat karena bisa membantu dan memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar dan juga diharapkan media pembelajaran ini menjadi inovatif untuk menarik antusias siswa sehingga

siswa tidak bosan dan tidak timbul kejenuhan dalam belajar. Oleh sebab itu, maka dibuatlah perancangan sistem berbasis website ini untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pembelajarantelah lama dilakukan, yaitu sejak manusia melaksanakan proses dan aktifitas belajar. Media yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam melakukan proses belajar manusia senantiasa memanfaatkan beragam media. Peran media dalam hal ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses belajar pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi.¹

Dasar penggunaan media pembelajaran dapat kita temukan dalam Alquran Dalam surat an-nahl ayat 44 yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.

Ayat tersebut memberikan gambaran bahwa untuk mencapai sebuah tujuan yang baik dan benar dalam memahami dan menjalankan syariat Islam kita perlu media atau perantara yaitu Al-Quran. Begitu pula dalam proses pembelajaran, sebagai guru kita dituntut untuk mengajarkan pengetahuan dengan baik dan benar, maka memanfaatkan media pembelajaran yang sudah

¹ Benni A Priyadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017) hal

ada atau mengembangkan media sesuai kebutuhan pembelajaran sebagai perantara adalah sebuah keharusan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu urgensi media pembelajaran adalah meningkatkan mutu pembelajaran. Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah. Namun keterampilan guru di Indonesia pada umumnya masih mudah dan cenderung lebih senang menggunakan pendekatan yang berbasis pada guru dengan menerapkan metode ceramah dari pada menggunakan pendekatan pada peserta didik dengan menerapkan aktifitas pembelajaran.²

Salah satu faktor proses pembelajaran tidak berhasil disebabkan oleh guru yang kurang kreatif dan inovatis dalam memanfaatkan media, maka penelitian dan pengembangan terkait media pembelajaran ini perlu dilakukan untuk menggugah semangat guru agar maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Observasi awal³, peneliti telah menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dan banyak sekali diantara mereka yang tidak membawa buku paket kesekolah dengan alasan lupa dan sebagainya. Di SMKN 1 Tegalsari proses belajar mengajar guru lebih sering menggunakan buku lks dan buku pendamping untuk menyampaikan materi. Sedangkan banyak sekali peserta

² Yaumi Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018) hal 13

³ Observasi

didik yang tidak membawa buku lks tersebut dengan alasan lupa dan bahkan beralasan malas membawa buku.⁴ Berangkat dari permasalahan inilah kami memberikan penawaran sebuah aplikasi yang mana dapat di akses oleh peserta didik dimana saja dan kapan saja, dengan berbagai fitur dan gambar yang menarik agar peserta didik tidak bosan dalam belajar melalui aplikasi tersebut. Aplikasi ini dapat dengan mudah di akses, bisa di pc maupun handphone masing-masing. Jadi dengan begitu tidak ada lagi alasan tidak belajar dan lupa membawa buku.

Beberapa kendala tersebut diperparah dengan pelaksanaan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang sering kali dipraktikkan dengan menggunakan cara-cara yang tradisional, normatif ahistoris, dan akontekstual, sehingga pendekatan doktriner cukup dominan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini senada dengan pernyataan Thowaf dan Siti Malikah yang mengungkapkan bahwa kelemahan-kelemahan PAI di Madrasah disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah: 1), pendekatan masih cenderung normatif, dalam arti pendidikan agama menyajikan norma-norma yang sering kali tanpa ilustrasi konteks sosial budaya, sehingga peserta didik kurang menghayati nilai-nilai agama sebagai nilai yang hidup dalam keseharian. 2), kurikulum PAI yang dirancang di madrasah sebenarnya lebih menawarkan minimum informasi tetapi pihak guru PAI sering kali terpaku padanya, sehingga semangat untuk memperkaya kurikulum dengan pengalaman belajar yang bervariasi kurang tumbuh, 3),

⁴ Observasi, 08 Agustus 2024

guru PAI kurang berupaya menggali berbagai model pembelajaran yang mungkin bisa dipakai untuk pendidikan agama, sehingga pelaksanaan pembelajaran cenderung monoton, 4), keterbatasan sarana atau prasarana, sehingga pengelolaan cenderung seadanya. Pendidikan agama yang diklaim sebagai aspek yang penting sering kali kurang diberi prioritas dalam urusan fasilitas. (Thowaf, Siti Malikah, “Pembinaan Kampus Sebagai Lembaga Pendidikan Ilmiah Edukatif yang Religius” Makalah Disajikan Dalam Konferensi Nasional Pendidikan Indonesia III, Ujung Pandang 4-7 Maret 1996, dalam Muhaimin, Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam)

Hasil studi Xaviery menyimpulkan sekurang-kurangnya terdapat tiga masalah pokok yang melatarbelakangi keengganan peserta didik mempelajari suatu mata pelajaran. Pertama, masalah model pembelajaran yang tidak menumbuhkan motivasi siswa. Kedua, eksistensi guru bukan sebagai fasilitator yang membelajarkan peserta didik, melainkan pribadi yang belajar atau menggurui peserta didik. Ketiga, penyampaian pesan pembelajaran dengan media yang kurang interaktif dan atraktif. Maka dari itu perlu adanya suatu tindakan untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih inovatif, menyenangkan dan tepat sasaran agar output atau hasil belajar peserta didik sesuai dengan standart yang telah ditentukan oleh lembaga.

Saat ini pembelajaran di sekolah lebih sering menggunakan media pembelajaran seperti buku atau LKS. Pada pembelajaran ini guru hanya memberikan contoh dengan benda/barang yang ada di sekolah atau gambar pada buku atau LKS, maka dari itu siswa mulai bosan saat belajar lebih

cenderung bermain dengan temannya. Hal ini dapat disebabkan oleh kurang ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan juga kurang mudah diserap oleh siswa.

Media pembelajaran adalah satu diantara dari bagian pusat belajar yang sangat penting. Macam-macam model media belajar yang diterapkan pengajar bisa menciptakan pusat maklumat untuk para pelajar. Mengingat semakin pentingnya peran komunikasi dan kemajuan teknologi dan juga telah di temui perjalanan proses pembelajaran, sehingga penerapan aktivitas pendidikan kian mendesak harus mendapatkan media pengajaran yang beraneka ragam. Seiring dengan kemajuan - kemajuan teknologi informasi dan komunikasi atau biasa disingkat (TIK) dapat membawa perubahan yang signifikan pada moda dan model pendidikan yang sudah ada di zaman ini. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mencakup model dan metode mempelajari mobile dan paperless contohnya video konferens, e - learning, buku elektronik, dan lain lain. Dalam pembelajaran ini memiliki beberapa kendala yang di dapati siswa ketika mempelajari simulasi digital antara lain yaitu materi tersebut bersifat sensibel tidak teori. Maka kedepannya akan diperlukan gambar gerak yang mampu menggambarkan situasi secara akurat.⁵

Media belajar berbasis video adalah satu diantara media audio visual inovatif yang bisa membantu siswa belajar lebih efektif, Video dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dengan memanfaatkan

⁵ Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126. <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>

teknologi, ini termasuk metode guru profesional dalam mengevaluasi penerapan video dalam pengajaran.⁶ Tidak hanya itu, bahwa Dengan adanya perkembangan teknologi media pembelajaran bisa dirancang sesuai dengan teknologi di sekarang ini Contohnya adalah mengkolaborasikan serta menggunakan *m-learning* dengan sebaik baiknya, *Mobile learning* adalah salah satu unsur dari *e - learning* yang mengharuskan guru untuk menerangkan media pembelajaran terhadap siswa dengan memanfaatkan media berbasis HP. *Mobile learning* memudahkan para pelajar untuk melakukan berbagai macam kegiatan antara lain adalah mencari informasi dan kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan saja tidak memiliki batasan waktu atau ruang. *Mobile learning* bisa memudahkan siswa untuk berlatih belajar secara independen dari sumber yang sudah ada.⁷

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tergugah untuk mendesain atau mengembangkan media pembelajaran yang berbantuan digital berupa sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh guru maupun siswa pada pc atau handphone masing-masing.

B. Rumusan Masalah Pengembangan

1. Bagaimana Validitas pengembangan media pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi?

⁶ Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. Jurnal Basicedu, 5(6), 6271-6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

⁷ Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada mata kuliah kecerdasan buatan. Jurnal Educative: Journal of Educational Studies, 3(1), 72-87. <http://dx.doi.org/10.30983/educative.v3i1.543>

2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis android pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mendiskripsikan validitas pengembangan media pembelajaran berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi
2. Mendeskripsikan praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi
3. Mendiskripsikan efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa media yang

berbasis aplikasi pada android. Peneliti memilih aplikasi ini dalam mengembangkan media karena sangat mudah dioperasikan oleh siswa SMP ataupun SMA.

Media ini menyediakan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), materi pembelajaran dan evaluasi yang berupakuis. Oleh karena itu, produk yang dihasilkan memiliki keunggulan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi.

Ada beberapa penjelasan terkait pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Produk yang di hasilkan adalah media pembelajaran berbantuan android
2. Tersedia Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
3. Media ini disesuaikan dengan karakter peserta didik dengan gambar, warna dan font yang menarik.
4. Dalam media pembelajaran ini terdapat gambar dan animasi yang menarik yang membuat siswa lebih tertarik dalam proses belajar.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Era kemajuan teknologi sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, maka proses pembelajaran juga harus mengikuti modernisasi melalui pemanfaatan teknologi, menuju proses pembelajaran yang menarik dan bermaknabagi siswa.

Penelitian pengembangan ini tidak hanya belajar dengan memanfaatkan teknologi melainkan membantu pendidik dalam menjelaskan materi dengan

media yang bisa memanipulasi atau menggambarkan suatu materi yang sulit di jangkau. Selain itu degan media pembelajarnyang menarik, di harapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media ajar berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat digunakan karena telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.
2. Media ajar ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3. Media ajar ini berisi materi dan game yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media ajar hanya terbatas untuk kelas X (sepuluh) Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), dalam hal ini adalah Sekolah Mengengah Kejuruan (SMK)
2. Masih terbuka untuk dilakukan penelitian lebih lanjut pada topik penelitian dan pengembangan yang sama, baik di lokasi yang sama atau lokasi yang berbeda

G. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahan dalam memahami variable-variabel

yang dibahas dalam penelitian, maka perlu dijelaskan definisi operasional variabel sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Online

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap.⁸ Tumbuh berarti proses itu terus menerus berkembang menuju kesempurnaan, sedangkan berubah yaitu menjadi tidak seperti semula, artinya diharapkan dapat berubah menjadi lebih baik dan sempurna. Karena pengembangan ini berorientasi pada pendidikan, maka dengan adanya pengembangan tersebut diharapkan memperoleh suatu produk pendidikan, baik berupa perangkat keras (buku, modul, alat bantu/media) maupun perangkat lunak (software) yang ideal dan sempurna.

Pengembangan media pembelajaran online dapat juga diartikan dengan proses merancang, membuat, dan menyempurnakan media pembelajaran yang menggunakan internet untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar bagi siswa.

2. Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium”.⁹ yang memiliki beberapa arti, antara lain: 1. cendang, dukun yang dapat berhubungan dengan roh; 2. Perantara; 3. Perantara; 4. Alat

⁸ Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), 222.

⁹ Nunuk Suryani dkk, Op. Cit, h. 2. Lihat juga Ali Muhson. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Volume VIII, No. 2, tahun 2010, h. 2.

jalur.¹⁰ Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar.¹¹ yaitu perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu¹²

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang mana tujuannya yaitu dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi dengan baik.

3. Media Pembelajaran berbasis Android

Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Aplikasi android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada smartphone dan gadget bersistem operasi android. Yang mana smartphone dan gadget tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi.¹³

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan semua efek yang bisa dijadikan sebagai indikator tentang nilai dan penggunaan model yang berbeda-beda. Dan dapat berupa hasil belajar yang dipersiapkan atau dirancang terlebih dahulu dan hasil

¹⁰ John M. Echols dan Hassan Shailly. Kamus Inggris Indonesia, (Jakarta: Gramedia, 2005), h. 377. Dalam penelitian ini digunakan pengertian yang ketiga yaitu perantara.

¹¹ Nunuk Suryani dkk, Loc. Cit. Lihat juga Arief S. Sardiman, dkk. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 6; Ali Muhson. Loc.Cit.

¹² Munir. Multimedia; Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.

¹³ <https://lmsspada.kemdiktisaintek.go.id/mod/book/tool/print/index.php?id=114049>

belajar yang tidak direncanakan dalam rancangan pembelajaran, seperti tingkah laku sopan, disiplin, sikap kritis dan sebagainya.¹⁴



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹⁴ Sarwan, *Belajar dan Pembelajaran Aktualisasi Konsep Fundamental dalam proses Pendidikan*. (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 143

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. SONNY RONNY MUNTU “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X DI SMK” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi materi media pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Makassar dan mengembangkan media pembelajaran dengan web yang memenuhi syarat kepraktisan. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis web ini digunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)
2. Nisfatun Nuroifah, Bachtiar Syaiful Bachri “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI SISTEM EKSKRESI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 DAWARBLANDONG MOJOKERTO” Desain penelitian menggunakan Quasi Eksperimen Design, model Nonequivalent Control Group. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media ini adalah model Research and Development (R&D) Borg and Gall yang diadaptasi dari Sugiyono. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan kelompok kontrol 42 siswa dan kelompok eksperimen 42

siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara untuk ahli media dan ahli materi, angket dan tes untuk siswa. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif.

3. Sri Handayati “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK DENGAN MEMANFAATKAN FITUR RUMAH BELAJAR PADA PADA MATA PELAJARAN IPA”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis R & D (Research and Development) yang merupakan penelitian pengembangan. Prosedur penelitian adalah menggunakan model Borg and Gall dengan menggunakan 8 tahap dari 10 tahap, yaitu: 1) Observasi Analisis kebutuhan, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, 5) Revisi Produk, 6) Uji coba Produk, 7) Revisi Akhir, 8) Penyebarluasan
4. Sukma Anisa Maulita , Yeni Erita ”Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD”. Penelitian ini bermula ketika peneliti temukan dilapangan bahwa selama masa pandemic covid-19 saat ini, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan LKS dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran online menggunakan aplikasi schoology pada pembelajaran tematik terpadu di SD yang valid,

praktis dan efektif, sehingga media pembelajaran ini layak untuk digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development (R&D). model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan menurut Andhini yaitu model ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis, Desain, Develop, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 002 Simpang Tiga Teluk Kuantan. Hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti adalah media pembelajaran yang memiliki tingkat validasi dengan nilai rata-rata 92,75% dan kategori sangat valid, tingkat praktikalitas peserta didik 83,33% kategori praktis, praktikalitas guru 90% kategori praktis dan memiliki efektifitas dengan rata-rata 86,66% dengan kategori sangat baik.

5. Lovy Herayanti* , M. Fuadunnazmi, dan Habibi. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOODLE PADA MATAKULIAH FISIKA DASAR”. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis moodle untuk perkuliahan fisika dasar. Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan 4D selama dua tahun. Tahun pertama, penelitian terfokus pada pengembangan platform moodle melalui fase define, design, dan develop. Tahun kedua dilakukan penyempurnaan dengan revalidasi produk dan diseminasi. Pengembangan desain platform moodle dilakukan secara offline dan online menggunakan software moodle versi 2.0. Pengembangan secara offline dilakukan untuk mengatur story board, page navigation, profile

setting, administration settings, dan management course setting. Pengembangan secara online dilakukan agar pembelajaran fisika dasar dapat diakses di manapun sehingga mahasiswa dapat belajar lebih mudah dan fleksibel. Hasil pengembang divalidasi kepada pakar pembelajaran dan diujicobakan kepada mahasiswa. Pengumpulan data respon dilakukan lewat angket dan tes dan hasilnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil validasi pakar untuk silabus, SAP, dan kelayakan ketiganya masuk kategori sangat baik/layak sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. mahasiswa juga memberikan respon yang positif terhadap media yang dikembangkan.

6. Ditania Oktariyanti, Aren Frima , Riduan Febriandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendesain Media Pembelajaran Online berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 58 Lubuklinggau yang valid dan praktis. Jenis yang penulis gunakan adalah Research and Development (Pengembangan) dengan model ADDIE. Hasil dari validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan interpretasi cukup tinggi. Secara keseluruhan hasil validasi ahli masuk dalam kategori baik yaitu (cukup tinggi). Sedangkan untuk uji coba kepraktisan one to one, small group dan uji kepraktisan respon guru dikategorikan sangat praktis. Disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall

Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Kelas IV SDNegeri 58 Lubuklinggau valid dan praktis untuk digunakan. Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Online, Wordwall.

7. Rose Winda, Febrina Dafit. “Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar”. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran online yang digunakan guru serta mendeskripsikan kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data pada penelitian ini adalah tiga guru kelas, yaitu guru kelas I, IV dan guru kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Milles and Huberman dengan tahapan, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran online untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran online yang digunakan guru yaitu WhatsApp, Google classroom dan Zoom. Di dalam penggunaan media pembelajaran online, guru mengalami kesulitan. Kesulitankesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online yaitu Merancang media berbasis IT, Mengoperasikan media berbasis IT, Sarana dan Prasarana, dan Kreatifitas guru. Jadi, guru menggunakan media pembelajaran online seperti WhatsApp, Google Classroom dan Zoom. akan tetapi di dalam penggunaan media pembelajaran online, guru mengalami kesulitan.

Kesulitan yang dialami guru yaitu guru kesulitan merancang media berbasis IT, mengoperasikan media berbasis IT, sarana dan prasarana yang tidak lengkap, serta yang terakhir adalah kreatifitas guru.

8. Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, Mitra Pramita. “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING”. Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen. Salah satu komponen yang mendukung pembelajaran terlaksana dengan baik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara antara pengajar dan peserta untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hasil wawancara bersama guru pengajar di SMAN 8 Banjarmasin selama pandemi Covid-19, dalam pelaksanaan pembelajaran secara online peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi karena peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri di rumah. Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan aplikasi canva yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring. Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan program PKM meliputi pelatihan pengembangan tentang media pembelajaran menggunakan canva untuk guru-guru yang meliputi memberikan penjelasan tentang aplikasi canva, mengenalkan pengembangan media pembelajaran menggunakan canva, diskusi dan pertukaran informasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru sebagai peserta pelatihan telah berupaya aktif memahami konsep dan implementasi penggunaan aplikasi canva dalam pengemban

media pembelajaran. Respon peserta pembuatan media pembelajaran menggunakan canva untuk seluruh komponen evaluasi memberikan respon sangat positif. Berdasarkan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring bagi guru SMA Negeri 8 Banjarmasin diperoleh simpulan pelatihan dapat meningkatkan pemahaman guru dan kemampuan guru dalam mengembuat media pembelajaran online menggunakan canva melalui keterlibatan secara aktif dalam mendengarkan penjelasan tim pemateri, membaca materi pelatihan, mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, berpartisipasi dalam membuat media pembelajaran online selama kegiatan

9. S. Lage-Cala,* , M.B. Folgueras-Díaza , M. Alonso-Hidalgoa , D. García-Menéndezb , F.J. Fernández-Garcíab. “ Investigation of the effectiveness of online learning tools for energy performance certificates preparation” . Mulai tahun 2013, wajib memberikan Sertifikat Kinerja Energi (EPC) bagi siapa pun yang menempatkan properti tersebut untuk dijual atau disewa di Spanyol. Karena EPC tersebut akan diterbitkan oleh spesialis yang berkualifikasi, maka mempelajarinya menjadi hal yang penting untuk mahasiswa teknik dan arsitektur. Tujuan dari pekerjaan ini adalah untuk menentukan apakah pengetahuan tersebut dapat diperoleh penggunaan alat online. Untuk melakukan hal ini, ditetapkan sampel survei yang terdiri dari mahasiswa yang terdaftar di Universitas Oviedo Teknik Pertambangan Gelar Magister, pada tahun akademik 2017–2018 dan 2018–2019, serta Teknik Teknologi Pertambangan 2018–2019 sarjana. Mereka semua

diberikan materi kursus online EPC berbeda yang efektivitasnya akan dievaluasi kemudian, dengan mengisi formulir yang disesuaikan. Hasil survei mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa yang ditanyai mengakui manfaat pembelajaran online, namun hanya dengan a peran bawahan. Hanya 4,9% dari mereka yang dengan senang hati menolak kuliah di tempat dan hanya 12,20% yang mau menerima lebih dari 50% pelatihan online dalam kursus apa pun yang harus mereka ikuti. Bagaimanapun, hasil seperti itu tidak terlalu mengejutkan diperoleh dari orang-orang yang memilih untuk belajar di universitas setempat.

10. Ucup Supriatna “Kompetensi Guru Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Online”

Penelitian ini bertujuan mengungkap bagaimana kompetensi guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan media pembelajaran online sehingga pembelajaran online dapat terlaksana secara efektif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode survey. Hasil penelitian menyimpulkan guru memiliki kompetensi memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengembangkan media pembelajaran online tetapi perlu peningkatan kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran online menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan tahapan pengembangan media dan mengikuti pola desain instruksional.

11. Anisah Diantari “ Pengembangan Media Pembelajaran Online APP BUILDER “APPY PIE” Pada Pemasaran Online Menggunakan Media

Sosial Kelas XI BDP Di SMKN 4 Surabaya” Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan (1) mendeskripsikan dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis Appy Pie, (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis Appy Pie, (3) Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Appy Pie. Metode penelitian yang digunakan adalah 4D dari Thiagarajan yaitu Define, Design, Develop dan Disseminate. Tetapi penelitian ini hanya sampai pada tahap Develop. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Lembar validasi ahli untuk mendapatkan penilaian media pembelajaran berbasis Appy Pie (2) Lembar telaah ahli untuk mendapatkan penilaian berupa saran yang perlu direvisi pada media pembelajaran. (3) Angket respon peserta didik digunakan untuk melihat penilaian setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90%, penilaian ahli bahasa menunjukkan hasil 73%, dan penilaian ahli media mendapatkan hasil sebesar 85%. Penilaian dari uji coba terbatas menunjukkan hasil sebesar 93%, dan dari uji coba kelas lapangan mendapatkan hasil 94%. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media berbasis Appy pie dapat digunakan dalam pemasaran bisnis online.

12. Dian Asa Utari¹ , Miftachudin² , Lusya Eni Puspandari³ , Ika Erawati⁴ , Desitri Cahyaningati⁵. PEMANFAATAN H5P DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ONLINE

INTERAKTIF. H5P adalah kerangka kerja kolaborasi konten bebas dan sumber terbuka berbasis JavaScript. H5P memberi kemudahan pada guru/dosen dalam membuat, berbagi, dan menggunakan kembali konten HTML5 interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan H5P yang diterapkan melalui Learning Management System (LMS) di Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya (PPNS). Pengembangan yang dilakukan adalah dengan mendesain pembelajaran yang interaktif menggunakan materi, kuis, game melalui H5P. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis H5P. Materi pembelajaran yang dibuat menggunakan H5P kemudian diaplikasikan pada Mata kuliah Bahasa Inggris I, II, dan III. Berdasarkan penilaian dan respon dari mahasiswa, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran menggunakan H5P dianggap interaktif (82%), evaluatif (90%) dan mudah untuk diakses (95%). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis H5P ini efektif dan juga efisien untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya.

13. Afifah Zahro, Moh. Sutomo, Moh. Sahlan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam. *ŚALIĤA* | Vol. 5 No. 1 Januari 2022 Metode Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi. Peneliti mengumpulkan data dan menganalisis

informasi dari berbagai literatur. Literatur yang dimaksud adalah karya tulis ilmiah berupa buku, artikel, prosiding, dan modul. Penelitian ini mendeskripsikan media pembelajaran berbasis TIK, kecerdasan visual, PAI, dan inovasi media pembelajaran berbasis TIK terhadap kecerdasan visual dalam PAI. Penggunaan media pembelajaran terhadap siswa terlebih dahulu guru harus mengetahui karakteristik siswa, termasuk siswa yang memiliki kecerdasan visual.

14. Nino Indrianto dan Kurniawati. PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA PERISTIWA ALAM SISWA KELAS I MIN 4 JEMBER. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* Volume 5 | Nomor 2 | Januari 2020 | Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *pop-up book* yang valid dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Tema Peristiwa Alam siswa kelas I MIN 4 Jember. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan memodifikasi model pengembangan Brog and Gall. Model tersebut terdiri dari tujuh tahap yaitu: (1) mencari masalah; (2) mengumpulkan data; (3) pengembangan desain/produk; (4) validasi desain/produk; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk. Produk akhir dari penelitian ini berupa media *pop-up book* yang dikembangkan dari dua aspek, aspek materi dan aspek media. Hasil uji coba validitas yang diperoleh dari ahli materi sebesar 88% dan ahli media sebesar 82% dengan kualifikasi valid. Hasil uji *t-related* juga menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara

perolehan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yakni sebesar 25%. Dengan demikian media *pop-up book* ini layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Tema Peristiwa Alam siswa kelas I MIN 4 Jember.

Istaqul Kahfi, Moh Sutomo, Moh Sahlan. PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *LECTORA INSPIRE* TERHADAP MINAT BELAJAR FIQIH. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 2 No. 2, Desember 2021. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap minat belajar fiqih pada siswa kelas X di MA Nurush Sholah Yosowilangun, Lumajang. Adapun pendekatan yang penulis gunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Kuesioner sebagai instrumen penelitian dilakukan untuk memperoleh data X dan Y dan kemudian dianalisis dengan teknik analisis regresi satu prediktor dengan skor deviasi. Sementara itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 36 siswa dan kemudian diambil 2 kelas sebagai sampel. Teknik analisis data menggunakan rumus '*T-test*'. Perhitungan yang digunakan adalah analisis perbandingan skor *post test* dari kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Harga signifikansi perbandingan *post test* sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti hal tersebut

menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara skor *post test* kelas kontrol dengan dengan skor *post test* kelas eksperimen. bahwa penerapan media pembelajaran aplikasi *Lectora Inspire* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar fiqih pada siswa kelas X di MA Nurul Sholah Yosowilangun.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengembangan

Pengembangan, merupakan proses menerjemahkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. AECT dalam¹⁵ mendefinisikan “*instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management and evaluation of process and resources of learning*”. Dari pengertian ini tampak terjabarkan ranah garap bidang keilmuan teknologi pembelajaran, yaitu: merancang (*design*), mengembangkan (*development*), menggunakan (*utilization*), mengelola (*management*) dan mengevaluasi (*evaluation*) proses dan sumber belajar. Pengembangan memiliki empat subdomain yaitu pengembangan teknologi cetak (*print technologies*), teknologi audio visual (*audio-visual technologies*), teknologi berbasis komputer (*computer-based technologies*) dan teknologi terpadu (*integrated technologies*). Teknologi berbasis komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan

¹⁵ Barbara B Seels and Rita C Richey, “Teknologi Pembelajaran: Definisi Dan Kawasannya,” Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga Dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ, 1994.

perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Teknologi komputer, baik yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak biasanya memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) dapat digunakan secara acak, disamping secara linier; (2) dapat digunakan sesuai dengan keinginan pembelajar, disamping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya; (3) gagasan-gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, simbol maupun grafis; (4) prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama pengembangan; (5) belajar dapat berpusat pada pembelajar dengan tingkat interaktivitas tinggi.¹⁶

b. Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium”¹⁷ yang memiliki beberapa arti, antara lain: (1). cendak, dukun yang dapat berhubungan dengan roh; (2). Perantara; (3). Perantara; (4). Alat jalur.¹⁸ Dalam Bahasa Arab, media disebut wasilah jamaknya wasail yang memiliki beberapa arti, yaitu: (1). Segala hal yang digunakan untuk mendekatkan kepada yang lain; (2). Perantara; (3). Derajat, kedudukan.¹⁹

¹⁶ Seels and Richey.

¹⁷ Nunuk Suryani dkk, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018), h. 2. Lihat juga Ali Muhson. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

¹⁸ John M. Echols dan Hassan Shaily. Kamus Inggris Indonesia, (Jakarta: Gramedia, 2005), h. 377. Dalam penelitian ini digunakan pengertian yang ketiga yaitu perantara

¹⁹ Ahmad Warson Munawwir. Kamus Arab Indonesia Al-Munawwir, (Yogyakarta: Pustaka Progresif, 1997), h. 1559. Dalam penelitian ini digunakan pengertian yang kedua yaitu perantara.

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar,²⁰ yaitu perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu²¹ Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Nunuk Suryani mengemukakan pendapat para ahli tentang pengertian media, antara lain;

- 1) Menurut Olson, media merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi.²²
- 2) Menurut Smaldino, dkk, media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima²³
- 3) Menurut Anitah, media secara umum merupakan perantara penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan²⁴

c. Media Pembelajaran

Definisi media menurut Kozma, Belle & Williams (1991):

“Media can be defined by its technology, symbol systems and processing capabilities. The obvious characteristic of a medium is its technology, the mechanical and electronic aspects that determine its function, and to some extent, its shape and other physical features”. (Media dapat didefinisikan dari teknologinya, sistem simbol dan kemampuan memprosesnya. Yang paling menonjol sifat-sifat dari medium adalah teknologinya, aspek mekanikal dan elektrikalnya yang menentukan fungsinya, dan

²⁰ Nunuk Suryani dkk, Loc. Cit. Lihat juga Arief S. Sardiman, dkk. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 6; Ali Muhson. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Volume VIII, No. 2, tahun 2010, h. 2

²¹ Munir. Multimedia; Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 2

²² Nunuk Suryani dkk,

²³ Ibid

²⁴ Ibid

dalam hal tertentu menyangkut bentuk dan tampilan fisik lainnya.

Menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2008) menyatakan bahwa:

“Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning”. “Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran”.

Media Pembelajaran seringkali diidentikkan dengan Media Pengajaran, Media Pendidikan dan Teknologi Pengajaran.²⁵ Dalam penelitian ini, semua istilah di atas dalam konteks media dinilai sama, dan akan disebut dengan media pembelajaran.

Nunuk Suryani dkk mengemukakan beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli, antara lain;

- 1) Menurut Suryani dan Agung, media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar (siswa)²⁶
- 2) Menurut Briggs, media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar

²⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. Teknologi Pengajaran, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013)

²⁶ Nunuk Suryani dkk, , h. 4.

mengajar.²⁷

3) Menurut Sanaky, Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran²⁸

4) Menurut Gerlach & Ely, media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁹

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik. Misalnya pada saat peserta didik menyaksikan tayangan program televisi pembelajaran, film pendidikan, radio dan sebagainya. Menciptakan proses pembelajaran kondusif maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk menciptakan pola interaksi yang lebih baik antara peserta didik dan guru.

Pengaruh pendekatan sistem mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam pembelajaran. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa implikasi dalam bidang pengetahuan sehingga diperlukan sistem baru dalam mengkomunikasikan segala macam

²⁷ Arief S. Sadiman

²⁸ Nunuk Suryani dkk

²⁹ Azhar Arsyad

pengetahuan dan pesan baik secara verbal maupun non verbal. Media tidak lagi merupakan hasil pengetahuan manusia tetapi juga sarana untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan khusus disamping untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dan teknik-teknik baru. Sumber belajar berbentuk media yang dirancang oleh ahli media pembelajaran akan berinteraksi dengan para peserta didik secara tidak langsung melalui media pembelajaran tersebut. Guru dan ahli media saling berinteraksi dengan peserta didik berdasarkan satu tanggung jawab bersama. Kolaborasi kerjasama yang dilakukan oleh guru dan ahli media dilakukan dalam merancang mengembangkan dan mencoba efektifitas penggunaan media pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Semakin meningkatnya kebutuhan terhadap kegiatan pembelajaran secara kuantitatif maupun kualitatif maka semakin dirasakan terbatasnya tenaga pengajar sehingga kehadiran guru kelas dapat digantikan oleh media yang diciptakannya. Pada proses ini selain sebagai tenaga pendidik dan ahli materi, guru juga memiliki kecakapan-kecakapan untuk mengembangkan media itu sendiri tanpa dilakukan secara kolaboratif dengan ahli media.

Media pembelajaran menempatkan posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan pembelajaran sebagai salah satu komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut

mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan pelajaran pada saat ini.

Media Pembelajaran mengandung pengertian semua sarana atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (pembelajaran) baik berupa perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software). Dalam pengertian ini, pendidik (dosen, guru) termasuk kategori media pembelajaran, sehingga ia perlu diperhatikan dalam menetapkan strategi penyampaian.

Komponen kedua yang penting untuk diperhatikan dalam mempreskripsikan strategi penyampaian adalah gambaran tentang pengaruh apa yang dapat ditimbulkan atau dihasilkan oleh media tertentu dalam proses belajar peserta didik. Dengan kata lain, komponen ini lebih memperhatikan tentang kegiatan belajar apa yang dilakukan peserta didik dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan-kegiatan itu. Kehadiran pembelajar, untuk mengarahkan kegiatan belajar; buku teks, sebagai sumber informasi; proyektor, untuk menampilkan film; dan media-media lain, amat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar. Interaksi antara peserta didik dengan media inilah yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari kegiatan belajar. Sehingga belajar akan terjadi pada diri peserta didik saat dia berinteraksi dengan media, dan oleh karenanya

belajar tidak akan pernah terjadi tanpa menggunakan media.³⁰

Lebih lanjut Azhar Arsyad mengemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam batasan media sebagai berikut : a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik (hardware) yang dapat dilihat, diraba dan didengar oleh panca indera b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik (software) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras merupakan isi yang ingin disampaikan oleh siswa c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio. d. Media pendidikan dapat diartikan sebagai alat bantu proses belajar e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.³¹

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Fungsi Edukatif

- a) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
- b) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
- c) Memberi pengalaman bermakna
- d) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
- e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan

³⁰ Mundir. Belajar dan Pembelajaran, Sebuah Kajian Kritis Konseptual, (Jember: STAIN Jember Pres, 2014), h. 29-30.

³¹ Azhar Arsyad

dan konsep yang sama

2) Fungsi ekonomis

- a) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

3) Fungsi sosial

- a) Memperluas pergaulan antar siswa
- b) Mengembangkan pemahaman
- c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

4) Fungsi budaya

- a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
- b) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat

d. Landasan penggunaan media pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan *filosofis*, *psikologis*, *teknologis*, dan *empiris*. Berikut dijelaskan masing-masing landasan.

Landasan *filosofis*. Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya?

Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

Landasan *psikologis*. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode

pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar.

Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan

kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi

serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat

berangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut, perlu: (1) diadakan

pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa

serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya, (2) bahan

pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa. Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkrit- abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat. *Pertama*, Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa. *Kedua*, Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. *Ketiga*, Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan gambar dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*)

e. Media Pembelajaran berbasis Android

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

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

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti”. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan

penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

Android merupakan salah satu sistem operasi mobile yang tumbuh di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. Android adalah platform komprehensif bersifat open source yang dirancang untuk perangkat mobile. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang diperuntukkan untuk mobile device. Android merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat open source yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi.³²

2. Pembelajaran Multimedia

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Media telah banyak membuat perubahan pada diri seseorang, baik pada kepribadian, kreatifitas, sosialisasi, kecerdasan dan lainnya. Media juga sangat bermanfaat bagi seluruh dunia, karena dianggap bisa mendekatkan yang jauh serta memiliki manfaat tersendiri bagi sebagian kalangan orang tertentu. Selain itu, medial tidak lagi sekedar untuk penyampaian pesan pada orang yang jauh, tetapi kini telah menjelma menjadi media hiburan, media sosial, media untuk menentukan gaya hidup, media bisnis, hingga menjadi media pendidikan. Perubahan-perubahan yang terjadi terhadap pola dan tingkah laku yang diakibatkan oleh paparan media, menunjukkan

³² Anggraeni, Retno Dian & Rudy Kustijono. 2013. Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA) Vol 3 No 1, Juni 2013. ISSN: 2087-9946.

bahwa media dapat mempengaruhi kemampuan, menghubungkan dan menilai, baik secara langsung maupun tidak langsung yang dialami oleh peserta didik. Gagasan di balik pembelajaran multimedia kognitif adalah bahwa melibatkan banyak indra dan cara berpikir melalui penggunaan berbagai media dapat meningkatkan retensi memori, pemahaman, dan transfer pengetahuan.

Pengembangan media pembelajaran, yang menggabungkan isyarat verbal dan deskripsi visual, memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Alat bantu visual, seperti grafik, gambar, atau video, memungkinkan peserta didik memahami konsep kompleks yang mungkin sulit dipahami hanya dengan kata-kata. Secara bersamaan, isyarat verbal dalam bentuk teks dan bahasa membantu peserta didik dalam mengingat kata-kata dan definisi yang terkait dengan konsep-konsep tersebut. Penggabungan isyarat verbal dengan deskripsi visual menciptakan pendekatan yang lebih komprehensif dan beragam untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik.³³ Perspektif ini mendapat dukungan lebih lanjut dalam penelitian Paivio, yang menyatakan bahwa gambar lebih berkesan bagi individu daripada kata-kata. Perspektif ini sejalan dengan teori *dual-coding*, yang menyatakan

³³ Paul Ayres and Fred Paas, "Cognitive Load Theory: New Directions and Challenges," *Applied Cognitive Psychology* 26, no. 6 (November 2012): 827–32, <https://doi.org/10.1002/acp.2882>; Richard E. Mayer, Julie Heiser, and Steve Lonn, "Cognitive Constraints on Multimedia Learning: When Presenting More Material Results in Less Understanding," *Journal of Educational Psychology* 93, no. 1 (2001): 187–98, <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.1.187>.

bahwa informasi dapat diproses melalui dua representasi mental: verbal dan visual.³⁴

Teori pembelajaran kognitif multimediamenekankan bahwa manusia memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi dari pancaindranya dan penggunaan multimedia yang efektif dapat mengoptimalkan hasil belajar. Teori ini menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan informasi verbal dan visual dalam pembelajaran multimedia untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.³⁵

Multimedia merupakan gabungan dari dua kata yaitu multi yang berarti banyak dan media diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Mayer mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Vaughan menyatakan bahwa multimedia pembelajaran kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada seorang peserta didik dengan computer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.³⁶

³⁴ Allan. Paivio, *Mind and Its Evolution : A Dual Coding Theoretical Approach* (L. Erlbaum Associates, 2007).

³⁵ Kara Dawson et al., "The Influence of the Multimedia and Modality Principles on the Learning Outcomes, Satisfaction, and Mental Effort of College Students with and without Dyslexia," *Annals of Dyslexia* 71, no. 1 (April 1,2021): 188–210, <https://doi.org/10.1007/s11881-021-00219-z>.

³⁶ <https://www.scribd.com/document/573178656/MAKALAH-TEORI-KOGNITIF-MULTIMEDIA-PEMBELAJARAN>

Istilah *Multimedia* pada saat ini memberikan dampak yang sangat luas dalam berbagai kehidupan manusia. Dengan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, membuat *multimedia* semakin populer. Istilah *multimedia* secara etimologis berasal dari kata multi dan media, yaitu multi yang berarti banyak atau jamak dan media berarti sebuah sarana perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa teks, gambar, suara, dan video. Sedangkan secara terminologis dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai media seperti teks, Gambar, suara, video dan lain-lain secara terpadu melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pengertian ini masih bersifat umum dan belum terlalu spesifik menunjukkan bentuk dan bagaimana proses pengembangannya. Dalam pengertian ini juga terdapat dua kata kunci yaitu terpadu dan sinergis. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen *multimedia* haruslah terpadu atau terintegrasi antara satu dengan yang lainnya serta harus saling mendukung secara sinergis untuk mencapai tujuan tertentu.³⁷

Multimedia merupakan sebuah kombinasi antara berbagai elemen atau komponen seperti teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada penerima melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya yang dimanipulasi dengan cara digital. Pada saat kita merancang atau merakit secara bersama elemen-elemen

³⁷ Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press, h 2-3

multimedia seperti gambar, animasi, suara, video, dan teks yang memiliki informasi menjadi sesuatu hal yang menarik dan interaktif, maka kita dapat membuat si penerima pesan yang melihat *multimedia* yang kita rancang menjadi terpesona. Saat Saat pengembang membuat suatu produk *multimedia* yang membuat pengguna dapat mengontrol secara penuh semua elemen-elemen yang ada di dalam *multimedia* tersebut, maka produk itu dapat disebut sebagai *multimedia* interaktif.³⁸

Tokoh utama teori Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) adalah Richard E. Mayer, seorang ilmuwan kognitif yang mengembangkan dan memformulasikan teori ini secara mendalam. Mayer telah melakukan penelitian selama hampir tiga dekade di University of California, Santa Barbara, dan mengembangkan model serta prinsip desain multimedia pembelajaran yang berlandaskan cara kerja kognitif manusia dalam memproses informasi secara visual dan verbal secara terpisah namun terintegrasi. Teori ini didasarkan pada pemahaman tentang kapasitas terbatas memori kerja dan pentingnya pemrosesan kognitif aktif untuk mencapai pembelajaran yang bermakna.

Teori Kognitif Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning, CTML) adalah kerangka teori yang menjelaskan bagaimana manusia memproses informasi secara efektif dengan menggunakan

³⁸ Vaughan, Tay. (2011). *Multimedia : Making it Work* Eight Edition. New York: Mc Graw Hill, h 1

gabungan media verbal dan visual dalam pembelajaran. Teori ini didasarkan pada tiga asumsi utama: pertama, manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran verbal (mendengar dan membaca teks) dan saluran visual (melihat gambar, grafik, animasi); kedua, kapasitas pemrosesan informasi dalam memori kerja terbatas; dan ketiga, proses pembelajaran melibatkan aktivitas kognitif aktif seperti memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Pembelajaran multimedia yang efektif menurut teori ini harus mengoptimalkan penggunaan kedua saluran dengan cara menyeimbangkan teks dan gambar sehingga mengurangi beban kognitif dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Misalnya, penggunaan animasi yang disertai narasi verbal lebih efektif dibandingkan teks panjang yang harus dibaca sambil melihat gambar. Proses belajar dijelaskan sebagai serangkaian tahapan meliputi pemilihan informasi penting, pengorganisasian menjadi representasi mental yang koheren, dan integrasi dengan pengetahuan sebelumnya sehingga terjadi pembelajaran bermakna.³⁹

Alessi dan Trollip menyatakan bahwa teori kognitif berasal dari kata *cognition* yang bermakna proses mengetahui sesuatu. Teori ini menjadi dasar pengembangan teori belajarteori belajar yang lain, seperti teori pemrosesan informasi dan teori konstruktivistik. Psikologi

³⁹ <https://www.scribd.com/document/573178656/MAKALAH-TEORI-KOGNITIF-MULTIMEDIA-PEMBELAJARAN>

kognitif menekankan pada konsep yang tidak teramati seperti akal, ingatan, sikap, motivasi, pikiran, refleksi dan proses internal lainnya. Schunk menambahkan bahwa proses kognitif mengaitkan hubungan antara stimulus dan respon sehingga siswa dapat menjaga respon yang sama dalam lingkungan yang berubah atau menunjukkan respon yang berbeda di lingkungan yang sama, tergantung apa yang mereka anggap sebagai hal yang adaptif.⁴⁰

b. Prinsip Multimedia

Perancangan media pembelajaran memerlukan pertimbangan agar hasilnya dapat lebih melibatkan siswa sehingga tidak sebatas menggunakan metode yang konvensional. Dalam buku *Multimedia Learning* (Mayer, 2001), Richard E. Mayer membahas dua belas prinsip dalam perancangan desain multimedia interaktif.⁴¹

- 1) Coherence : hasil belajar seseorang akan lebih baik apabila belajar disertai gambar dan suara yang dikeluarkan dari pada sebatas kata-kata/tulisan.
- 2) Signaling: hasil belajar seseorang akan lebih baik apabila mempelajari sesuatu yang disertai isyarat pada bagian yang penting
- 3) Redundansi: hasil belajar seseorang akan lebih baik apabila belajar dari grafis dan narasi daripada sebatas narasi dan teks pada layar
- 4) Spasial: seseorang akan lebih mudah mempelajari apabila kata-kata dan gambar disajikan dekat.

⁴¹ Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning. Multimedia Learning*, 41. <https://doi.org/10.1017/cbo9781139164603>

- 5) Temporal: seseorang lebih mudah mempelajari materi apabila kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan daripada berturut-turut
- 6) Segmentasi: seseorang lebih mudah mempelajari sebuah pelajaran yang disajikan melalui multimedia
- 7) Pre-Training: hasil belajar seseorang akan lebih baik melalui multimedia ketika mereka tahu konsep – konsep utama
- 8) Modalitas: hasil belajar seseorang akan lebih baik melalui grafis dan animasi daripada animasi teks
- 9) Multimedia: hasil belajar seseorang akan lebih baik melalui kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja.
- 10) Personalisasi: hasil belajar seseorang akan lebih baik melalui pembelajaran multimedia daripada gaya percakapan formal
- 11) Suara: hasil belajar seseorang akan lebih baik ketika narasi dalam pembelajaran multimedia diucapkan dengan suara manusia daripada suara system.
- 12) Gambar : hasil belajar seseorang akan lebih baik apabila pembicara menyajikan gambar pada layar dalam pembelajaran multimedia.⁴²

Menurut Martin dan Betrus berbagai media digital menurut pemanfaatannya dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Video instruksional

Video secara umum, telah menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Video instruksional juga semakin populer

⁴² <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jpai/article/download/1178/840>

terutama dengan meningkatnya aksesibilitas alat pembuatan video terutama melalui ponsel pintar. Video instruksional sangat bervariasi dalam hal kualitas, tergantung pada sumber dan metode penggunaannya. Video lebih digemari untuk kalangan muda sebagai media media pengajaran.

2) Simulasi dan permainan instruksional

Simulasi dan permainan, jika digunakan dengan benar, bisa menjadi alat pembelajaran yang sangat kuat. Seperti media lain, hal yang paling utama adalah menentukan terlebih dahulu apakah simulasi atau permainan tersebut selaras dengan tujuan instruksional. Simulasi dan permainan instruksional melakukan pekerjaan yang sangat baik untuk menyampaikan emosi dan jika difasilitasi dengan benar mereka dapat memberikan rasa atau pesan kepada peserta didik.

3) Pembelajaran Online

Dengan popularitas internet, pembelajaran online tidak lagi sebuah inovasi tetapi telah menjadi norma terutama dengan meningkatnya urusan online yang ditawarkan di berbagai sector, pendidikan tinggi, industry, militer dan pemerintah. Metode pengiriman online digunakan untuk melalui karyawan, dan juga untuk instruksi berbasis kredit dan non-kredit karena fleksibilitas yang mereka tawarkan untuk pelajar. Sementara beberapa kursus online dapat berjalan sendiri, yang lain juga dapat difasilitasi oleh

instruktur dan pelatih. Beberapa alat yang termasuk dalam kategori ini termasuk e-learning, system management pembelajaran, alat sinkronisasi, dan desain web.

4) Pembelajaran Seluler (Mobile Learning)

Decade terakhir ini menunjukkan peningkatan penggunaan perangkat seluler, khususnya ponsel pintar dan tablet. Dengan diperkenalkannya ponsel pintar dan tablet digital, sekarang dimungkinkan untuk mengirimkan konten digital melalui perangkat ini. Dengan wifi atau paket data, situs web dan aplikasi dapat diakses dan ini termasuk berbagai media digital. Selain itu smartphone dan tablet memiliki fungsi internal lainnya seperti kamera dan mikrofon yang digunakan untuk membuat digital. Pembelajaran digunakan baik dalam pendidikan tinggi maupun sector lain untuk pelatihan. Beberapa alat desain yang termasuk dalam kategori ini termasuk alat untuk desain aplikasi seluler, desain web dll.

5) Teknologi pembelajaran masa depan

Ketika bekerja dengan media digital, penting untuk mengikuti tren di media digital. Seringkali perangkat keras atau lunak baru akan menggantikan fungsi dari teknologi yang lebih lama. Namun tidak semua teknologi baru adalah teknologi yang baik.

c. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memberi manfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips⁴³ menyatakan bahwa *“IMM has the potential to accommodate people with different learning style”*. Bahwa multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda. Lebih lanjut Philips, menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu. Berdasarkan hal tersebut, multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional.
- 2) Multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi.
- 3) Multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya, multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau radiograf.

Menurut Agnew, Kellerman & Meyer⁴⁴ pembuatan proyek-proyek multimedia dapat membantu peserta didik mencapai berbagai tujuan yang luas. Lebih lanjut Agnew, Kellerman & Meyer menyatakan bahwa *“Experience indicates that young children can benefit from creating multimedia projects that include texts, graphics, images,*

⁴³ Phillips, Rob. *The developer's handbook to interactive multimedia: a practical guide for educational applications*. (London: Kogan Page Ltd, 1997), h.12.

⁴⁴ Agnew, P. W., Kellerman, A. S. & Meyer, M. J. *Multimedia in the classroom*. (Boston: Allyn and Bacon, 1996), h.14.

audio and video particularly in the form of animation". Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa peserta didik bisa mendapat manfaat dari proyek multimedia yang memuat teks, grafik, gambar, audio, dan video khususnya animasi. Ariesto Hadi Sutopo⁴⁵ menyatakan bahwa sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu:

- 1) Meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya *file*.
 - 2) memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar.
 - 3) memberi informasi multidimensi dalam organisasi
 - 4) mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto.
- memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual.

Media dalam pendidikan dapat ditinjau dari beberapa variasi model dasar bentuk audio maupun visual.⁴⁶ Bentuk-bentuk dasar ini antara lain:

- 1) Grafis (terdiri dari: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin)
- 2) Media Proyeksi Diam (terdiri dari: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyeksi tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televise, video, permainan dan simulasi)

⁴⁵ Sutopo A. H. *Multimedia interaktif dengan flash*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), p.21.

⁴⁶ Arif S.Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Memanfaatkannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hal 27-80

3) Media Audio (terdiri dari: radio, alat perekam pita magnetic dan laboratorium bahasa)

Berdasarkan berbagai penggalan beragam kombinasi dari media ini dan bagaimana kombinasinya bisa digunakan untuk tujuan pembelajaran menghasilkan suatu Sistem Multimedia (*multimedia systems*). Konsep Multimedia mengikutsertakan lebih dari sekedar penggunaan media ganda untuk tujuan pembelajaran yang diberikan. Konsep ini menyangkut perpaduan masing-masing media dan format media ke dalam suatu bentuk presentasi terstruktur dan sistematis. Masing-masing media pembelajaran dalam suatu sistem multimedia dirancang untuk melengkapi yang lainnya sehingga secara ideal keseluruhan sistem multimedia menjadi lebih besar ketimbang menjumlahkan bagian-bagiannya.⁴⁷

Multimedia memerlukan dua komponen utama. *Pertama*, PC multimedia yang mampu menangani berbagai format informasi termasuk video (animasi, grafik, gambar mati, atau pun yang bergerak), audio (music, efek suara) dan proses pembicaraan (deteksi pembicara, pengubah teks ke pembicaraan). *Kedua*, cara distribusi yang mampu memadukan berbagai tipe data yang berbeda dan menyajikannya dalam satu tampilan secara jarak jauh.

Robert Heinich menyatakan bahwa kegunaan sistem multimedia dalam kelas dan pusat pelatihan telah menerima dorongan

⁴⁷ Heinich, R., *Instructional Media*. (New York: John Wiley & Sons, 1982),h.172.

yang amat kuat dari kecenderungan umum ke arah individualisasi pembelajaran dan dorongan aktif partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sistem- sistem multimedia menggunakan beragam indra dan kemudian pembelajaran sebagaimana ia terjadi di dunia nyata di luar ruangan kelas. Belajar di dunia nyata benar-benar pembelajaran multimedia dan multisensori. Manusia belajar tetap melalui seluruh indera dan melalui banyak rangsangan, seperti koran, buku, radio, TV, gambar dan lainnya. Umumnya sistem-sistem multimedia yang biasa dipakai di kelas adalah:⁴⁸

kombinasi slide-gambar, sistem multi image, pemrograman gerak bervariasi, video interaktif, perangkat multimedia dan pusat belajar. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan tersebut. Jenis peralatan tersebut antara lain: computer, video kamera, video cassette recorder (VCR), overhead projector (OHP), multivision, CD player, compact disk (CD). CD player yang dulunya merupakan peralatan tambahan computer, sekarang telah menjadi bagian unit komputer tertentu. Kesemua peralatan ini haruslah kompak dan bekerja sama dalam menyampaikan informasi kepada pemakainya

⁴⁸ Heinich, R., *Instructional Media*. (New York: John Wiley & Sons, 1982),h.172.

d. Hambatan Pembelajaran dengan Perangkat Multimedia

Implementasi pengajaran berbasis multimedia, harus didukung oleh berbagai faktor yang akan menjadikan content multimedia yang telah dikembangkan akan dapat dimanfaatkan oleh seluruh peserta pengajaran (Prata dan Lopes, 2005:38). Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat akan mengimplementasikan teknologi ini dalam pengajaran antara lain :

- 1) Cara belajar audiens.
- 2) Karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan dijadikan target.
- 3) Karakteristik spesifik dari setiap komponen multimmedia yang digunakan.
- 4) Kelebihan dan kelemahan dari tiap-tiap komponen (video, audio, animasi, grafis dan lain-lain)
- 5) Karakteristik spesifik yang tidak bisa dipisahkan dari tiap-tiap materi yang disajikan (perlakuan yang berbeda antar mata kuliah).
- 6) Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (styles) yang berbeda dalam belajar.
- 7) Pentingnya interaktivitas dan partisipasi aktif dari pengguna.
- 8) Kebutuhan akan tersedianya suatu virtual environment (lingkungan belajar virtual) seperti web-based application yang menunjang.
- 9) Proses belajar adalah suatu sautu kontinuitas utuh, bukan sporadik

dan kejadian terpisah-pisah (disconnected events).

Untuk merealisasikan berbagai faktor tersebut, maka perlu dilakukan pada saat perancangan sistem pengajaran berbasis multimedia, beberapa tahapan analisis, terutama adalah analisis terhadap Front-end analysis yang menurut Owens dan Lee (2004) adalah sebagai berikut : 1) Audience analysis, 2) Technology analysis, 3) Situation analysis, 4) Task analysis, 5) Critical insident analysis, 6) Objective analysis, 7) Issue analysis, 8) Media analysis, 9) Extand data analysis, 10) Cost analysis. Newby (2000), menggambarkan proses pengembangan suatu instructional media berbasis multimedia dilakukan dalam 4 tahapan dasar, yaitu : 1) planning, berkaitan dengan perencanaan data media berdasarkan kurikulum dan tujuan instructional, 2) instructional design, perencanaan direlaisasikan dalam bentuk rancangan, 3) prototype, hasil rancangan kemudian diwujudkan dalam bentuk purwarupa dan 4) test, purwarupa yang dihasilkan kemudian diujicoba, ujicoba dilakukan untuk menguji reliabilitas, validitas dan objektivitas media.⁴⁹

e. Aspek Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran dimaksudkan sebagai media pembelajaran yang digunakan secara mandiri oleh siswa. Program multimedia pembelajaran akan memberi kesempatan

⁴⁹

<https://media.neliti.com/media/publications/235787-pembelajaran-multimedia-aeffcc3a.pdf>

kepada siswa untuk lebih leluasa dan lebih individual terhadap materi pelajarannya. Dengan demikian mereka dapat menentukan kecepatan program dan pengulangan materi dengan bebas hingga memahami bahan pelajaran. Di samping itu program multimedia pembelajaran harus dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan selalu menarik perhatian.

Oleh karena itu, aspek-aspek dalam multimedia pembelajaran harus menunjang tercapainya maksud tersebut. Beberapa aspek yang harus ada dalam multimedia pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1) Umpan balik

Setelah memberikan respon, siswa harus segera diberi umpan balik yang bisa berupa komentar, pujian, peringatan atau perintah tertentu bahwa respon siswa tersebut benar atau salah. Umpan balik akan semakin menarik dan menambah motivasi belajar apabila disertai ilustrasi suara, gambar atau video klip. Informasi kemajuan belajar harus juga diberikan kepada siswa baik selama kegiatan belajarnya atau setelah selesai suatu bagian pelajaran tertentu. Misalnya adalah pemberitahuan jumlah skor yang benar dari sejumlah soal yang dikerjakan. Program juga perlu memberitahu

materi apa yang dikerjakan dengan benar, dan apa saja yang dijawab salah.

2) Percabangan

Percabangan adalah beberapa alternatif jalan yang perlu ditempuh oleh siswa dalam kegiatan belajarnya melalui program multimedia pembelajaran. Program memberikan percabangan berdasarkan respon siswa. Misalnya, siswa yang selalu salah dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang materi tertentu, maka program harus merekomendasikan untuk mempelajari lagi bagian tersebut. Atau apabila siswa mencapai skor tertentu, siswa bisa langsung menuju ke tingkat atas, dan bila kurang perlu mengulangi bagian sebelumnya atau diberi tambahan latihan-latihan.

Model percabangan yang lain adalah yang bisa dikontrol oleh siswa. Yaitu pada saat siswa sedang mempelajari suatu topik, pada bagian-bagian tertentu yang dirasa sulit bisa diberi tanda khusus sehingga bila diinginkan siswa bisa mendapat informasi lebih lanjut dan kemudian kembali lagi ke topik semula.

3) Penilaian

Untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari, pada setiap sub-topik siswa perlu

diberi tes atau soal-soal latihan. Hasil penilaian sebaiknya bisa terdokumentasi secara otomatis, sehingga guru bisa memonitor di waktu yang lain. Atau bahkan bisa diakses setiap saat siswa belajar sehingga bisa dibuat grafik kemajuan belajarnya.

4) Monitoring Kemajuan

Program multimedia pembelajaran akan lebih efektif bila selalu memberi informasi kepada siswa pada bagian mana dia sedang bekerja, apa yang akan dipelajari berikutnya dan yang akan dicapai setelah selesai nanti.

5) Petunjuk

Guru yang baik adalah yang bisa memberi petunjuk kepada siswa ke arah pencapaian jawaban yang benar. Demikian juga program multimedia pembelajaran yang efektif adalah yang bisa melakukan hal seperti itu. Variasi kata-kata petunjuk tersebut misalnya: “jawaban anda hampir benar”, “coba kerjakan dengan cara lain” dan lain sebagainya. Di samping itu, adanya petunjuk dalam program multimedia pembelajaran berarti siswa bisa menggunakan atau mengoperasikan program secara individual dengan mudah tanpa bantuan orang lain. Apabila mendapat kesulitan, siswa bisa memanggil “HELP” menu dari program tersebut.

6) Tampilan

Karena program multimedia pembelajaran dikerjakan melalui layar monitor, maka perlu dipikirkan perencanaan tampilan yang baik. Perencanaan tampilan layar monitor meliputi jenis informasi, komponen tampilan, dan keterbacaan.

Jenis informasi yang ditampilkan bisa berupa kata-kata/teks dan gambar/grafik sedangkan untuk yang multimedia bisa ditambah suara, animasi, video klip. Tingkat abstraksi gambar/grafik atau simbol-simbol perlu disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Ilustrasi dan warna bisa menarik perhatian siswa, tetapi bila berlebihan akan mengganggu. Satu layar bila mungkin berisi satu ide atau pokok bahasan saja. Kalimat sederhana lebih baik dari pada kompleks.

Komponen tampilan yang perlu dipertimbangkan yaitu identifikasi tampilan seperti nomer halaman, judul atau sub-judul yang sedang dipelajari, perintah-perintah seperti untuk maju, mundur, berhenti dan sebagainya. Keterbacaan tampilan perlu mendapat perhatian karena umumnya resolusi layar monitor lebih rendah dari pada halaman buku. Ukuran huruf hendaknya tidak terlalu kecil dan jenis huruf juga yang sederhana dan mudah

dibaca.⁵⁰

f. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Model penerimaan teknologi adalah model yang menunjukkan bagaimana teknologi informasi. Teknologi pengakuan model TAM dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 sebagai adaptasi dari *theory of reasoned action* (TRA), yang pertama kali diperkenalkan oleh Azjen dan Fishbein pada tahun 1980. *Technology Acceptance Model (TAM)* menambahkan dua variabel utama kedalam model TRA yang termasuk komponen dalam TAM yaitu :

- 1) *Perceived Usefulness (PU)*: persepsi pengguna tentang seberapa besar teknologi tersebut akan meningkatkan kinerja mereka menentukan kecenderungan mereka untuk menerimanya. Jika mereka merasa teknologi tersebut bermanfaat mereka lebih cenderung untuk menerimanya.
- 2) *Perceived Ease of Use (PEOU)*: Persepsi pengguna tentang kemudahan penggunaan teknologi. Jika teknologi dianggap mudah digunakan, pengguna akan lebih mungkin untuk menerimanya, persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*).⁵¹

TAM adalah suatu model gabungan dari persepsi, pengetahuan, penilaian dengan penyelesaian masalah melalui sikap seseorang

⁵⁰ Herman Dwi S. 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. Yogyakarta: UNY Press. Hal 35-38

⁵¹ F.D. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, and User Acceptance of Information Technology", *Management Information System Research Center*, Vol.13, No.3, (1998): 319

dalam menerima teknologi. TAM mempunyai tujuan dalam memaparkan faktor penentu pada adopsi dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan adanya teknologi informasi tersebut.⁵²

Faktor kemanfaatan dan kemudahan dalam penggunaan TAM menjadi dasar sikap terhadap penerimaan sistem teknologi informasi tertentu, yang selanjutnya menentukan intensitas perilaku untuk menggunakan, dan kemudian menghasilkan perilaku penggunaan secara aktual atau sebenarnya. Kebermanfaatan dirasa oleh pengguna sebagai sejauh mana individu percaya bahwa penggunaan sistem teknologi mampu meningkatkan dan memberikan manfaat pada kinerja pekerjaannya. Kemudahan yang dirasa mengacu pada sejauh mana individu percaya bahwa sistem teknologi mudah dipahami dan digunakan sehingga terbebas dari usaha secara fisik dan mental.⁵³

Kerangka TAM memberikan dasar untuk proses menentukan pengaruh faktor eksternal pada kepercayaan sikap dan tujuan pemakai ada enam variabel dalam kerangka TAM yang dapat menjelaskan *bagaimana* sistem teknologinbaru diterima oleh masyarakat, meliputi variabel eksternal (*external variables*), persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease*

⁵² M. Iqbaria, "An Examination Of Factor Contributing to Micro Computer Technology Acceptance", *Journal Of Information System Quarterly*, Vol.13, No.6, (1994): 349

⁵³ Jam'an, "Penerapan Teori Technology Acceptance Model Dalam Perilaku Pengguna Teknologi Internet (Studi Perilaku Dalam Menerima Teknologi Internet)," *Jurnal Manajemen Perbankan Keuangan Nitro* 3, no. 2 (2020): 73–85.

of use), sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*), intensitas perilaku penggunaan (*behavioral intention to use*), dan penggunaan sistem secara aktual (*actual system use*). Model tersebut disajikan sebagai berikut ini terdapat enam konstruk yang dapat menjelaskan penerimaan teknologi. Enam konstruk tersebut sebagai berikut :

- 1) Variabel eksternal dalam model TAM bertujuan untuk mengembangkan beberapa variabel yang dapat menjelaskan lebih lanjut mengenai penerimaan seseorang dalam memanfaatkan teknologi.
- 2) Persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa menggunakan suatu teknologi akan memberikan manfaat dan meningkatkan kinerja pekerjaannya.
- 3) Persepsi kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha dan mudah digunakan.
- 4) Intensitas perilaku penggunaan adalah suatu kekuatan niat seseorang untuk melakukan tindakan yang diinginkan.

Penggunaan sistem aktual adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku adalah penggunaan atau pemanfaatan sesungguhnya dari teknologi.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Materi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pengertian pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan⁵⁴. Pengembangan memiliki sinonim ekspansi, peningkatan, pembangunan, perluasan. Menurut Putra pengembangan merupakan cara menggunakan ilmu-ilmu pengetahuan yang bersifat teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan yang baru⁵⁵.

Materi PAI adalah materi pokok bidang studi atau materi pelajaran Islam yang dilaksanakan secara terencana dan terukur untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, mengimani, mampu mengamalkan ajaran Islam, dan berakhlak secara Islam serta diikuti tuntunan dan pengetahuan untuk dapat menghormati pemeluk agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antara umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa, yang mampu mempertahankan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia⁵⁶.

Berangkat dari pengertian di atas, maka materi pengembangan materi Pendidikan Agama Islam adalah

⁵⁴ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, "KBBI," 2016, last modified 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>.

⁵⁵ Ilmiawan Arif, "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)" 2, no. 1 (2018): 430–439.

⁵⁶ Muhammad Yusuf Ahmad and Siti Nurjannah, "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Kecerdasan Emosional Siswa," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 13, no. 1 (2016): 1–17.

Pengembangan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah analisis materi, proses merancang materi, mengembangkan materi, mengimplementasi materi yang telah dikembangkan sesuai dengan tujuan, target peserta didik, serta pelaksanaan evaluasinya. Materi PAI umumnya dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan praktik agama Islam, serta membantu peserta didik dalam pengembangan nilai-nilai keagamaan, moral, dan etika.

b. Dasar PAI

Dasar adalah landasan tempat berpijak atau tegaknay sesuatu agar sesuatu tersebut tegak kokoh berdiri. Layaknya sebuah bangunankekokohnya sangat bergantung pada pondasi yang menjadi dasarnya, dan pondasi tersebut akan menjadi sumber kekuatan dan keteguhan bangunan tersebut.

Adapun dasar operasional Pendidikan Agama Islam yaitu Al-Qur'an, Sunnah, undang-undang, dan landasan filosofis yang menjadi dasar opereasional penyelenggaraan pendidikan di Indonesia.

1) Al-Qur'an

Al-Qur'an merupakan dasar ideal Pendidikan Agama Islam. Al-Qur'an adalah sumber kebenaran yang tidak dapat diragukan lagi. Ayat Al-Qur'an yang pertama kali turun adalah berkenaan dengan keimanan, dan penddidikan, sebagaimana firman Allah Swt dalam surat Al-Alaq ayat 1-5:

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

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Maha Menciptakan (1) Dia yang telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmu lah yang Maha Pemurah (3) Yang mengajarkan manusia dengan perantaraan Qalam (4) Dia yang telah mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5).⁵⁷

Demikian juga dalam surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَتَأْتِيَ الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَهُمْ تَفْسَحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَهُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ لَهُمْ أَنْشُزُوا فَأَنْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kalian semua kerjakan.⁵⁸

Dan Surat al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ ءَادَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkankannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”⁵⁹

⁵⁷ Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an, “Al-Qur'an Dan Terjemahnya,” Kemenag RI, last modified 2022, <https://quran.kemenag.go.id/>.

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Ibid.

Ayat di atas memberikan kesimpulan bahwa Allah Swt adalah Zat yang telah menciptakan manusia (dari segumpal darah). Selanjutnya untuk semakin memperkuat keyakinannya, dia harus memeliharanya, dan agar tidak luntuk hendaknya melaksanakan pendidikan dan pengajaran. Bahkan Allah Swt juga memberikan bahan (materi pendidikan) agar manusia bisa hidup sempurna di dunia.

Beberapa ayat di atas menjelaskan bahwa Islam menegaskan agar manusia mampu menemukan jati dirinya yang bermartabat. Maka tidak boleh tidak harus menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran. Di samping beberapa ayat di atas, begitu banyak ayat-ayat lainnya yang berkaitan dengan pendidikan.

2) Sunnah

Sebagaimana Al-Qur'an, Sunnah juga merupakan landasan ideal bagi pendidikan agama Islam. Sunnah adalah segala perkataan, perbuatan, ketetapan/pengakuan, dan sifat Nabi Muhammad SAW. Berdasarkan kesepakatan mayoritas ulama, Sunnah menjadi sumber hukum dan kedudukannya setelah Al-Qur'an.

Sebagaimana Al-Qur'an, Sunnah juga berisi petunjuk (pedoman) bagi umat Islam untuk mencapai berbagai kemaslahatan hidup dalam berbagai aspeknya, untuk menjadi manusia seutuhnya dan mencapai derajat kemuliaan, baik dalam aspek akidah, amaliah, etika, dan sebagainya. Di dalam Sunnah juga terdapat

beberapa Hadis yang memotivasi manusia untuk giat dan tekun mempelajari ilmu pengetahuan.

من أراد الدنيا فعليه بالعلم، ومن أراد الآخرة فعليه بالعلم، ومن أراد الدنيا والآخرة فعليه بالعلم

Artinya: Barangsiapa yang menginginkan kebahagiaan dunia maka hendaklah memperolehnya dengan ilmu, barangsiapa yang menginginkan kebahagiaan di akhirat maka hendaklah dengan ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan kebahagiaan keduanya (dunia dan akhirat), maka hendaklah dengan ilmu (HR. Bukhari)

من يرد الله به خيرا يفقهه في الدين ويلهمه رشده

Artinya, “Siapa saja yang dikehendaki kebaikan oleh Allah, niscaya ia akan diberi pemahaman dalam agama dan diilhami petunjuk-Nya,” (HR. al-Thabarani dan Abu Nu’aim).

أقرب الناس من درجة النبوة أهل العلم والجهاد، أما أهل العلم فدلوا الناس على ما جاءت به الرسل وأما أهل الجهاد يجهدون بأسيا ففهم على ما جاءت به الرسل

Artinya, “Orang paling dekat dengan derajat kenabian adalah ulama dan pejuang. Ulama memberikan petunjuk kepada manusia atas ajaran yang dibawa para rasul. Sedangkan pejuang berjihad dengan senjata mereka atas ajaran yang dibawa para rasul,” (HR al-Dailami).

كن عالما أو متعلما أو مستمعا أو محبا ولا تكن الخامسة أي مبغضا فتهلك

Artinya, “Jadilah kamu seorang alim, pelajar, pendengar, atau pecinta (ilmu). Jangan kamu menjadi yang kelima, yaitu pembenci (ilmu), maka binasalah kamu,” (HR Al-Bazzar, At-Thabarani, Al-Baihaki).

Beberapa hadis di atas memberikan informasi dan pengetahuan kepada kita semua bahwa ilmu adalah kunci untuk menggapai kebahagiaan hidup, baik di dunia atau pun di akhirat.

- 3) Alam semesta dalam pandangan al-Qur'an, tidak ada peristiwa yang terjadi secara kebetulan. Semua terjadi dengan hitungan, baik dengan hukum alam yang telah dikenal manusia maupun yang belum. Bagi kaum muslimin yang beriman, tidak ada bedanya apakah al-Qur'an diciptakan dengan hitungan atau tidak. Mereka tetap percaya bahwa kitab yang mulia berasal dari Tuhan Yang Esa, pencipta alam semesta yang mendidik dan memelihara manusia
- 4) Ijtihad Dalam meletakkan ijtihad sebagai sumber pendidikan agama Islam pada dasarnya merupakan proses penggalian dan menetapkan hukum syariat yang dilakukan oleh para mujtahid dengan salah satunya menggunakan pendekatan nalar. Hal ini dilakukan untuk memberikan jawaban atas berbagai persoalan umat yang ketentuan hukumnya tidak terdapat dalam alQur'an dan al-Hadits⁶⁰

5) Undang-undang

Peraturan yang berlaku di Indonesia merupakan dasar operasional yang terbentuk sebagai perwujudan dari dasar ideal pendidikan Islam itu sendiri

- a) Undang-undang Dasar Tahun 1945, pada pasal 29 ayat 1, yang berbunyi: negara berdasarkan atas ke-Tuhan-an Yang Maha Esa.⁶¹
- b) Undang-undang Dasar Tahun 1945, pada pasal 29 ayat 2, yang berbunyi: negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu.⁶²
- c) Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional, pasal 15 disebutkan: jenis pendidikan

⁶⁰ Sri Minarti, Ilmu Pendidikan Islam (Jakarta: Amzah, 2013), 54-56

⁶¹ Joko Tri Nugraha and UUD, "Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945," 1945, [https://www.mkri.id/public/content/infoumum/regulation/pdf/UUD45 ASLI.pdf](https://www.mkri.id/public/content/infoumum/regulation/pdf/UUD45%20ASLI.pdf).

⁶² Ibid.

yang termasuk di jalur pendidikan sekolah terdiri atas pendidikan umum, pendidikan kejuruan, pendidikan akademik, pendidikan profesi, pendidikan vokasi, pendidikan keagamaan, dan pendidikan khusus.⁶³

d) Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional, pasal 30 ayat 1-5 disebutkan:

- (1) Pendidikan keagamaan diselenggarakan oleh Pemerintah dan/atau kelompok masyarakat dari pemeluk agama, sesuai dengan peraturan perundang-undangan
- (2) Pendidikan keagamaan berfungsi mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan/atau menjadi ahli ilmu agama.
- (3) Pendidikan keagamaan dapat diselenggarakan pada jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal.
- (4) Pendidikan keagamaan berbentuk pendidikan diniyah, pesantren, pasraman, pabhaja samanera, dan bentuk lain yang sejenis.
- (5) Ketentuan mengenai pendidikan keagamaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.⁶⁴

⁶³ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, “Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (2003), <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>.

⁶⁴ Ibid.

- e) Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, bahwa di antara struktur kurikulum pada Sekolah Dasar, Madrasah Ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah tiga jam pelajaran/minggu, dan dua jam pelajaran/minggu untuk Sekolah Menengah Pertama, Madrasah Tsanawiyah, atau bentuk lain yang sederajat, serta Sekolah Menengah Atas, Madrasah Aliyah, atau bentuk lain yang sederajat.⁶⁵
- f) Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 184 Tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah bahwa struktur kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk Madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah, dan Aliyah mencakup Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah kebudayaan Islam.⁶⁶

Berdasarkan peraturan-peraturan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan keagamaan bermaksud mempersiapkan anak didik untuk dapat menjalankan peranannya sebagai pemeluk agama yang memadai. Dan di antara syarat dan persyaratan agar peserta

⁶⁵ Kemendikbud, "Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah," *Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024* (2024): 1–26.

⁶⁶ Direktorat Kskk Madrasah et al., "KMA 184 Tahun 2019 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah" (2019): 1–28, <https://www.ayomadrasah.id/2019/08/kma-184-tahun-2019-implementasi-kurikulum.html>.

didik dapat menjalankan peranannya dengan baik diperlukan ilmu pendidikan Islam, mengingat ilmu tidak disamping mengajarkan penguasaan teoretis, tetapi juga pada sisi praktisnya. Oleh sebab itu peserta didik diharapkan benar-benar dapat menguasai ilmu pendidikan Islam ini secara benar dan penuh, agar ia mampu benar-benar memainkan peranannya dengan tepat, untuk dapat memberikan manfaat dan kebermanfaatan dalam hidup dan kehidupan.

6) Dasar filosofis

Landasan filosofis Pendidikan Agama Islam melibatkan konsep dasar yang mencakup tujuan, nilai, dan metode yang diorientasikan untuk membentuk pribadi muslim yang seimbang dalam aspek intelektual, spiritual, dan moral. Pendidikan Islam dibangun di atas tiga pilar filosofis: ontologi, epistemologi, dan aksiologi.

Secara ontologis, pendidikan Islam memandang manusia sebagai makhluk ciptaan Allah yang ditugaskan sebagai khalifah di bumi. Tugas utama manusia adalah beribadah kepada Allah dan menebarkan kebaikan di dunia. Dalam pandangan Islam, pendidikan adalah sarana untuk membantu manusia memahami tujuan hidupnya sebagai hamba dan khalifah-Nya. Pendidikan Islam bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia dalam menjalankan tugas kekhalifahannya dengan cara yang sesuai

dengan ajaran agama.⁶⁷ Perspektif ini menekankan bahwa pendidikan Islam tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga bertujuan untuk membentuk kesadaran spiritual dan tanggung jawab sosial.

Epistemologi pendidikan Islam mengakui bahwa sumber ilmu pengetahuan utama adalah wahyu (Al-Qur'an dan Hadis) dan akal yang dianugerahkan oleh Allah. Pendidikan Islam memadukan ilmu duniawi dan ukhrawi dalam kerangka nilai-nilai ketuhanan. Menurut Sholikhah, "epistemologi pendidikan Islam mendorong integrasi antara ilmu pengetahuan dan agama sehingga tidak ada pemisahan antara keduanya dalam proses belajar-mengajar."⁶⁸ Pengetahuan dalam Islam dipandang sebagai sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah dan memperdalam iman, bukan sekadar pemenuhan kebutuhan duniawi.

Aspek aksiologi dalam pendidikan Islam berkaitan dengan nilai-nilai moral yang harus dijunjung tinggi dalam proses pendidikan, seperti kejujuran, keadilan, dan rasa tanggung jawab. Pendidikan Islam bertujuan membentuk insan kamil, yaitu pribadi yang memiliki kesadaran moral yang tinggi dan berakhlak mulia. Sebagaimana dikemukakan oleh Yusuf, pendidikan Islam menekankan pentingnya nilai-nilai etika dalam membentuk

⁶⁷ Indra Wijaya and Syaifuddin Sabda, "Filosofi, Ideologi Dan Paradigma Pendidikan Islam Inter, Multi Dan Transdisipliner," *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 23, no. 1 (2023): 55–77.

⁶⁸ Abudzar Al Qifari, "Epistimologi Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Kreatif* 2, no. 1 (2021): 16–30.

karakter peserta didik, karena “pendidikan tanpa nilai moral hanya akan menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual namun kosong secara spiritual.”⁶⁹

Landasan filosofis Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti terletak pada tujuan untuk membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, serta memiliki akhlak yang baik. pendidikan agama bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar menjadi insan yang berintegritas, memiliki moralitas tinggi, serta mampu menjalani kehidupan sosial dengan baik. Filosofi ini mengacu pada ajaran Islam yang menekankan pentingnya hubungan vertikal antara manusia dan Tuhan (*habl min Allah*) serta hubungan horizontal antara manusia dan sesama (*habl min al-nas*).⁷⁰

Di dalam kurikulum nasional, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengedepankan nilai-nilai universal yang dapat diterima oleh semua kalangan, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kerjasama. Konsep ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang termaktub dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa,

⁶⁹ Nur Iftitahul Husniyah, “Aksiologis Pendidikan Islam (Perspektif Islam Dan Barat),” *At-Tuhfah: Jurnal Keislaman* 8, no. 1 (2019): 12–25.

⁷⁰ Syamsul Arifin Amie Primarni, Sugito, M. Daud Yahya, Nurul Fauziah, “Transformasi Filosofi Pendidikan Islam Pada Pondok Pesantren Di Era Society 5.0,” *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2022): 1177–1192, <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2812>.

berakhlak mulia, sehat, cerdas, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab

c. Sejarah dan Perkembangan PAI di Indonesia

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia memiliki sejarah yang panjang dan kaya, mencerminkan perjalanan masyarakat Indonesia yang dipengaruhi oleh berbagai tradisi, budaya, dan ideologi. Sejak kedatangan Islam di Nusantara, pendidikan agama telah menjadi salah satu pilar penting dalam kehidupan masyarakat, berfungsi sebagai medium untuk menyebarkan ajaran Islam dan nilai-nilai moral. Dalam konteks ini, memahami sejarah dan perkembangan PAI di Indonesia sangat penting untuk menggali lebih dalam mengenai bagaimana pendidikan ini berkontribusi dalam membentuk karakter dan identitas masyarakat muslim Indonesia.

1) Sejarah awal Pendidikan Agama Islam di Indonesia

Kedatangan Islam di Indonesia diperkirakan terjadi pada abad ke-7 melalui perdagangan dan interaksi sosial antara pedagang Muslim dari Arab, Persia, dan India dengan penduduk lokal. Masjid pertama yang dibangun di Indonesia adalah Masjid Agung Demak, yang menjadi pusat penyebaran Islam dan pendidikan agama. Perkembangan pendidikan Islam di Indonesia pada masa

awal sangat erat kaitannya dengan penyebaran nilai-nilai Islam oleh para ulama dan pemuka Masyarakat.⁷¹

Pendidikan Islam awalnya bersifat informal dan berlangsung di masjid-masjid serta pesantren. Di sinilah para santri belajar membaca Al-Qur'an, memahami ajaran Islam, dan mengembangkan budi pekerti. Pesantren menjadi lembaga pendidikan yang sangat penting, di mana santri dibimbing langsung oleh kyai, yang berperan sebagai guru dan pemimpin spiritual. Melalui pesantren, pendidikan agama Islam tidak hanya mengajarkan ilmu agama, tetapi juga nilai-nilai sosial, budaya, dan moral kepada para santri.

2) Perkembangan Pendidikan Agama Islam di Indonesia pada Masa Kolonial

Pada masa penjajahan Belanda dan Jepang, pendidikan Islam mengalami berbagai tantangan dan perubahan. Belanda menerapkan kebijakan pendidikan yang cenderung sekuler dan mengabaikan pendidikan agama. Namun, masyarakat Muslim tetap berupaya mempertahankan dan mengembangkan pendidikan agama melalui pesantren. Pada periode ini, pesantren menjadi tempat yang strategis untuk menyebarkan pengetahuan agama dan

⁷¹ Abdul Basyit, "Perkembangan Pendidikan Islam Di Indonesia," *Rausyan Fikr* 14, no. 1 (2018): 155–171.

memperkuat identitas Muslim di tengah upaya kolonialisasi yang dilakukan oleh Belanda dan Jepang.⁷²

Kemudian pada awal abad ke-20, muncul organisasi-organisasi Islam yang berupaya meningkatkan kualitas pendidikan Islam, seperti Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama. Muhammadiyah, yang didirikan pada tahun 1912, berfokus pada modernisasi pendidikan Islam dan mendirikan sekolah-sekolah yang mengajarkan pendidikan umum dan agama secara terintegrasi. Di sisi lain, Nahdlatul Ulama, yang didirikan pada tahun 1926, tetap mempertahankan tradisi pesantren sambil memperkuat pendidikan agama di kalangan masyarakat

3) Pendidikan Agama Islam Setelah Kemerdekaan

Setelah Indonesia merdeka pada tahun 1945, pendidikan agama Islam semakin mendapatkan perhatian dari pemerintah. Konstitusi Republik Indonesia menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak atas pendidikan, termasuk pendidikan agama. Pada tahun 1945, pemerintah Indonesia mengeluarkan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 yang menjamin hak atas pendidikan, termasuk pendidikan agama.

Pada tahun 1975, pemerintah mengeluarkan Undang-Undang tentang Pendidikan yang menyatakan bahwa pendidikan agama harus diajarkan di semua jenjang pendidikan. Hal ini menandai

⁷² Saifudin Saifudin and Didin Saepuddin, "Pengaruh Kolonialisme Jepang Terhadap Pendidikan Islam," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2020): 164.

langkah signifikan dalam upaya pemerintah untuk mengintegrasikan pendidikan agama dalam sistem pendidikan nasional.⁷³

Pendidikan Islam pada masa Orde Baru menghadapi berbagai macam persoalan baik dilihat dari dunia pendidikan sebagai suatu sistem pembudayaan manusia ataupun pendidikan sebagai sebuah fenomena, dan ini merupakan acuan penting dalam analisis makalah ini. Pendidikan Islam sebagai sebuah fenomena dianggap penting dibahas mengingat kemajuan dunia pendidikan Islam itu sendiri sangat ditentukan sejauh mana proses pendidikan ini dapat mengakomodir perkembangan dan ilmu pengetahuan dewasa ini.

4) Pendidikan Agama Islam di Zaman Reformasi

Kekuasaan Orde Baru selama 32 tahun seakan membuat masyarakat Indonesia terlelap dalam tidur panjang. Mereka terbuai dalam alam mimpi indah yang diciptakan oleh mesin-mesin kekuasaan Orde Baru. Akhir kekuasaan orde baru adalah krisis ekonomi yang sangat parah. Masyarakat baru menyadari bahwa pemerintah sangat lemah dan tidak dapat berbuat banyak dalam menghadapi situasi tersebut. Kegagalan pemerintah orde baru melahirkan Undang-Undang Otonomi Daerah No.22 Tahun 1999 yang mengatur tentang desentralisasi dalam bidang pendidikan. Di mana masalah pendidikan diserahkan pada Pemerintah Daerah

⁷³ Yusri M. Daud, “Dinamika Pendidikan Islam Di Indonesia (Suatu Kajian Historis),” *Jurnal Intelektualita Prodi MPI FTK UIN Ar-Raniry* 10, no. 2 (2021): 1–9.

bukan lagi pusat melaksanakannya. UU ini di satu sisi sangat menguntungkan dunia pendidikan karena daerah dapat memasukkan nilai-nilai budayanya dalam sistem Pendidikan.⁷⁴

d. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menanamkan pengertian yang mendalam tentang ajaran Islam kepada siswa. Hal ini mencakup pengajaran tentang akidah, ibadah, akhlak, dan muamalah, sehingga siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk membentuk pribadi yang taqwa, memiliki pengetahuan agama yang baik, serta mampu berperilaku sesuai dengan ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupan.⁷⁵

Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum nasional juga mencakup pembentukan sikap toleransi dan saling menghargai di antara siswa yang berasal dari latar belakang budaya dan agama yang berbeda. Dalam konteks Indonesia yang multikultural, penguatan nilai-nilai kebangsaan dan kerukunan antar umat beragama sangatlah penting.

e. Ruang Lingkup Materi PAI

Mata pelajaran pendidikan agama tidak hanya dilihat dari aspek materi atau substansi pelajaran yang hanya mencakup aspek kognitif (pengetahuan), tetapi lebih luas yaitu mencakup aspek afektif dan

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵ Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 79–90.

psikomotorik. Ruang lingkup mata pelajaran PAI meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.⁷⁶ Adapun ruang lingkup bahan pelajaran pendidikan agama Islam untuk SMA/SMK meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. Al-Quran Hadits

Pelajaran Al-Quran hadits di madrasah mencakup kegiatan membaca, menulis, menghafal, memahami, dan mengamalkan isi kandungan Al-quran serta hadits. Pembelajaran ini bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman yang tepat, keterampilan yang memadai, serta kemampuan untuk mengamalkan ajaran Al-quran dan hadits sebagai pedoman hidup dalam menjalani keseharian sesuai dengan tuntunan Islam.

Pembelajaran Al-quran dan hadits di madrasah, termasuk pada jenjang Raudhatul Athfal, dirancang secara berkesinambungan dan progresif dengan tujuan utama membentuk karakter mulia serta memperkuat keimanan peserta didik. Proses pembelajaran mencakup kegiatan membaca, menghafal, memahami makna, serta membiasakan penerapan nilai-nilai Al-quran dan hadits dalam kehidupan sehari-hari.

⁷⁶ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2005).

Mata pelajaran ini bertujuan menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap kitab suci Al-Quran dan hadits, sekaligus membimbing mereka agar mampu membaca, menerjemahkan, dan menganalisis kandungan ayat-ayat Al-quran dan hadits secara baik, benar, dan mendalam.

2. Akidah Akhlak

Mata pelajaran akidah akhlak di madrasah mencakup pembelajaran tentang akidah (keimanan), akhlak terpuji, akhlak tercela, adab-adab islami, serta kisah-kisah keteladanan. Pembelajaran ini bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki keimanan kokoh kepada Allah SWT dan akhlak mulia sesuai ajaran Islam.

Di madrasah, termasuk pada jenjang Raudhatul Athfal, pembelajaran akidah akhlak difokuskan pada penguatan iman dan pembentukan karakter. Akidah berkaitan dengan rukun iman yang diwujudkan melalui ucapan dan perbuatan, serta mendorong peserta didik untuk beramal saleh dan menaati hukum-hukum Allah. Akhlak merupakan buah dari ilmu dan keimanan yang ditanamkan melalui pembiasaan dan latihan kejiwaan, agar peserta didik mampu membersihkan diri dari perilaku tercela serta menghiasi diri dengan sifat-sifat terpuji. Tujuan pembelajaran akidah akhlak adalah memastikan peserta didik (1) memiliki akidah yang kokoh berdasarkan pemahaman ahlus sunnah wal

jamaah melalui penguatan pengetahuan dan pengalaman keimanan, (2) memiliki nalar kritis dalam menyikapi perbedaan pendapat, serta mampu mengekspresikan akidah yang benar dengan sikap wasathiyah sesuai keragaman Indonesia, (3) menjadi pribadi berakhlak mulia melalui pembiasaan dan pengendalian diri, dan (4) menjunjung tinggi nilai persatuan serta memperkuat ukhuwah Islamiyah, wathaniyah dan basyariyah

3. Fikih

Mata pelajaran fikih di madrasah mencakup pemahaman hokum-hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah, muamalah (hubungan social), serta berbagai aspek kehidupan lainnya. Pembelajaran ini bertujuan membimbing peserta didik agar mampu memahami dan melaksanakan ajaran Islam dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Di madrasah, termasuk pada jenjang Raudhatul Athfal, pembelajaran fikih dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui proses berpikir aktif, kritis dan kontekstual, yang berlandaskan pada fakta, fenomena social-keagamaan, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami hokum-hukum Islam, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilainya dalam pola pikir, sikap dan tindakan, sehingga mampu

menjalankan kewajiban beragama dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah mencakup pemahaman tentang perjalanan sejarah perkembangan Islam, nilai-nilai, dan prinsip-prinsipnya. Peserta didik mempelajari peristiwa-peristiwa penting, tokoh-tokoh berpengaruh, serta bagaimana nilai-nilai Islam membentuk kehidupan social, budaya, dan peradaban. Tujuan pembelajaran ini adalah agar peserta didik mampu mengambil hikmah (ibrah) dari masa lalu untuk diterapkan dalam kehidupan masa kini dan masa depan, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya memahami ajaran Islam dan perannya dalam membangun peradaban.

Di madrasah, termasuk pada jenjang Raudhatul Athfal, sejarah kebudayaan Islam (SKI) dipelajari sebagai disiplin ilmu yang mengkaji perjalanan peradaban Islam dalam konteks sejarah umat manusia. Pembelajaran SKI tidak terbatas pada hafalan fakta dan urutan peristiwa, melainkan menekankan penggalian hikmah dari dinamika social, politik, keagamaan, serta nilai-nilai akidah dan akhlak yang terkandung di dalamnya.

Melalui pendekatan ini, SKI berperan dalam meperkuat keimanan, membentuk karakter mulia, menumbuhkan kemandirian, serta menanamkan semangat kebangsaan. Tujuan akhirnya adalah

menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya memahami landasan ajaran, nilai, dan norma Islam yang dibangun oleh Rasulullah saw, serta menghargai peninggalan sejarah Islam sebagai bukti kejayaan peradaban masa lalu.⁷⁷

f. Tujuan Pengembangan Materi PAI

Secara umum tujuan pendidikan nasional di Indonesia sesuai dengan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁷⁸

Senada dengan hal tersebut, maka Pendidikan Agama Islam bertujuan menanamkan kepercayaan dalam pemikiran dan hati generasi muda, pemulihan akhlak dan membangunkan jiwa rohani. Ia juga bertujuan untuk memperoleh pengetahuan secara kontinyu,

⁷⁷ Kemenag, “Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 1503 tahun 2025 tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Agama Nomor 450 Tahun 2024 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Raudhatul Athfal, Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah, dan Madrasah Aliyah Kejuruan ,’ <https://www.ayomadrasah.id/2025/11/kma-1503-tahun-2025-kurikulum-ra-madrasah.html>.

⁷⁸ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, “Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2023 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.”

gabungan pengetahuan dan kerja, kepercayaan dan akhlak, serta penerapan amalan teori dalam hidup.⁷⁹

Rumusan tujuan ini mengandung pengertian bahwa proses pembelajarn Pendidikan Agama Islam yang dialami oleh peserta didik di sekolah harus dimulai dari tahapan *kognisi*, dilanjutkan pada tahapan *afeksi*, dan terakhir adalah tahapan ketaatan dan pengamalan, *psikomotor*

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan lain sebagainya) oleh usaha.⁸⁰ Segala sesuatu yang dikerjakan akan menciptakan efek atau dampak yang disebut hasil.

Adapun hasil dapat berupa sesuatu yang positif (baik, benar, dan berdampak positif) maupun negatif (buruk, salah, dan merugikan). Faktor-faktor yang mempengaruhi sebuah hasil antara lain adalah prosedur/cara seseorang dalam mengerjakan sesuatu, waktu yang digunakan untuk menciptakan hasil tersebut, tingkat kesulitan dan hambatan-hambatan yang ditemui pada saat mengerjakan sesuatu. Hasil dapat berupa angka, hasil produksi, dan

⁷⁹ Noorzanah, "Konsep Kurikulum Dalam Pendidikan Islam," *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, no. 28 (2017): 68–74.

⁸⁰ Dedy Sugono, dkk. *Kamus Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Pusat Bahasa, Depdiknas, 2008). 528

lain sebagainya.

Hasil yang berupa angka dapat diambil contoh yaitu nilai ujian, skor pertandingan, dan lain lain. Hasil produksi sebagai contoh adalah hasil panen dan barang jadi yang diproduksi oleh manusia maupun mesin. Dari pengertian di atas, dapat ditarik pengertian bahwa hasil adalah sebuah dampak/efek yang terjadi dan tercipta melalui sebuah perbuatan/pekerjaan, baik oleh manusia maupun oleh sebuah benda/mesin. Hasil tersebut dapat berupa sesuatu yang positif maupun negatif. Hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang ditunjukkan dengan tes atau angka nilai yang diberikan guru.⁸¹

Hasil belajar merupakan semua efek yang bisa dijadikan sebagai indikator tentang nilai dan penggunaan model yang berbeda-beda. Dan dapat berupa hasil belajar yang dipersiapkan atau dirancang terlebih dahulu dan hasil belajar yang tidak direncanakan dalam rancangan pembelajaran, seperti tingkah laku sopan, disiplin, sikap kritis dan sebagainya.⁸²

Sedangkan menurut Uno, hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran dari hasil kondisi pembelajaran yang

⁸¹ Qanita Alya. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*. (Bandung: PT Indahjaya Adi Pratama. 2009). 568

⁸² Sarwan, *Belajar dan Pembelajaran Aktualisasi Konsep Fundamental dalam proses Pendidikan*. (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 143

berbeda. Hasil pembelajaran dapat berupa hasil nyata (*actual outcomes*) dan hasil yang diinginkan (*desire outcomes*). *Actual outcomes* adalah hasil yang nyata dicapai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi tertentu. Sedangkan *desire outcomes* ialah tujuan yang ingin dicapai, yang sering memengaruhi keputusan perancang pembelajaran dalam melakukan pilihan metode yang sebaiknya digunakan.⁸³

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu capaian peserta didik setelah peserta didik melewati berbagai materi yang sudah di jarkan.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa factor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orag yang belajar dan adapula dari luar dirinya. Dibawah ini dikemukakan factor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar:

- 1) Faktor internal (yang berasal dari dalam diri), diantaranya yaitu kesehatan, inteligensi dan bakat, minat dan motivasi dan cara belajar
- 2) Faktoer eksternal (yang berasal dari luar diri), diantaranya yaitu keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.⁸⁴

⁸³ Uno, Hamzah B Uno, Perencanaan Pembelajaran (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) 17

⁸⁴ Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 55

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan ranah psikomotorik.⁸⁵

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi.⁸⁶ Tingkatan dari ranah kognitif yaitu sebagai berikut:

a) Mengingat

Proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang dibutuhkan ini boleh jadi pengetahuan faktual, konseptual, procedural atau metakognitif atau kombinasi dari beberapa pengetahuan ini. Pengetahuan mengingat penting sebagai bekal untuk belajar yang bermakna dan menyelesaikan masalah karena pengetahuan tersebut di pakai dalam tugas-tugas yang lebih kompleks.

⁸⁵ W.s wingkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1989) 148

⁸⁶ Anas Sudijino, *iPengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013) 49-50

b) Memahami

Siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar computer. proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

c) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan procedural.

d) Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya.

e) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan criteria dan standar. Kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

f) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan-tujuan yang diklasifikasikan dalam mencipta meminta siswa membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya.

2) Ranah afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sikap seseorang dapat dikatakan berubah jika memiliki penguasaan pengetahuan yang tinggi.⁸⁷ Hal ini dapat dilihat dari berbagai tingkah laku murid disaat proses pembelajaran misalnya, memperhatikan pelajaran, disiplin, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar.

Berikut adalah kategori dari domain afektif dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks:

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dll.
- b) *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.

⁸⁷ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan* (Malang: UIN-MALIKI PRESS. 2010), 5

- c) *Valuing* (penilaian), berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhinya pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah psikomotor

Hasil belajar ranah psikomotorik merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah murid menerima pengalaman belajar. Hasil belajar psikomotorik merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif. Karena dari hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotorik jika siswa menunjukkan perilaku sesuai dengan hasil dari ranah kognitif dan afektif.

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a) Gerakan reflex (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c) Kemamouan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain lain.

- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan berkenaan dengan komunikasi nondecursive seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Dari uraian yang dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa pada suatu pelajaran setelah mengalami proses belajar yang terus menerus dan hasilnya berdasarkan tes, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun Indikator hasil belajar menurut Banari⁸⁸ membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Pengembangan dari masing-masing ranah dapat kita lihat pada tabel dibawah ini:

No.	Aspek	Kompetensi	Indikator hasil belajar
1.	Kognitif	Pengetahuan Pemahaman	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, menefinisikan, mencocokkan, memberi nama, memberi label, melukiskan. Menerjemahkan, mengubah,

⁸⁸ <https://repository.unpas.ac.id/65074/5/9.%20BAB%20II.pdf>

		Penerapan Analisis Sintesis Evaluasi	menggenaralisasikan, menguraikan, merumuskan kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan. Mengoperasikan, menghasilkan, mengubah, mengatasi, menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung. Menguraikan, membagi-bagi, memilih, dan membedakan.
			Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, memadukan, dan merencanakan. Mengkritisi, menafsirkan, mengadili dan memberikan evaluasi.
2.	Afektif	Penerimaan Menanggapi Penanaman nilai Pengorganisasian	Mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya dan mengalokasikan. Konfirmasi, menjawab, membaca, membantu, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan. Menginisiasi, mengundang,

		Karakterisasi	melibatkan, mengusulkan dan melakukan. Memverifikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan dan mempengaruhi. Menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.
3.	Psikomotorik	Pengamatan Peniruan Pembiasaan Penyesuaian	Mengamati proses, memberi perhatian pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada setiap artikulasi. Melatih, mengubah, membongkar sebuah struktur, membangun kembali sebuah struktur, dan menggunakan sebuah model.

Berdasarkan Indikator hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa, Ranah Kognitif, ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan, dan penalaran. Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan

nilai.

Ranah Psikomotor adalah kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu. Keterampilan melakukan sesuatu tersebut meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual, dan keterampilan sosial.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

1) Faktor Internal 1) Faktor Jasmaniah : Kesehatan, cacat tubuh, 2)

Faktor Psikologi: Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motivasi, kematangan, kesiapan. 3) Faktor Kelelahan.

2) Faktor Eksternal 1) Faktor Keluarga: cara orang tua mendidik,

Relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan. 2)

Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah. 3) Faktor Masyarakat: kegiatan siswa

dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor di atas dapat menimbulkan hasil belajar siswa yang berbedabeda. Interaksi antara motivasi belajar dan kesiapan belajar dapat meningkatkan hasil belajar jika dimanfaatkan secara optimal. Misalnya ketika siswa memiliki kecerdasan dalam pembelajaran tetapi tidak didukung dengan kesiapan belajar serta motivasi yang timbul baik dari dalam individu atau dari luar individu maka hasil yang akan dicapai tidak akan maksimal. Dapat disimpulkan bahwa variabel hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua macam faktor yaitu motivasi belajar dan kesiapan belajar

Dengan demikian, faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan faktor yang ada di luar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.⁸⁹

d. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Supratiningsih dan Suharja dalam Ruminati mengungkapkan bahwa penilaian ialah kegiatan untuk membuat

⁸⁹ Edy Syahputra, *Snowball Thrawing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (Sukabumi: Haura. 2020), 26-27

keputusan tentang hasil pembelajaran dari tiap- tiap siswa, serta keberhasilan siswa dalam kelas secara keseluruhan.⁹⁰ Dengan penilaian seorang guru dapat mengukur ketuntatan hasil belajar peserta didik. Menurut Sudjana dalam bukunya Rusdiana tujuan dari penilaian hasil belajar ialah:⁹¹ a. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai mata pelajaran yang ditempuhnya. b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa efektifnya mampu mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan. c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yaitu melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta pelaksanaan sistem. d. Memberi pertanggung jawaban (accountability) dari pihak sekolah kepada pihak- pihak yang berkepentingan. Dalam kurikulum 2013, cakupan penilaian terdiri dari 4 kompetensi, yang meliputi Kompetensi 1 yaitu kompetensi sikap spiritual, kompetensi 2 yaitu kompetensi inti untuk sikap sosial, Kompetensi 4 yakni pengetahuan dan Kompetensi 4 yakni keterampilan. Mekanisme dalam Kurikulum 2013 terdiri atas sebagai berikut:⁹² a. Mekanisme Tingkat Kompetensi Tingkat kompetensi merupakan batas minimal pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pencapaian kompetensi sikap dinyatakan dalam

⁹⁰ Ruminiati, Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD,(Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, 2007), 3

⁹¹ Rusdiana, Penilaian Autentik Konsep, Prinsip, dan Aplikasinya, (Bandung: Pustaka Setia, 2018), 141.

⁹² Supardi, Penilaian Autentik, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 31- 33

deskripsi kualitas tertentu. Pencapaian kompetensi pengetahuan dinyatakan dalam skor tertentu untuk kemampuan berpikir dan dimensi pengetahuannya. Adapun kompetensi keterampilan dinyatakan dalam deskripsi kemahiran dan atau skor tertentu. Pencapaian tingkat kompetensi dinyatakan dalam bentuk deskripsi kemampuan dan atau skor yang dipersyaratkan pada tingkat tertentu.

b. Mekanisme ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar terdiri atas ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan penguasaan substansi, yaitu ketuntasan belajar KD yang merupakan tingkat penguasaan siswa atas KD tertentu pada tingkat penguasaan minimal atau atasnya, sedangkan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu terdiri atas ketuntasan dalam setiap semester, setiap tahun ajaran, dan tingkat satuan pendidikan.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi adalah model Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁹³ Produk yang dikembangkan tersebut dapat berupa produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.⁹⁴ Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan pengembangan yang meliputi: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluations*. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. *Analysis*

Dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat

⁹³ Risa Nur Saadah, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2015).

⁹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 32.

muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. Design

Kegiatan desain dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya

3. *Development*

Development dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4. *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan

pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian dan pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.⁹⁵

Dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh pakar dan mendapatkan respon dari siswa.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan (R&D) dalam penelitian ini menggunakan model yang ditemukan oleh Reiser and Mollanda, dan dikembangkan oleh Robert Maribe Branch berdasarkan filosofi pendidikan implementasi ADDIE yang berpusat pada peserta didik, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahapan proses dalam model ADDIE saling terkait satu sama lain. Oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya produk modul ajar yang efektif. Pengembangan dalam penelitian ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur

⁹⁵ Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016) . 23.

yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari lima langkah. Lima langkah tersebut adalah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁹⁶



Berdasarkan langkah-langkah di atas dapat dijelaskan lebih detail agar lebih mudah dipahami yaitu sebagai berikut:

1. *Analyze* (analisis)

Tahap pertama dalam pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis materi dan analisis media ajar. Dari analisis tersebut menghasilkan analisis permasalahan dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan peserta didik sehingga membutuhkan pengembangan media ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X TKJ di SMKN I Tegalsari genteng Banyuwangi sebagai alat bantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Langkah analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk

⁹⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Sains Springer & Media Bisnis, 2009).

mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah terkait dengan implementasi materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sementara tahap kedua adalah analisis kebutuhan, yaitu menentukan media ajar yang dibutuhkan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik

2. *Design* (desain)

Setelah kebutuhan belajar diidentifikasi, langkah kedua yang dilakukan adalah mendesain pembelajaran. Media yang dikembangkan harus memerhatikan komponen media ajar dengan tampilan semenarik mungkin dan isi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Berikut langkah-langkah dalam perencanaan pengembangan:

- a. Penyusunan Desain Pada Media Pembelajaran, Meliputi pemilihan warna, tata letak tulisan, cover yang menggunakan aplikasi canva, dengan memperhatikan warna dan penggunaan font yang sesuai. Komposisi warna berpengaruh dalam penyajian dan menanamkan basis pengetahuan anak agar mudah diterima. Menurut Goethe dan Itten, warna memberikan sebuah kesan atau pengaruh terhadap emosi manusia, dan disebut dengan pengertian dari psikologi warna.⁹⁷
- b. Perencanaan Penyajian Materi, Pada tahapan ini, langkah pertama adalah menyusun desain isi pembelajaran, yakni : informasi

⁹⁷ Auria Farantika Yogananti, "Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website", *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi dan Multimedia*, 1,1. (2015), 45-54, <http://dx.doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>

pendukung pencapaian KI dan KD, kegiatan siswa untuk pencapaian KD, mencari video dan audio pendukung materi pembelajaran karena dalam aplikasi *android* bisa menyisipkan link video, audio, gambar, GIF, dan lain-lain, pada tahapan akhir berisi tentang rangkuman dan evaluasi serta kunci jawaban.

- c. Perancangan Instrumen Penilaian, Butir-butir instrumen penilaian validitas *aplikasi android* disusun dengan dasar pedoman Depdiknas: yang meliputi validitas materi/isi dan validitas media/penyajian. Proses validasi aplikasi android dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media dilakukan berdasarkan 9 butir item pertanyaan tentang validitas kegrafikan penyajian dan tampilan. Penilaian ahli materi dilakukan berdasarkan 14 butir item pertanyaan tentang validitas isi, penyajian, dan bahasa, penilaian ahli materi pembelajaran sebanyak 9 butir item, Penilaian siswa dilakukan berdasarkan 10 butir pertanyaan tentang kemudahan dan kemenarikan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang memiliki tujuan untuk menghasilkan *aplikasi android* yang layak secara teoritis. Pengembangan *aplikasi android* dilakukan sesuai dengan rancangan, selanjutnya *aplikasi android* akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Langkah pengembangan ini adalah tahapan penyusunan media ajar materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Setelah media selesai

dikembangkan selanjutnya melakukan konsultasi dan validasi kepada para validator, yaitu bahasa, materi, dan pembelajaran. Setelah melakukan validasi kepada para validator selanjutnya ada tahap revisi dari validator untuk menghasilkan produk media yang lebih baik dan sesuai yang diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi para ahli selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan produk yang telah dikembangkan.

4. *Implement* (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap penerapan pada siswa di sekolah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *aplikasi android* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba penggunaan media terhadap peserta didik. Uji coba dilakukan terhadap peserta didik kelas X TKJ SMKN I Tegalsari Banyuwangi untuk mengetahui apakah di dalam media terdapat sebuah kesalahan atau perlu dilakukan perbaikan

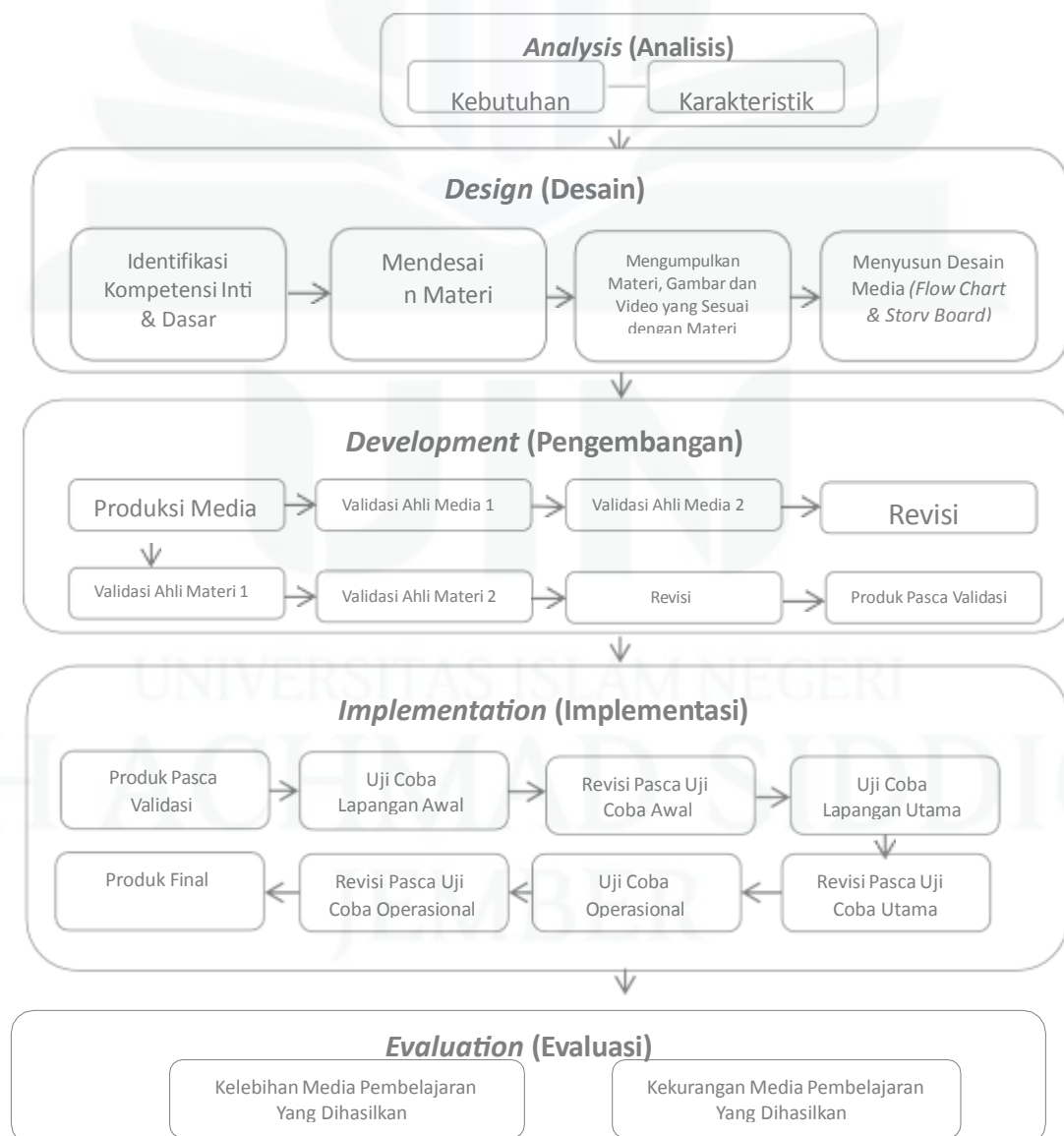
5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian dan pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.⁹⁸

⁹⁸ Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*.

Dalam penelitian dan pengembangan ini evaluasi dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X SMKN I Tegalsari Banyuwangi. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh para ahli, pakar, setelah mendapatkan respon dari guru dan peserta didik.

Tabel 3.1
Flowcart Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran
Berbasis Aplikasi Android



C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android hasil pengembangan. Dalam uji coba produk ini meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data. Masing-masing akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis *aplikasi android* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana validitas, kepraktisan dan efektivitas. Desain uji coba dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba pada subjek ahli dan uji coba pada subjek siswa.

Tahap pertama adalah pada subjek uji coba ahli. Pada tahap pertama ini dapat dilihat apakah media pembelajaran berbasis *aplikasi android* yang dibuat sudah layak untuk digunakan. Ahli menilai tampilan konten dan materi dalam media pembelajaran berbasis *aplikasi android*, yang selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai masukan para ahli.

Tahap kedua adalah subjek uji coba siswa, yaitu dilakukan uji empiris pada siswa kelas X TKJ SMKN 1 Tegalsari. Uji empiris ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan, kepraktisan, kemenarikan dan kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran menggunakan media berbasis *aplikasi android*.

Dalam penelitian ini menggunakan desain *Pre-Eksperimental Designs* (nondesigns) dengan bentuk *Group Pretest Posttest Design*. Dengan desain penelitian seperti ini, hasil pengukuran yang dilakukan

dapat diketahui lebih akurat, dikarenakan keadaan di awal sebelum perlakuan diberikan kepada subjek penelitian dapat dibandingkan dengan keadaan setelahnya.

Menghitung hasil tes yang disebarkan juga bertujuan untuk menentukan efektivitas dari produk modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis moderasi beragama. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa desain penelitian eksperimen ini tidak adanya variabel kontrol (kelas kontrol) dan sample tidak dipilih secara random.⁹⁹

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari ahli materi/isi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas X TKJ di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi. Ahli materi berfungsi untuk menilai validasi materi/isi, ahli media berfungsi untuk menilai validasi media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi/isi dan ahli media pembelajaran terhadap media yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa kelas X TKJ SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi. Hal ini dilakukan karena kelas X adalah kelas awal untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Pemilihan subyek ini juga berdasarkan pertimbangan bahwa peserta didik kelas X memiliki kemampuan yang merata yang baru lulus dari SLTP, sehingga akan memberikan kemudahan dalam implementasi suatu produk.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari uji coba produk ini berupa data

⁹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 24th ed. (Bandung: Alfabeta, 2016).

kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara dengan guru dan siswa, tanggapan dan saran perbaikan validator ahli, validator media dan tanggapan siswa dalam skala kecil dan skala besar. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penghitungan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan subjek uji coba di lapangan

Data yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kelayakan diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, sedangkan kepraktisan dan keefektifan diperoleh dari instrumen yang diberikan kepada siswa kelas X TKJ di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan alat pengumpul data berupa ahli media, ahli materi dan respon siswa. Kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini berbentuk daftar centang dengan skala penilaian pada setiap aspek mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi android yang telah dirancang, menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5. Adapun kriteria penilaian dalam skala ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Skala Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3

Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Sugiyono (2013: 108)

Berikut ini merupakan pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android:

a. Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan instrumen analisis kebutuhan siswa, yang meliputi penggunaan angket dan wawancara, untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Angket ini tersebar kepada siswa kelas X TKJ di SMKN 1 Tegalsari untuk mendapatkan wawasan mengenai preferensi dan kebutuhan mereka terhadap penggunaan media selama pembelajaran.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru PAI dan Budi Pekerti untuk mendapatkan perspektif mereka terkait penggunaan media dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kombinasi antara angket dan wawancara diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana penggunaan media dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti.

b. Instrumen Validasi

1) Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media dikembangkan berdasarkan indikator

berikut:

Tabel 3.3
Instrumen Validasi ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian aplikasi berbasis android memenuhi kriteria kelengkapan sumber belajar					
2.	Desain <i>aplikasi android</i> ditampilkan secara sistematis.					
3.	Desain aplikasi android yang ditampilkan memiliki daya tarik siswa untuk semangat Belajar					
4.	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca					
5.	Sistem penomoran jelas					
6.	Judul, gambar dan keterangan gambar serta video dalam aplikasi android sesuai dengan materi					
7.	Kejelasan Gambar					
8.	Kejelasan video / Animasi					
9.	<i>Aplikasi andoird</i> dilengkapi dengan sampul yang menarik					
10.	Aplikasi android dilengkapi dengan kata pengantar					
11.	Aplikasi android dilengkapi tujuan pembelajaran					
12.	Aplikasi android memiliki daftar isi					
13.	Aplikasi android menyajikan materi yang sesuai					

2) Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.4
Instrumen Ahli Materi

Aspek	No	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Isi/materi	1	Materi yang dikembangkan relevan dengan tema					√
	2	Kesesuaian materi dengan tujuan Pendidikan Agama Islam					√
	3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan pembentukan karakter religious					√
	4	Kesesuaian materi pembelajaran sesuai dengan alur perkembangan kognitif peserta didik					√
	5	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan peserta didik					√
	6	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan di dalam modul ajar					√
	7	Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi					√
	8	Materi yang disajikan aktual dan faktual, yakni sesuai dengan perkembangan karakter peserta didik					√
	9	Kesesuaian materi					√

		pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik					
	10	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran					√
	11	Pemberian motivasi untuk peserta didik				√	
	12	Urutan penyajian dalam materi pembelajaran sistematis					√
	13	Sistematika materi pembelajaran yang sistematis dan komprehensif					√
	14	Kelengkapan informasi dalam penyajian materi pelajaran				√	

3) Angket Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3.5
Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	No	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik					√
	2.	Pesan yang disampaikan jelas, tidak menimbulkan makna ganda, tepat sasaran.					√
	3.	Kalimat yang digunakan sederhana dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia					√
	4.	Penggunaan bahasa jelas dan					√

		sesuai dengan konteks local					

4) Instrumen Respon Siswa

Tabel 3.6
Instrumen Respon Siswa

No.	Indikator	Respons	
		Ya	Tidak
1.	Apakah media ajar tersebut dapat membantu kamu dalam memahami pelajaran		
2.	Apakah media ajar tersebut mudah untuk kamu pahami?		
3.	Apakah media ajar tersebut mendorong kamu untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran?		
4.	Apakah dengan media ajar tersebut pembelajaran tidak menjenuhkan?		
5.	Apakah saudara suka dengan materi yang ada pada media ajar tersebut?		
6.	Apakah materi disampaikan dengan jelas?		
7.	Apakah materi Pelajaran dalam media ajar tersebut dapat membuat saudara tidak bosan mengikuti pembelajaran?		
8.	Apakah dengan media ajar tersebut saudara dapat memahami materi dengan cepat dan jelas?		
9.	Apakah media ajar tersebut memudahkan saudara memahami keterkaitan pembelajaran dengan nilai-nilai agama Islam?		
10.	Apakah media ajar tersebut memudahkan saudara mengerti pembelajaran yang berkaitan dengan agama Islam?		

5) Tes

Tes dilakukan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis aplikasi android yang telah dikembangkan. Tes ini berupa *Pre-test* dan *Post-test* dengan soal berupa pilihan ganda 10 dan uraian sebanyak 5 soal. *Pre-test* ini diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan sedangkan untuk *Post-test* diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif dilakukan dikarenakan data-data yang dikumpulkan oleh peneliti berupa informasi dalam bentuk deskripsi tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android di SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi.

Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Hal tersebut bertujuan untuk melihat dan menyeleksi tingkat reliabilitas dan validitasnya. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan dua jenis analisis data, meliputi analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hal ini sejalan dengan pendapat *Bogdan Robert and Biklen Knopp*:

Qualitative research is descriptive. The data collected take the form of words or pictures rather than numbers. The written results of the research contain quotations from the data to illustrate and substantiate the presentation. The data include interview

*transcripts, field notes, photographs, videotapes, personal documents, memos, and other official records.*¹⁰⁰

Penelitian kualitatif merupakan bentuk penelitian yang bersifat deskriptif. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata deskripsi kalimat dan diperkuat dengan gambar. Data tersebut terakumulasi dalam transkrip interview, catatan lapangan, foto, video, tape, catatan pribadi, serta dokumen resmi lainnya.

Sementara kegiatan dalam analisis data kuantitatif adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan penghitungan untuk menjawab rumusan masalah.¹⁰¹ Sementara John W. Creswell menyatakan:

*A quantitative approach is one in which the investigatory primarily uses postpositive claims for developing knowledge (i.e., cause and effect thinking, reduction to specific variables and hypotheses and questions, use of measurement and observation, and the test of the ories), employs strategies of inquiry such asz experiments and surveys, and collect data on predetermined instruments that yield statistics data.*¹⁰²

Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang analisa utamanya menggunakan asumsi-asumsi untuk mengembangkan pengetahuan (yaitu, pemikiran sebab dan akibat, reduksi data ke variabel-variabel tertentu dan hipotesis serta pertanyaan, penggunaan pengukuran dan observasi, dan

¹⁰⁰ Robert C. Bogdan, *Qualitative Research for Education, an Introduction to Theory and Method* (Boston: Pearson Education, 2007).

¹⁰¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Reserach and Development Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*, 253–254.

¹⁰² John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 2nd ed. (Thousa: Sage Publications, 2008), 21.

pengujian teori), menggunakan strategi-strategi analisa seperti eksperimen dan survei, dan mengumpulkan data pada instrumen yang telah ditentukan sebelumnya yang menghasilkan data statistik

a) Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelola data hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa, desain dan tanggapan siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mendeskripsikan data kualitatif berupa saran, tanggapan dan kritikan yang didapat dari angket. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan tahapan selanjutnya. Analisis data digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran berbasis aplikasi android yang berorientasi meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk membuat kesimpulan data-data dari hasil penelitian. Data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari nilai-nilai yang diberikan oleh validator terhadap produk media pembelajaran berbasis aplikasi android berorientasi kemampuan berpikir kritis yang telah dibuat berdasarkan instrumen penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Data kuantitatif ini diperoleh oleh peneliti pada langkah validasi desain dan uji coba produk. Nilai yang diperoleh tersebut didapat dengan menggunakan angket dan analisis validitas ahli

materi, desain, dan angket data uji coba terhadap penggunaan media materi tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis media pembelajaran aplikasi android berorientasi meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis data pada tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli melalui instrumen angket untuk mendapatkan *expert judgement* (pendapat ahli). Validitas yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dimaksud untuk menguji kevalidannya yang dikembangkan dan apakah penggunaan media tersebut dapat digunakan sebagai salah satu media yang baik atau tidak, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan bahan ajar tersebut.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Tsh

Keterangan:

$V - ah$: Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh

dari penilaian ahli Tsh : Total Skor yang diharapkan

Setelah mengetahui nilai validasinya, untuk mendeskripsikan hasil

validasi dapat dilihat dari kriteria validasi berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

No	Interval Skor	Keterangan
1.	$85 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Valid
2.	$69 \leq V - ah < 84$	Valid
3.	$53 \leq V - ah < 68$	Cukup Valid
4.	$37 \leq V - ah < 52$	Kurang Valid
5.	$20 \leq V - ah < 36$	Sangat Kurang Valid

Sumber: Sugiyono (2016)

d) Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk

Analisis data pada tingkat kepraktisan produk didapatkan dari hasil angket yang disebarkan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini. Tujuan dari uji kepraktisan produk media pembelajaran berbasis aplikasi android ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat digunakan (*usable*) secara praktis dalam konteks pembelajaran.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{T s e}{T s h} \times 100\%$$

Keterangan:

$V - ah$: Validasi Ahli

$T s e$: Total skor empirik yang diperoleh dari

penilaian ahli Tsh

: Total Skor yang diharapkan

Tabel 3.8
Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

No	Interval Skor	Keterangan
1.	$81 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Praktis
2.	$61 \leq V - ah < 80$	Praktis
3.	$41 \leq V - ah < 60$	Cukup Praktis
4.	$21 \leq V - ah < 40$	Kurang Praktis
5.	$0 \leq V - ah < 20$	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Sugiyono (2016)

e) Analisis Data Tingkat Keefektifan Produk

Analisis efektifitas produk media berbasis aplikasi android berfungsi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran aplikasi android efektif dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dalam pengujian efektivitas. *Pre- Experimental Design* tidak melibatkan variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak bersifat acak. Desain penelitian adalah *Design Two Group Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data efektivitas melibatkan pemberian *pre-test* (O1) kepada sampel kelas, diikuti dengan pemberian perlakuan *post-test* (O2) berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *aplikasi android*. Pendekatan ini memungkinkan perbandingan yang lebih akurat terhadap kondisi sebelum pemberian perlakuan. Rumus *Design Two-Group Pretest Posttest* sebagai berikut:

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Experiment	O	X	O
Control	O	—	O

Source: (Lestari & Yudhanegara, 2018)

Keterangan

O1 : Nilai *Pre-test*

X : Penggunaan media pembelajaran berbasis *aplikasi android*

O2 : Nilai *Post-test*.¹⁰³

Setelah memperoleh data *Pre-test* dan *Post-test*, langkah berikutnya adalah melakukan uji *N-Gain* dengan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 25*. *N-Gain Score* adalah metode yang digunakan untuk mengukur efektivitas suatu intervensi dengan mencatat peningkatan rata-rata antara kondisi sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Dalam konteks ini, *N-Gain* digunakan untuk menilai apakah terjadi peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *aplikasi android*. Berikut adalah rumus untuk menghitung *N-Gain Score*¹⁰⁴

$$N-Gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{...}$$

¹⁰³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), 111.

¹⁰⁴ M. Fetra Bonita Sari, Risda Amini, „Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan *N-Gain* Di PGMI“, 5.2 (2020), 3(2), 524–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.524>

Skor ideal-skor pretest

Setelah ditemukan rata-rata *N-Gain* maka selanjutnya menentukan kategori efektif sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kategori Keefektifan

Skor	Kualifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syafitri (2008: 33)

Jika perolehan skor dari *N-Gain* adalah $0,3 \leq g \leq 0,7$ maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti kelas X TKJ dapat dikatakan “Efektif”.

f) Validitas Tes

Tes adalah alat ukur untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes yang baik adalah tes yang memiliki hasil validitas yang baik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi atau *content validity*.

Peneliti menggunakan *content validity* untuk tes yang diuji sesuai dengan materi dengan mempertimbangkan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran. Disamping itu, soal yang diujikan telah divalidasi oleh guru mata pelajaran dan waka kurikulum.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada bab ini peneliti memaparkan tentang hasil penelitian dan pengembangan atau *research and development* (RnD) yang telah dilakukan oleh peneliti. Sebagaimana yang telah tertera di bab sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikembangkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri I Tegalsari pada kelas X Tahun Ajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Raiser and Mollenda dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Prosedur penelitian dan pengembangan ini menghasilkan modul ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri I Tegalsari pada kelas X Tahun Ajaran 2023/2024.

1. Analysis (tahap analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah tahap analisis, karena pada tahap ini peneliti menganalisis masalah yang terjadi dalam materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti. Adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis permasalahan dalam materi mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan analisis kebutuhan peserta didik.

- a. Analisis permasalahan materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Muatan materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menghadapi permasalahan yang memerlukan analisis mendalam agar dapat dicarikan solusi yang tepat. Permasalahan utama yang ada adalah tingkat materi pelajaran yang relatif rendah (mudah) dan isi mater yang masih kuraglengkap cakupannyabila diajarkan kepada peserta didik tingkat Sekolah Lanjutan Menengah Atas (SLTA). Kelas X merupakan tahap awal pembelajaran tingkat Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) di mana bangunan karakter dan nilai-nilai moralitas sudah mulai dikembangkan. Oleh sebab itu, dirasa penting untuk dilakukan analisis secara cermat terhadap materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bagi peserta didik, agar materi yang disajikan tepat, sesuai dengan kebutuhan mereka, yang mulai menginjak masa remaja.

Ketersediaan media ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang ada hanya buku-buku tematik yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atau penerbit lainnya yang materinya terlalu ringkas dan mendasar bagi peserta didik, sehingga perlu adanya pengembangan media ajar agar pembelajaran lebih terarah dan sesuai, lingkungan

belajar peserta didiknya, yang mengajarkan nilai-nilai luhur seperti kemandirian, keikhlasan, kesederhanaan, toleransi, nasionalisme, ketundukan/kepatuhan, dan lainnya.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara Bapa Gatot Kurnianta S.Pd. M.M selaku kepala sekolah:

“Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam menjadi suatu kebutuhan, karena media ajar yang selama ini saya lihat yang digunakan oleh guru-guru hanyalah menggunakan buku LKS yang ada dan dengan metode ceramah yang membuat suasana kelas kurang aktif, kurang hidup. Jadi anak-anak lebih gampang bosan.”¹⁰⁵

Senada dengan pernyataan kepala sekolah diatas. Bapak Hartono S.Pd kurikulum di SMK N 1 Tegalsari juga menyampaikan hal sebagai berikut:

“pengembangan media ajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti sangat penting, melihat pada jaman sekarang buku pedoman (LKS) sangatlah terbatas cakupan materinya, jadi masih perlu mencari sumber tambahan lain. Maka dengan hal ini sangat mempengaruhi efektifitas kegiatan belajar mengajar.”

Dari pernyataan kepala sekolah dan kurikulum tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya suatu pengembangan media ajar Pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMKN 1 Tegalsari untuk menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar.

Pernyataan kepala sekolah dan kurikulum diperkuat lagi dengan pernyataan Ibu Hikmah Fidasu M.Pd selaku Guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti yaitu sebagai berikut:

¹⁰⁵ Wawancara 12 September 2024

“pengembangan media pendidikan agama Islam sangat penting untuk mengatasi keterbatasan cakupan materi yang ada di buku LKS bukan hanya itu, dengan pengembangan suatu media ajar dapat menjadikan suasana kegiatan belajar mengajar lebih kreatif dan inovatif, lebih hidup jadi guru tidak hanya menjadi menjadi centre of knowledge.

Pernyataan diatas semakin memperkuat bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar di kelas.

Sementara hasil wawancara dengan peserta didik di SMKN 1 Tegalsari menyatakan.

“kami dikelas hanya terpaku pada buku LKS, kami perlu suatu media yang sangat lengkap isi materinya dan kalau bisa yang tidak gampang hilang. Karena tidak sedikit dari kami sering lupa membawa buku.

Senada dengan pernyataan kepala sekolah yaitu Bapak Gatot Kurnianta, S.Pd., M.M sebagai berikut:

“Menurut saya media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti yang perlu dikembangkan yaitu suatu media yang dapat menampung cakupan materi pendidikan agama Islam dan budi pekerti yang luas. Jadi tidak hanya sedikit isi materinya dan yang paling penting guru dan murid kami mudah mempelajarinya.”

Pernyataan kepala sekolah diatas juga senada dengan pernyataan kurikulum yaitu Bapak Hartono, S.Pd

“media pendidikan agama Islam yang dapat dikembangkan menurut saya media tersebut dapat mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan lebih baik lagi kalau media tersebut dapat diakses dimana saja atau dapat dipelajari dimana saja”

Begitu juga pernyataan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi

Pekerti yaitu Ibu Hikmah Firdausi M.Pd yaitu:

“kami sebagai gur memnag perlu adayasuat pengembangan media untuk menunjang kegiatan belajar kami. Anak-anak sekarang ini terkadang masih sering lupa tidak membawa buku LKS, bahkan tidak jarang banyak yang bilang bahwa mereka kehilangan bukunya. Saya disini sebagai guru masih sering ningung menyikapi kejadian seperti ini kalau boleh usul saya ini pengen ada suatu media yang dimana isinya lengkap dengat materi ajar berikut juga dengan evaluasinya dan yang paling penting anak-anak dapat udak meng akses dan mempelajari”.

Kemudian pernyataan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi

Pekerti tersebut diperkuat dengan pernyataan singkat peserta didik kelas

X sebagai berikut:

“kami sering bosan dikelas karena materi dan penyampaian yang hanya begitu saja, jadi kami kurang tertari mengikuti pelajaran agama.”

Pernyataan diatas diperkuat lagi oleh Bapak Kepala Sekolah

yaitu Bapak Gatot urnianta, S.Pd., M.M.

“media pembelajaran PAI dan budi pekerti saat ini perlu mengikuti perubahan zaman. Yang mana sekarang ini semuanya serba teknologi.teknologi saat ini sudah tidak asing lagi bagi siswa, malah dengan teknologi dapat membantu kita dalam kegiatan belajar mengajar”.

Senada dengan pernyatan kepala sekolah, bidang Kurikulum

Bapak Hartono, S.Pd memberikan pernyataannya sebagai berikut:

“sekarang ini sudah era digital, kita dan siswa ini sudah tidak asing dengan digital jadi sangat perlu pengembangan satu media ini berbasis digital agar kita bisa mengikuti zaman sekarang ini.

Beberapa pernyataan diatas di dukung oleh Ibu Hikmah Firdaus

M.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu:

“pengembangan media dengan teknologi ini sangat perlu dilakukan, karena kita ini sudah modern semuanya serba digital serba memanfaatkan teknologi dan serba canggih. Jadisangat perlu dan penting media pembelajaran pendidikan agama Islam ini untuk dikembangkan berbasis teknologi yang mudah di akses dan mudah dipelajari oleh siswa dan guru”

Untuk melakukan hal tersebut dapat melibatkan kerjasama aktif antara pihak sekolah, guru pendidikan agam Islam serta stakeholder lainnya. Dengan melibatkan pihak-ihak terkait diharapkan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dpat terealisasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Desain (*Design*)

Dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE tahap berikutnya setelah tahap analisis adalah mendesain media pembelajaran, berupa media ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang didesain untuk menjelaskan tentang pengembangan media ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis android.

Pemilihan media pembelajaran dilakukan sesuai denngan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dipilih peneliti untuk dikembangkan adalah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis android. Media ini berisi tentang materi, kuis, evaluasi , video dan games.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Ibu Hikmah Firdasu M.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti;

“saya sebagai guru PAI merasa perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat di akses oleh semua murid dan guru dengan mudah dan lengkap yang mana mencakup semua materi dan kegiatan evaluasi., dan yang tida kalah pentingnya, media tersebut menjadikan peserta didik lebih semangat dan fun dalam kegiatan belajar mengajar.”

Adapun fungsi dari pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis android diantaranya:

- 1) Untuk memudahkan peserta didik dan guru memahami dan mempelajari materi dengan cakupan materi yang lebih luas.
- 2) Memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar
- 3) Menjadikan suasana kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan

a) Membuat *Flowcart*

Flowchart merupakan alur skenario pembelajaran dari pemikiran peneliti. Dimana *flowchart* bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam proses pengembangan. Sehingga adanya *flowchart* ini membantu peneliti dalam mendesain tampilan media pembelajaran berbasis aplikasi android. *Flowchart* yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.1

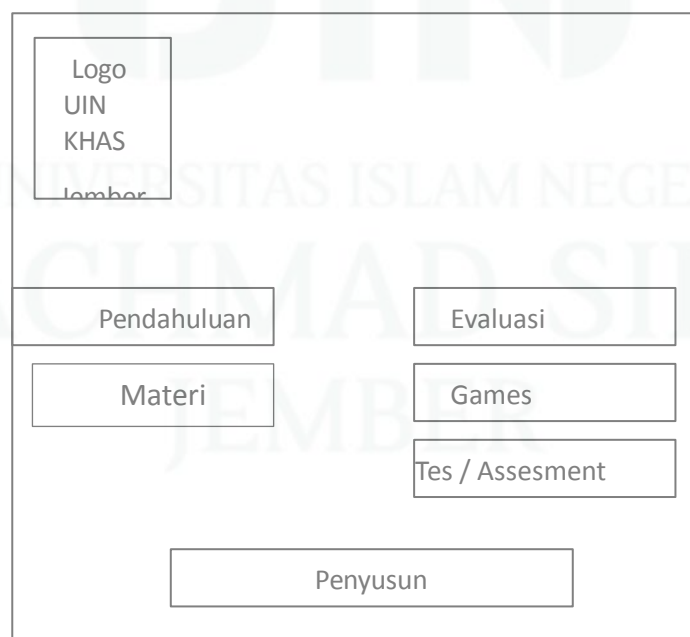
Flowcart pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android



b) Mendesain Tampilan

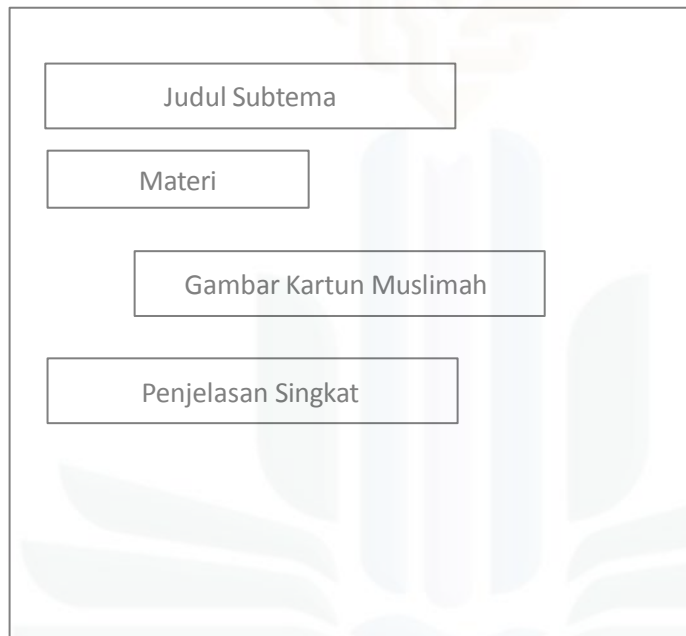
1) Tampilan depan

Gambar 4.2 Tampilan cover depan



6. Materi

Gambar 4.3 Tabel Materi

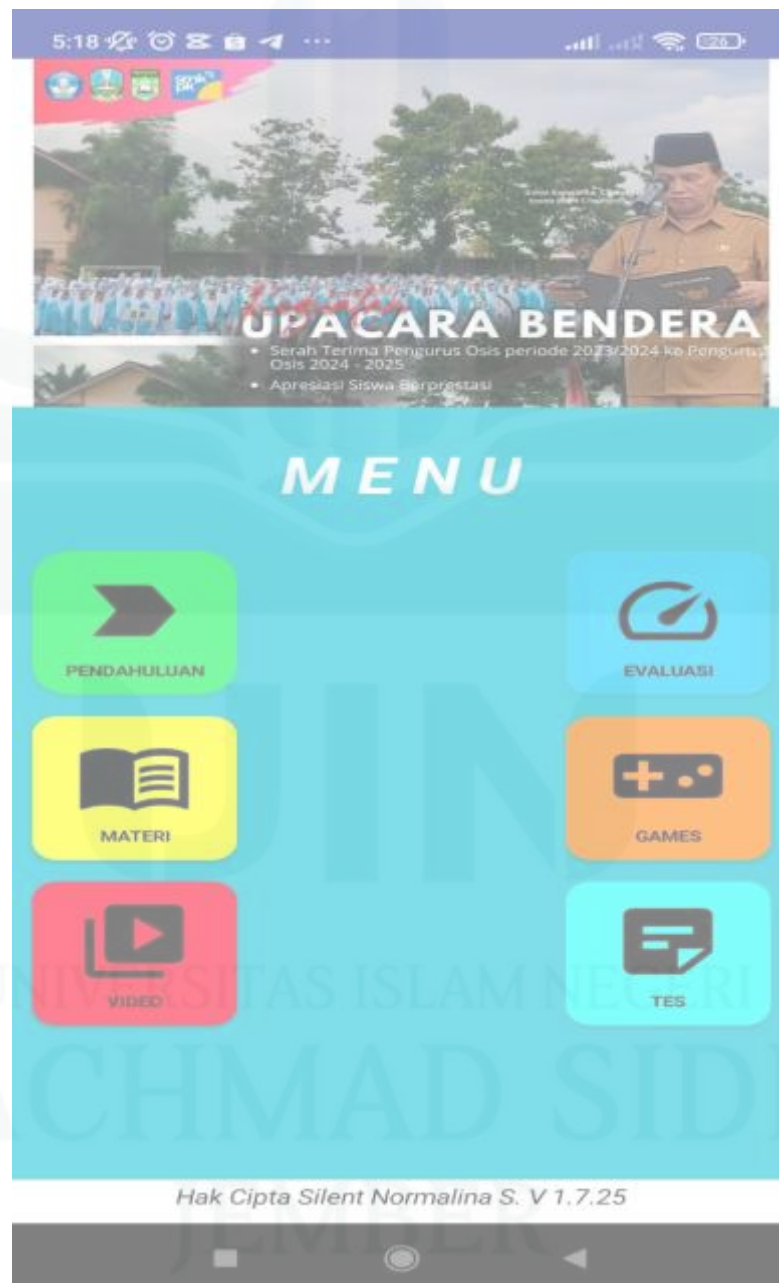


7. Development (Pengembangan)

Selanjutnya menyusun bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada media berbasis android. Bahan ajar yang disusun terdiri dari beberapa komponen teks, gambar, animasi, audio, dan video yang diolah menjadi satu kesatuan bahan ajar berbasis aplikasi android. Isi dari bahan ajar meliputi materi pembelajaran dan latihan.

Penyusunan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis android menyesuaikan dengan materi pelajaran kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) setingkat Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Media pembelajaran yang telah disusun tersebut merupakan desain yang selanjutnya dikonsultasikan oleh peneliti kepada pembimbing, ahli

bahasa, dan ahli materi serta ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk yang sesuai kebutuhan untuk dilakukan validasi dan uji coba produk agar menghasilkan produk yang tepat guna, efektif, efisien dan bermanfaat.



Berikut ini adalah hasil validasi dari beberapa ahli dalam penelitian

pengembangan medial ajar ini:

a. Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ulya Nurul Laily M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia di Universitas Bhakti Indonesia Banyuwangi yang bertujuan untuk memperoleh masukan, tanggapan, dan saran yang berkaitan dengan desain produk yang sedang dikembangkan pada aspek pemilihan kata, penyusunan kalimat, dan struktur baku Bahasa Indonesia. Jumlah keseluruhan indikator yaitu ada 5 indikator, di mana setiap indikator memiliki skor 1-5.

Data yang diperoleh dari validator ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Penilaian dan Validasi Ahli Bahasa

Aspek		Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Bahasa		Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik					√
		Pesan yang disampaikan jelas, tidak menimbulkan makna ganda, tepat sasaran.					√
		Kalimat yang digunakan sederhana dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia					√

		Penggunaan bahasa jelas dan sesuai dengan konteks local					√

Dari hasil tersebut, maka presentase tingkat kevalidan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$V\text{-ah} = \frac{TS\text{-e}}{TS\text{-h}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$$

Dengan hasil nilai dari validasi ahli bahasa sebesar 96%, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android Kelas X di SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi mencapai kategori **sangat valid**. Persentase yang tinggi dalam bidang bahasa ini menunjukkan bahwa pemilihan kata dalam Bahasa Indonesia, struktur bahasa, dan kaidah penyusunan kalimat menurut ahli Bahasa sangat memadai.

Keberhasilan ini mencerminkan kualitas tinggi dari aspek bahasa, yang mendukung efektivitas komunikasi materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, hasil validasi sebesar 96% juga menunjukkan bahwa modul ini telah mendapatkan penerimaan positif dari ahli, mengindikasikan bahwa ada keefektifan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam konteks pengembangan media pembelajaran ini. Dengan demikian, media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang sangat baik

untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa di SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi.

b. Validasi ahli materi

Penilaian ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis berbasis android Kelas X SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi dapat dilihat dalam sajian tabel berikut:

Tabel 4.5

Hasil Penilaian dan Validasi ahli materi

No	Indikator	Skor
1	Materi yang dikembangkan relevan	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan Pendidikan Agama Islam	5
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan pembentukan karakter religious	5
4	Kesesuaian materi pembelajaran sesuai dengan alur perkembangan kognitif peserta didik	5
5	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan peserta didik	5
6	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan di dalam	5

	mediapembelajaran	
7	Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi	5
8	Materi yang disajikan aktual dan faktual, yakni sesuai dengan perkembangan karakter peserta didik	5
9	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
10	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran	5
11	Pemberian motivasi untuk peserta didik	4
12	Urutan penyajian dalam materi pembelajaran sistematis	5
13	Sistematika materi pembelajaran yang sistematis dan komprehensif	5
14	Kelengkapan informasi dalam penyajian materi pelajaran	4

$$V\text{-ah} = \frac{TS\text{-e}}{TS\text{-h}} \times 100\%$$

TS-h

$$V\text{-ah} = \frac{68}{70} \times 100\% = 97\%$$

70

Dengan memperoleh hasil ahli validasi materi sebesar 97%, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android Kelas X SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi telah mencapai kategori **sangat valid**. Persentase validasi ahli materi yang tinggi ini mencerminkan bahwa materi yang disajikan dalam media tersebut telah mendapatkan pengakuan positif dari para ahli, menandakan kualitas yang baik dan kesesuaian dengan kurikulum serta kebutuhan pembelajaran peserta didik. Keberhasilan mencapai tingkat validasi sebesar 97% ini juga menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

c. Validasi ahli pembelajaran

Penilaian ahli pembelajaran dalam pengembangan Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android Kelas X SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi dapat dilihat dalam sajian tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Penilaian dan Validasi ahli pembelajaran

No	Indikator	Skor
1	Kelengkapan isi media pembelajaran tujuan pembelajaran	5
2	Isi media pembelajaran relevan dengan isi materi	5

3	Ketepatan tata bahasa	5
4	Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	5
5	Pembelajaran media pembelajaran berpusat pada peserta didik	5
6	Media pembelajaran mampu membuat peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran	5
7	Media pembelajaran mampu membentuk komunikasi yang interaktif antar peserta didik	4
8	Desain media pembelajaran menarik dan relevan	5
9	Tulisan jelas dan mudah dibaca	5

$$V\text{-ah} = \frac{TS\text{-e}}{TS\text{-h}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{44}{45} \times 100\% = 98\%$$

Dengan capaian hasil ahli validasi ahli materi dan pembelajaran sebesar 98%, dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis aplikasi android Kelas X

SMK Negeri I Tegalsari banyuwangi ini dapat dikategorikan **sangat valid**. Persentase yang tinggi ini mencerminkan penerimaan positif dari ahli pembelajaran terhadap kemanfaatan dan relevansi produk media ini dalam proses pembelajaran.

Media ini terbukti sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum serta memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Keberhasilan media ini dalam mendapatkan validasi pembelajaran sebesar 98% juga menunjukkan bahwa ahli pembelajaran mengakui kualitas pembelajaran di dalam media ini, yang diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android Kelas X SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi..

Dengan demikian, media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber daya pembelajaran yang sangat baik untuk mendukung upaya guru dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

d. Validasi ahli media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan dari sisi desain atau tata letak penyusunan. Validasi desain dilakukan oleh Riza Faishol M.Pd dosen Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi Data hasil validasi dari ahli media adalah sebagai berikut

Angket validasi ahli media dikembangkan berdasarkan indikator

berikut:

Tabel 4.7
Hasil Penilaian dan Validasi ahli Media

	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	Penyajian aplikasi berbasis android memenuhi kriteria kelengkapan sumber belajar					√
	Desain aplikasi android yang ditampilkan memiliki daya tarik siswa untuk semangat Belajar					√
	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca					√
	Sistem penomoran jelas				√	
	Judul, gambar dan keterangan gambar serta video dalam aplikasi android sesuai dengan materi					√
	Kejelasan Gambar					√
	Kejelasan video / Animasi					√

	Aplikasi andoird dilengkapi dengan sampul atau halaman utama yang menarik				√	
	Aplikasi android dilengkapi dengan kata pengantar				√	

Dari hasil tersebut, maka presentase tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis android dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{T s e}{x 100\%}$$

$T s h$

$$V - ah = \frac{42}{45} \times 100\% =$$

45

$$V - ah = 93\%$$

Keterangan:

V – ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli
Tsh : Total Skor yang diharapkan.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diperoleh data prosentase tingkat kevalidan bahan ajar dari segi media sebesar 93%. Jika hasil tersebut ditransformasikan ke dalam kalimat kualitatif maka validitas media ajar berbasis aplikasi android dinyatakan “**sangat valid**”.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah dinyatakan layak oleh validator produk selanjutnya siap untuk diuji cobakan kepada siswa. Pada tahapan implementasi ini, media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti dilaksanakan melalui uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Alur uji coba lapangan dimulai dari skala kecil kemudian dilanjut pada skala besar pada siswa kelas X SMKN I Tegalsari Banyuwangi. Pada uji coba skala kecil dilakukan dengan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan produk, sedangkan untuk uji coba skala besar dilakukan dengan memberikan angket serta lembaran tes berupa *Pre-test dan Post-test* dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Sebelum melakukan uji coba skala besar terdapat beberapa prosedur yang dilakukan pada pelaksanaan, diantaranya:

- a. Memperkenalkan diri kepada seluruh siswa dan menyampaikan maksud dari pelaksanaan uji coba kepada siswa.
- b. Untuk uji skala besar memberikan soal *Pre-test* kepada siswa dengan waktu

90 menit.

- c. Penyajian media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- d. Siswa mengisi angket kepraktisan kemudian menganalisis media pembelajaran yang telah ditonton melalui lembaran yang telah disediakan.
- e. Untuk skala besar setelah pengisian angket siswa diminta untuk mengisi *Post-test* untuk mengetahui hasil belajar sehingga dapat mengetahui keefektifan produk.
- f. Menganalisis hasil angket dan tes siswa.
- g. Merevisi produk apabila terdapat kekurangan pada media pembelajaran berbasis aplikasi android

Berikut ini pemaparan hasil uji coba skala kecil dan skala besar pada media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada kelas X SMKN I Tegalsari.

a. Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil, peneliti memilih subjek penelitian sebanyak sepuluh peserta didik. Sepuluh peserta didik yang dipilih tersebut berdasarkan acak (*random sampling*). Uji coba skala kecil dilakukan pada hari selasa 17 September 2024. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan produk yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik dengan skala besar. Tahap uji coba skala kecil dilakukan pada sebagian peserta didik kelas X. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan produk yang telah dikembangkan dan mencari kekurangan pada produk sebelum diuji cobakan kepada siswa dengan skala besar. Tahap uji coba skala kecil dilakukan pada kelas X. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil

	Nama Siswa	Jumlah Skor	Skor Maksimal
		41	50
		44	50
		42	50
		40	50
		43	50
		43	50
	Rata-rata	253	300

Berdasarkan tabel 4.5 dari perhitungan uji coba skala kecil kepada 6 siswa melalui angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android. Berikut Ini hasil perhitungan angket respon siswa:

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-max} \times 100\%$$

TS-max

$$NPr = \frac{253}{300} \times 100\% = 84\%$$

Hasil uji respon peserta didik yang mencapai 92% menjadi bukti konkret atas keberhasilan pengembangan modul ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android Kelas X SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi. Penilaian yang mencapai kategori **sangat baik** tersebut menunjukkan bahwa modul tersebut tidak hanya sekadar memenuhi ekspektasi, tetapi juga berhasil melampaui harapan. Tingkat respons yang tinggi ini mencerminkan penerimaan yang positif dan tingkat kepuasan yang tinggi dari peserta didik terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik dengan baik, serta berhasil menarik minat dan antusiasme mereka. Keberhasilan ini tidak hanya tercermin dari angka respons yang tinggi, tetapi juga dari dampaknya dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik terhadap materi pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya menjadi instrumen pembelajaran yang efektif, tetapi juga menjadi wahana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti itu sendiri. Oleh karena itu, keberhasilan ini patut menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang berkelanjutan.

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android memperoleh nilai 81,5%. Sehingga media

pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dikategorikan **“Sangat Praktis”**.

b. Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji skala kecil, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar. Jumlah populasi yang digunakan sebanyak 34 siswa di kelas X. Pertemuan ini dilakukan pada pertemuan kedua yaitu pada hari Kamis tanggal 04 November 2024.

Pelaksanaan yang dilakukan peneliti disini sama seperti hari pertama pada uji coba skala kecil. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan *Pre-test* dilanjut dengan menonton media pembelajaran berbasis aplikasi android. Setelah itu dilanjutkan dengan mengisi angket dan mengerjakan soal *Post-test* dengan soal yang sama dengan *Pre-test*. Tujuan dari uji coba skala besar untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi android. Berikut ini hasil dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *aplikasi android*:

Tabel 4.9
Hasil Uji Coba Sekala Besar

No	Nama Peserta Didik	Skor Angket	Skor Maksimal
1	Peserta didik 1	46	50
2	Peserta didik 2	47	50
3	Peserta didik 3	45	50
4	Peserta didik 4	46	50

5	Peserta didik 5	45	50
6	Peserta didik 6	45	50
7	Peserta didik 7	46	50
8	Peserta didik 8	47	50
9	Peserta didik 9	47	50
10	Peserta didik 10	45	50
11	Peserta didik 11	46	50
12	Peserta didik 12	47	50
13	Peserta didik 13	46	50
14	Peserta didik 14	46	50
15	Peserta didik 15	46	50
16	Peserta didik 16	46	50
17	Peserta didik 17	46	50
18	Peserta didik 18	46	50
19	Peserta didik 19	47	50
20	Peserta didik 20	46	50
21	Peserta didik 21	46	50
22	Peserta didik 22	45	50
23	Peserta didik 23	46	50
24	Peserta didik 24	46	50
25	Peserta didik 25	47	50
26	Peserta didik 26	45	50
27	Peserta didik	46	50

	27		
28	Peserta didik 28	46	50
29	Peserta didik 29	46	50
30	Peserta didik 30	45	50
31	Peserta didik 31	45	50
32	Peserta didik 32	45	50
33	Peserta didik 33	45	50
34	Peserta didik 34	45	50
	Jumlah		1.700

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-max} \times 100\%$$

TS-max

$$NPr = \frac{1.559}{1.700} \times 100\% = 91\%$$

Hasil uji respon peserta didik yang mencapai 92% menjadi bukti konkret atas keberhasilan pengembangan modul ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android Kelas X SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi. Penilaian yang mencapai kategori **sangat baik** tersebut menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya sekadar memenuhi ekspektasi, tetapi juga berhasil melampaui harapan. Tingkat respons yang tinggi ini mencerminkan penerimaan yang positif dan tingkat kepuasan yang tinggi dari peserta didik terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik dengan baik, serta berhasil menarik minat dan antusiasme mereka. Keberhasilan ini tidak hanya tercermin dari angka respons

yang tinggi, tetapi juga dari dampaknya dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik terhadap materi pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya menjadi instrumen pembelajaran yang efektif, tetapi juga menjadi wahana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti itu sendiri. Oleh karena itu, keberhasilan ini patut menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang berkelanjutan.

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android memperoleh nilai 92%. Sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dikategorikan “**Sangat Praktis**”.

c. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pada kegiatan pretest dan post test ini yang dilakukan peneliti dilakukan dengan cara membagi dua kelas yaitu kelas eksperiment dan kelas control. Yang mana pada kedua kelas tersebut sama sama diberikan soal pretest, tetapi yang menjadi perbedaanya yaitu pada kelas eksperimen diberi sebuah perlakuan sebelum mengerjakan post test kelas tersebut diberi perlakuan media pembelajaran berupa aplikasi ndroid. Setelah itu kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperiemnt dan kelas control sama sama mengerjakan post test. Berikut ini table hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperiment dan kelas control:

Tabel 4.10
Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

KELAS CONTROL (KONVENSIONAL)			
NO	NAMA	Pre-Test	Post – Test
1	LAILA NAHARI AL MUGHNIYAH	60	80
2	LOLITA SETYANINGSIH	55	85
3	M MIFTAHUR RAFI	50	80
4	M RAHEL ADI K	60	80
5	MAHDI FIRMANSYAH	70	75
6	MAYA MAHARANI	70	80
7	MEGA DWI LESTARI	70	85
8	MOCH REYYAN SURYA SYAHPUTRA	60	75
9	MOCHMAMAD SOLLY SIGIT PUTRA BAINI	60	85
10	MOH RAYHAN FAHREZZI	60	80
11	MUAZAM JAVIER ALKAFI	60	90
12	MUCHAMAD DINAR EKA SETIYAWAN	60	80
13	MUH SYAHID SYAIFUDIN	60	80
14	MUHAMMAD ADRIAN PUTRA SUDIRMAN	50	85
15	MUHAMMAD IZZA MAULANA	50	80
16	MUHAMMAD NADHIR SYAFAAT	55	85
17	NADIA RAMADANI	65	75
18	NANIK JULAIKAH	65	90
19	NATASYA SATU AYUNINGRUM	55	80
20	NAUFAL ARIF AL FADHIL	55	75
21	NENDRA DWINARA JULIEON PUTRA	65	85
22	PUTRI ANGGRAINI	55	75
23	PUTRI CESYA DIFNI AURORA	65	85

24	RACHEL JIHAN NUR KHALIFAH	60	80
25	RAISYA NULHAM HINDAMI	60	80
26	RENATA VIRGINIA IVANA	55	80
27	REZA RAYA PRATAMA	55	80
28	RIZKI EKA GUSTIAR	70	80
29	SABRINA DINTA VABELITA	70	80
30	SINDUNG ARUM	60	85
31	SIVA SEVILA	55	80
32	SONIA BALQIS SYA'BANA	60	80
33	SOVYANA APRILIA PUTRI	60	80
34	TRISTAN ERIKSA SETYAWAN	65	80

Tabel 4.11
Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperiment

KELAS EKSPERIMENT			
No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	ADISTI SYAFIRA CAHAYA RAMADHANI	65	95
2	AHMAD DHAFIR AKBAR AR RASYID	55	95
3	AHMAD FERDI RAMADHAN	50	90
4	AHMAD ROBIT KHOIRUL IZZI	60	90
5	AHMAD SAIFUL MUSTOFA F S	70	90
6	AIDIRA OQTAVIA PUTRI	70	90
7	ALFIANTI ROSITA DEWI	70	85
8	ALVIN DIANDRA WARDANA	60	85

34	GANDY APRILA DWIWONO	65	90
----	-------------------------	----	----

Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis android penelitimelakukan uji N Gain Score. Berdasarkan penghitungan NGain Score yang dilakukan penelitidengan data pretest dan posttest pada aplikasi SPSS. Berikut hasil output spss pada kelas eksperimen dan kelas control.

Tabel 4.12
Tabel Hasil Uji N-Gain

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Eksperimen	Mean	68.5819	1.61574
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65.2947
			Upper Bound	71.8692
		5% Trimmed Mean	68.5587	
		Median	66.6667	
		Variance	88.761	
		Std. Deviation	9.42131	
		Minimum	50.00	
		Maximum	88.89	

		Range		38.89	
		Interquartile Range		12.50	
		Skewness		-.118	.403
		Kurtosis		.119	.788
	Kontr ol	Mean		51.3457	2.19154
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.8870	
			Upper Bound	55.8044	
		5% Trimmed Mean		51.7676	
		Median		50.0000	
		Variance		163.297	
		Std. Deviation		12.7786	
		Minimum		16.67	
		Maximum		75.00	
		Range		58.33	
		Interquartile Range		15.56	
		Skewness		-.543	.403
		Kurtosis		.565	.788

Melalui penghitungan Ngain Score dengan menggunakan data pretest dan

ost test pada aplikasi spss, peneliti menemukan bahawa NGain Score rata-rata kelas eksperimen 68.6 dan kelas control 51,3. Temuan ini menjelaskan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis android **cukup efektif** untuk digunakan. Nilai numeric dan kriteria yang digunakan dalam analisis memberikan dasar kuantitatif untuk menilai dampak intervensi memperkuat kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan merupakan produk yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir dalam kegiatan penelitian dan pengembangan model ADDIE ialah evaluasi (*evaluation*). Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan produk yang dilakukan di kelas X SMK N I Tegalsari Banyuwangi berupa produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android. Tentu karena masih dalam tahap pengembangan terdapat kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android yang sedang dikembangkan ini.

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti ini memiliki sejumlah kelebihan yang dapat langsung memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Diantaranya seperti dengan media ini suasana kelas semakin hidup dan para peserta didik dengan adanya media ini dapat

meningkatkan hasil belajarnya, yang dapat kita lihat setelah diadakannya post test.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Hikmah Firdasu selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

“produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang berbasis android ini terbukti dapat membuat kegiatan belajar semakin mudah dan menyenangkan, tidak hanya itu saja, dengan adanya media ini yang mencakup banyak materi dan berbagai games menarik terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.”

Beberapa sisea yang di wawancarai juga menyatakan hal yang sama.

“ media berbasis android ini sangat membantu kami. Kami jadi tidak jenuh dengan penyampaian materi yang begitu-begitu saja, banya materi dan games seru yang dapat kami akses.”

Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti berbasis android ini dapat dijadikan suatu media atau suatu alat menyampaikan materi kepada peserta didik agar suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Analisis Data

Analisis data dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada hasil validasi ahli bahasa, , materi, serta guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMK Negeri I Tegalsari Banyuwaangi sebagai ahli pembelajaran. Validator ahli bahasa oleh Ulya Nurul Laily M.Pd, selaku dosen Bahasa Indonesia Universitas Bhakti Indonesia Banyuwangi, Untuk validator ahli materi dilakukan oleh Dr. H. Moh. Ali Mas’ud S.Pd,I M.Pd selaku dosen di Sekolah Tinggi Islam Banyuwangi, dan Hkmah Firdaus M.Pd

selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi sebagai ahli pembelajaran.

1. Analisis Kevalidan

Analisis data pada penelitian ini diperoleh dari pendapat ahli (*expert judgement*), yaitu validator ahli materi dan ahli media. Berikut ini hasil keseluruhan dari masing-masing validator:

Tabel 4.13
Hasil Validitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Ahli Validasi	Rata-rata	Kategori
Materi	97%	Sangat Valid
Media	93%	Sangat Valid
Pembelajaran	98%	Sangat Valid
Bahasa	96%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut di atas hasil validitas media pembelajaran berbasis aplikasi android dari aspek materi memperoleh kriteria sangat valid dengan nilai 97%, dari segi media memperoleh kriteria sangat valid dengan nilai 93%. Dari segi pembelajaran dengan nilai 98% dan dari segi bahasa sebesar 96%. Sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dinyatakan valid dan layak digunakan.

2. Analisa Kepraktisan

Analisis kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android. Hasil uji respon peserta didik yang mencapai **92%** menjadi bukti konkret atas keberhasilan pengembangan modul ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Berbasis android Kelas X SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi. Penilaian yang mencapai kategori **sangat baik** tersebut menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya sekadar memenuhi ekspektasi, tetapi juga berhasil melampaui harapan. Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android memperoleh nilai 92%. Sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dikategorikan “**Sangat Praktis**”.

3. Analisis Keefektifan

Hasil penilaian dari *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi android. Dari data tersebut peneliti akan membandingkan efektivitas pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android atau tidak menggunakan.

Hasil keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.14
Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Kelas	Rata-rata	Kategori
Kelas Kontrol	51%	Kurang efektif
Kelas Eksperiment	69%	Cukup efektif

Keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada penelitian ini didapatkan dari uji *N-Gain* pada kelas eksperiment dan kelas

kontrol. Uji *N-gain* bertujuan untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasil penghitungan pada kelas control menunjukkan hasil belajar siswa mempunyai rata-rata rendah, sedangkan pada kelas eksperiment menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa cukup tinggi. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android dinyatakan “**efektif**”. Hal ini karena media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu meningkatkan hasil belajar siswa siswa.

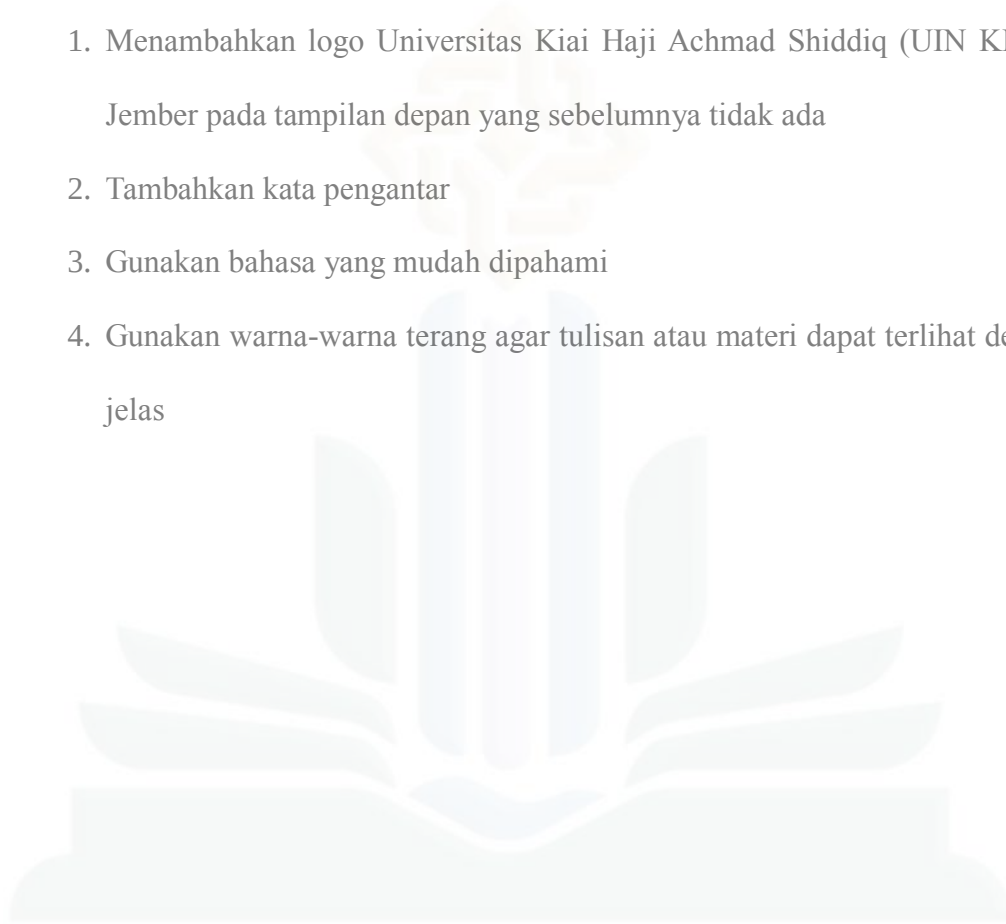
C. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh validator ahli bahasa, materi, dan pembelajaran, kemudian peneliti melakukan perbaikan terhadap desain produk yang sedang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari para validator agar produk yang dihasilkan lebih baik. Kemudian berdasarkan analisis data yang telah disajikan oleh peneliti, bahwa setelah peneliti melakukan uji validitas pada ahli bahasa, desain, materi, dan pembelajaran serta uji lapangan, maka media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android di SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi ini sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi ada beberapa bagian yang perlu direvisi sesuai dengan masukan serta saran dari ahli bahasa, materi, dan pembelajaran. Hasil revisi produk dimaksud sebagai berikut:

1. Menambahkan logo Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS)

Jember pada tampilan depan yang sebelumnya tidak ada

2. Tambahkan kata pengantar
3. Gunakan bahasa yang mudah dipahami
4. Gunakan warna-warna terang agar tulisan atau materi dapat terlihat dengan jelas



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android di SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi. Media pembelajaran ini disusun sebagai tawaran untuk digunakan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) . Berikut pembahasan mengenai kajian produk yang telah direvisi.

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti kelas X di SMKN I Tegalsari merupakan model ADDIE.

Tahap pertama ialah Analisis (*Analysis*), Tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yaitu dimulai dari analisis pencapaian dan kebutuhan siswa, analisis materi serta karakter siswa. Tahap kedua ialah Desain (*Design*), yang terdiri dari tahap 1) Membuat desain tampilan, 2) Membuat *flowchart*. Pada tahap ini adalah membuat rancangan dari desain-desain dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Tahap ketiga ialah pengembangan (*Development*), pada tahap ini melakukan penggabungan semua elemen-elemen yang dibutuhkan seperti animasi, gambar, video dan audio, selain itu pada tahap ini dilakukan tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kevalidan dari produk media pembelajaran berbasis aplikasi

android yang telah dibuat. Tahap keempat yaitu Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android

Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dikatakan layak jika memenuhi aspek dari ketiga yang terdiri dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada kevalidan diperoleh skor persentase 97% ahli materi yang dikategorikan “**sangat valid**”, 93% dari ahli media dikategorikan “**sangat valid**”, 98% dari ahli pembelajaran dan 96% dari ahli bahasa. Kepraktisan diperoleh nilai rata-rata persentase untuk respon siswa skala kecil diperoleh skor sebesar 81,5% yang dikategorikan “**sangat praktis**”, sedangkan respon siswa skala besar diperoleh skor sebesar 92% yang dikategorikan “**sangat praktis**”. Dan keefektifan diperoleh Uji *N-Gain* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 69% yang dikategorikan “**Cukup Efektif**”.

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

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis digital ini diharapkan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

- b. Pengguna media ini diharapkan berhati-hati dalam menggunakan media ini agar bias diakses dengan mudah dan tidak mengalami lemot/

2. Diseminasi

Produk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis android dapat digunakan semua Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), Namun penyebarluasan produk ini harus tetap memerhatikan dan memperhitungkan kebutuhan peserta didik, sehingga penyebaran produk bermanfaat dengan baik dan tepat guna.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti android ini dikembangkan peneliti di kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sudah memenuhi kriteria yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada SMK saja, tetapi juga dapat diterapkan pada SLTA lainnya

Penelitian dan Pengembangan ini hanya dilakukan pada kelas X SMK Negeri I Tegalsari Banyuwangi, lebih baik jika bisa dikembangkan pada kelas lain atau di lingkungan SLTA lainnya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Muhith, Rachmat Baitullah, and Amirul Wahid, 2020. *Metodologi Penelitian*, ed. Mundir Mundir, Cet. I. Yogyakarta: Bildung,
- Abdul Basyit, 2018. "Perkembangan Pendidikan Islam Di Indonesia," *Rausyan Fikr* 14, no. 1.
- Abudzar Al Qifari, 2021. "Epistimologi Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Kreatif* 2, no. 1
- Agnew, P. W., Kellerman, A. S. & Meyer, M. J. *Multimedia in the classroom*. (Boston: Allyn and Bacon.1996)
- Ahmad Warson Munawwir. Kamus Arab Indonesia Al-Munawwir, (Yogyakarta: Pustaka Progresif, 1997), h. 1559. Dalam penelitian ini digunakan pengertian yang kedua yaitu perantara
- Ali Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Volume VIII, No. 2,
- Allan. Paivio, *Mind and Its Evolution : A Dual Coding Theoretical Approach* (L. Erlbaum Associates, 2007).
- Amir Hamzah, 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan* . Malang: CV Literasi Nusantara Abadi,
- Anas Sudijino, 2013. *iPengantar Statistik Pendidikan* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Anggraeni, Retno Dian & Rudy Kustijono. 2013. Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA) Vol 3 No 1, Juni 2013. ISSN: 2087-9946.
- Arif S.Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Memanfaatkannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002),
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, "KBBI," 2016, last modified 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>.
- Barbara B Seels and Rita C Richey, "Teknologi Pembelajaran: Definisi Dan Kawasannya," *Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga Dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ*, 1994.

- Barbara B. Seels & Rita C. Richey, 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*, (Jakarta; Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Benni A Pribadi, 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana,
- Benny A. Pribadi, 2016. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, 2nd ed. Jakarta: Prenada Media Group
- Dalyono, 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Dedy Sugono, dkk. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, Depdiknas,
- Direktorat Kskk Madrasah et al., “KMA 184 Tahun 2019 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah” (2019): 1–28, <https://www.ayomadrasah.id/2019/08/kma-184-tahun-2019-implementasi-kurikulum.html>.
- Edy Syahputra, 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura.
- Edy Syahputra, 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura. 2020
- H. Douglas Brown, 2004. *Language Assessment Principles and Classroom Practices*. San Francisco, USA: Longman,
- Heinich, R., *Instructional Media*. (New York: John Willey & Sons, 1982
- Herman Dwi S. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. Jal 35-38
- <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jpai/article/download/1178/840>
- <https://www.scribd.com/document/573178656/MAKALAH-TEORI-KOGNITIF-MULTIMEDIA-PEMBELAJARAN>
- <https://www.scribd.com/document/573178656/MAKALAH-TEORI-KOGNITIF-MULTIMEDIA-PEMBELAJARAN>
- Ilmiawan Arif, 2018. “Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)” 2, no. 1
- Indra Wijaya and Syaifuddin Sabda, 2023. “Filosofi, Ideologi Dan Paradigma Pendidikan Islam Inter, Multi Dan Transdisipliner,” *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 23, no. 1

- John M. Echols dan Hassan Shaily. Kamus Inggris Indonesia, (Jakarta: Gramedia, 2005), h. 377. Dalam penelitian ini digunakan pengertian yang ketiga yaitu perantara.
- John M. Echols dan Hassan Shaily. Kamus Inggris Indonesia, (Jakarta: Gramedia, 2005), h. 377. Dalam penelitian ini digunakan pengertian yang ketiga yaitu perantara
- John W. Creswell, *Research Design: 2008. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 2nd ed. Thousa: Sage Publications,
- Joko Tri Nugraha and UUD, “Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945,” 1945,
<https://www.mkri.id/public/content/infoumum/regulation/pdf/UUD45ASLI.pdf>.
- Kara Dawson et al., “The Influence of the Multimedia and Modality Principles on the Learning Outcomes, Satisfaction, and Mental Effort of College Students with and without Dyslexia,” *Annals of Dyslexia* 71, no. 1 (April 1, 2021): 188–210,
<https://doi.org/10.1007/s11881-021-00219-z>.
- Kemenag, “Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 211 Tahun 2011 Tentang Pedoman Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah,” *Pustaka Digital Pendidikan Islam* 53, no. 9 (2019): 1689–1699.
- Kemendikbud, “Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah,” *Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024* (2024): 1–26.
- Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada mata kuliah kecerdasan buatan. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 3(1), 72-87.
<http://dx.doi.org/10.30983/educative.v3i1.543>
- Kurnia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yuhaneegara, 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama,
- Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an, “Al-Qur'an Dan Terjemahnya,” *Kemenag RI*, last modified 2022, <https://quran.kemenag.go.id/>.
- Margono, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning. Multimedia Learning*, 41.
<https://doi.org/10.1017/cbo9781139164603>

- Mokh Iman Firmansyah, 2019. "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2
- Muhammad Syazali and Novalia. 2014. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja
- Muhammad Yusuf Ahmad and Siti Nurjannah, "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Kecerdasan Emosional Siswa," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 13, no. 1 (2016): 1–17.
- Mulyadi, 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Malang: UIN-MALIKI PRESS.
- Mundir. 2014. *Belajar dan Pembelajaran, Sebuah Kajian Kritis Konseptual*, Jember: STAIN Jember Pres, 2014
- Munir. Multimedia; 2015. *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta,
- Munir. Multimedia; *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2013. *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Noorzanah, 2017. "Konsep Kurikulum Dalam Pendidikan Islam," *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, no. 28
- Nunuk Suryani dkk, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosda Karya, h. 2. Lihat juga Ali Muhson. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*
- Nunuk Suryani dkk, Loc. Cit. 2014. Lihat juga Arief S. Sardiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers,
- Nunuk Suryani dkk, Loc. Cit. Lihat juga Arief S. Sardiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 6; Ali Muhson. Loc.Cit.
- Nunuk Suryani dkk, Op. Cit, h. 2. Lihat juga Ali Muhson. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Volume VIII, No. 2, tahun 2010, h. 2.
- Nur Iftitahul Husniyah, 2019 "Aksiologis Pendidikan Islam (Perspektif Islam Dan Barat)," *At-Tuhfah: Jurnal Keislaman* 8, no. 1.
- Paul Ayres and Fred Paas, "Cognitive Load Theory: New Directions and Challenges," *Applied Cognitive Psychology* 26, no. 6

(November 2012): 827–32, <https://doi.org/10.1002/acp.2882>;
 Richard E. Mayer, Julie Heiser, and Steve Lonn, “Cognitive Constraints on Multimedia Learning: When Presenting More Material Results in Less Understanding,” *Journal of Educational Psychology* 93, no. 1 (2001): 187–98, <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.1.187>.

Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126. <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, “Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2023 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (2003), <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, “Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2023 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.”

Phillips, Rob. *The developer's handbook to interactive multimedia: a practical guide for educational applications*. (London: Kogan Page Ltd, 1997)

Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*.

Punaji Setyosari, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* Jakarta: Kencana Prenadamedia,

Qanita Alya. 2009. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*. Bandung: PT Indahjaya Adi Pratama.

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

Ramayulis, 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam* Jakarta: Kalam Mulia,

Risa Nur Saadah, 2015. *Metode Peneletian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi

Risa Nur Saadah, 2015. *Metode Peneletian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi,

Rizki Wahyu Ningtyas and Bambang Suteng Sulasmono, 2024. “Pentingnya Modul Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Belajar Di Sekolah Dasar,” *Edukati Jurnal Pendidikan* 2, no. 1

- Robert C. Bogdan, 2007. *Qualitative Research for Education, an Introduction to Theory and Method*. Boston: Pearson Education,
- Robert K. Yin, 2023. *Case Study Research Design and Method* Boston: Sage Publications
- Sa'dun Akbar, 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Saifudin Saifudin and Didin Saepuddin, 2020. "Pengaruh Kolonialisme Jepang Terhadap Pendidikan Islam," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 2
- Sarwan, 2013. *Belajar dan Pembelajaran Aktualisasi Konsep Fundamental dalam proses Pendidikan*. Jember: STAIN Jember Press,
- Sarwan, 2013. *Belajar dan Pembelajaran Aktualisasi Konsep Fundamental dalam proses Pendidikan*. Jember: STAIN Jember Press,
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 24th ed. Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 24th ed. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Reserach and Development Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*, 4th ed. Bandung: CV. Alfabeta,
- Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Reserach and Development Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Reserach and Development Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik*,
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sutopo A. H. *Multimedia interaktif dengan flash*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), p.21.
- Syamsul Arifin Amie Primarni, Sugito, M. Daud Yahya, Nurul Fauziah, "Transformasi Filosofi Pendidikan Islam Pada Pondok Pesantren Di Era Society 5.0," *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2022): 1177–1192, <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2812>.

- Uno, Hamzah B Uno, 2012. *Perencanaan Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara,
- Vaughan, Tay. (2011). *Multimedia : Making it Work* Eight Edition. New York: Mc Graw Hill
- W.s wingkel, 1989. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: PT. Gramedia,
- Yaumi Muhammad, 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana,
- Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).
- Yusri M. Daud, 2021. “Dinamika Pendidikan Islam Di Indonesia (Suatu Kajian Historis),” *Jurnal Intelektualita Prodi MPI FTK UIN Ar-Raniry* 10, no. 2
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1)
- F.D. Davis, “Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, and User Acceptance of Information Technology”, *Managament Information System Research Center*, Vol.13, No.3, (1998): 319
- M. Iqbaria, “An Examination Of Factor Contributing to Micro Computer Technology Acceptance”, *Journal Of Information System Quarterly*, Vol.13, No.6, (1994): 349
- Jam'an, “Penerapan Teori Technology Acceptance Model Dalam Perilaku Pengguna Teknologi Internet (Studi Perilaku Dalam Menerima Teknologi Internet),” *Jurnal Manajemen Perbankan Keuangan Nitro* 3, no. 2 (2020): 73–85.
- Auria Farantika Yogananti, “Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website”, *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi dan Multimedia*, 1,1. (2015), 45-54, <http://dx.doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>



LAMPIRAN

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Angket Respon Siswa

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

No.	Indikator	Respons	
		Ya	Tidak
1.	Apakah media pembelajaran berbasis android tersebut dapat membantu kamu dalam memahami pelajaran		
2	Apakah media pembelajaran berbasis android tersebut mudah untuk kamu pahami?		
3.	Apakah media pembelajaran berbasis android tersebut mendorong kamu untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran?		
4.	Apakah dengan media pembelajaran berbasis android tersebut pembelajaran tidak menjenuhkan?		
5.	Apakah saudara suka dengan materi yang ada pada media pembelajaran berbasis android tersebut?		
6.	Apakah materi disampaikan dengan jelas?		
7.	Apakah materi Pelajaran dalam media pembelajaran berbasis android tersebut dapat membuat saudara tidak bosan mengikuti pembelajaran?		
8.	Apakah dengan media pembelajaran berbasis android tersebut saudara dapat memahami materi dengan cepat dan jelas?		
9.	Apakah media pembelajaran berbasis android tersebut		

	memudahkan saudara memahami keterkaitan pembelajaran dengan nilai-nilai agama Islam?		
10.	Apakah media pembelajaran berbasis android tersebut memudahkan saudara mengerti pembelajaran yang berkaitan dengan agama Islam?		

Banyuwangi,
....., 2024

Nama Siswa

.....

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

A. Identitas Peneliti

Nama : **Silent Normalina Supraba**
 Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi**

B. Identitas Validator

Nama : **Hikmah Firdausi M.Pd**
 Jabatan : **Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**
 Instansi : **SMK Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi**

C. Petunjuk

- Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
- Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
- Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.

D. Keterangan Penilaian

SS : Sangat setuju
 S : Setuju
 C : Cukup
 KS : Kurang sekali
 SKS : Sangat Kurang Sekali

Hasil Penilaian dan Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	No	Kriteria Penilaian	SS	S	C	KS	SKS
Pembelajaran	1	Kelengkapan isi media ajar tujuan pembelajaran	✓				
	2	Media ajar relevan dengan isi materi	✓				
	3	Ketepatan tata bahasa	✓				
	4	Media ajar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	✓				

	5.	Kualitas tabel dalam modul ajar baik							
--	----	--------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Saran validator:

Gunakan bahasa yang mudah dipahami

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.
- Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi.
- Tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

(*) = Lingkari salah satu

Banyuwangi, _____

Validator Ahli Bahasa

Ulya
Ulya Nurul Laili M.Pd

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

A. Identitas Peneliti

Nama : Silent Normalina Supraba
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android
 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
 Islam dan Budi Pekerti di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi

B. Identitas Validator

Nama : Ulya Nurul Laily M.Pd
 Jabatan : Dosen Bahasa Indonesia
 Instansi : Universitas Bhakti Indonesia Banyuwangi

C. Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
2. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
3. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.

D. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang
 1 : Sangat Kurang

Validasi Ahli Bahasa

Aspek	No	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓
	2.	Pesan yang disampaikan jelas, tidak menimbulkan makna ganda, tepat sasaran.					✓
	3.	Kalimat yang digunakan sederhana dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia					✓
	4.	Penggunaan bahasa jelas dan sesuai dengan konteks lokal					✓

6	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan di dalam media ajar					✓
7	Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
8	Materi yang disajikan aktual dan faktual, yakni sesuai dengan perkembangan karakter peserta didik					✓
9	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik					✓
10	Kejelasan dalam tujuan pembelajaran					✓
11	Pemberian motivasi untuk peserta didik					✓
12	Urutan penyajian dalam materi pembelajaran sistematis					✓
13	Sistematika materi pembelajaran yang sistematis dan komprehensif					✓
14	Kelengkapan informasi dalam penyajian materi pelajaran					✓

Saran validator:

materi sudah sesuai, bisa ditambahkan lagi materi yang lain

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.
- Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi.
- Tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

(*) = Lingkari salah satu

Banyuwangi, _____

Validator Ahli Materi

(Signature)
Dr. H. Ali Mas'ud, M. Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas Peneliti

Nama : Silent Normalina Supraba
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi

B. Identitas Validator

Nama : Dr. H. Ali Mas'ud, M. Pd.
 Jabatan : Dosen Pendidikan Agama Islam
 Instansi : Sekolah Tinggi Islam Banyuwangi

C. Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
2. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
3. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.

E. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang
 1 : Sangat Kurang

Hasil Penilaian dan Validasi Ahli Materi

Aspek	No	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Materi/isi	1	Materi yang dikembangkan relevan dengan tema					✓
	2	Kesesuaian materi dengan tujuan Pendidikan Agama Islam					✓
	3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan pembentukan karakter religious					✓
	4	Kesesuaian materi pembelajaran sesuai dengan alur perkembangan kognitif peserta didik					✓
	5	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan peserta didik				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

4.	Jenis dan ukuran huruf (font) mudah dibaca						✓
5.	Sistem penomoran jelas						✓
6.	Judul, gambar dan keterangan gambar serta video dalam media aplikasi android sesuai dengan materi						✓
7.	Kejelasan Gambar						✓
8.	Kejelasan video / Animasi						✓
9.	Aplikasi Media berbasis android di lengkapi dengan sampul yang menarik						✓
Total Skor							
Skor Maksimal							
Persentase Skor							

Saran validator:

Gunakan warna yang lebih soft

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.
- Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi.
- Tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

(*) – Lingkari salah satu

Banyuwangi,

Validator Ahli Desain



Riza Faishol M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas Peneliti

Nama : SILENT NORMALINA SUPRABA
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 1 Tegalsari Banyuwangi

B. Identitas Validator

Nama : Riza Faishol M.Pd
 Jabatan : Dosen Teknologi pembelajaran
 Instansi : Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi

C. Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
2. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
3. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.

D. Keterangan Penilaian

- 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang
 1 : Sangat Kurang

Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian media aplikasi android memenuhi kriteria kelengkapan sumber belajar				✓	
2.	Desain media pembelajaran berbasis aplikasi android ditampilkan secara sistematis				✓	
3.	Desain media aplikasi android yang ditampilkan memiliki daya tarik siswa untuk semangat belajar					✓

5	Pembelajaran media ajar berpusat pada peserta didik	✓					
6	Media ajar mampu membuat peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran		✓				
7	Media ajar mampu membentuk komunikasi yang interaktif antar peserta didik		✓				
8	Desain media ajar menarik dan relevan	✓					
9	Tulisan jelas dan mudah dibaca	✓					

Saran validator:

Media Ajar Sangat Mudah digunakan, hanya saja terkadang ada kendala pada jaringan.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.
- Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi.
- Tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

(*) = Lingkari salah satu

Banyuwangi, _____

Validator Ahli Pembelajaran



Hikmah Firdausi M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN

4. Dokumentasi proses pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Android pada kelas Eksperiment





5. Dokumentasi Proses Pembelajaran dengan metode ceramah (konvensional) pada kelas kontrol



6. Soal Pre-Test dan Post-Test

SOAL PRETEST DAN POST TEST PAI Materi “Menghindari Sifat Berfoya-foya, Ria, SUMah, Takabbur, dan Hasad”

1. Sifat berfoya-foya dalam Islam disebut juga dengan ...
 - a. Qana’ah
 - b. Israf
 - c. Ikhlas
 - d. Tawadhu
 - e. Hasad
2. Seorang siswa memamerkan hasil sedekahnya di media sosial agar dipuji. Perilaku tersebut termasuk ...
 - a. Ikhlas
 - b. Riya
 - c. Hasad
 - d. Qana’ah
 - e. Tawadlu
3. Contoh menghindari sifat sum’ah dalam beribadah adalah ...
 - a. Beribadah di depan banyak orang
 - b. Menceritakan amal kepada teman

- c. Merahasiakan amal dan ikhlas kepada Allah
 - d. Mengharapkan pujian
 - e. Menceritakan ibadah kepada semua orang
4. Sikap berikut yang menunjukkan sifat takabur adalah ...
- a. Mengakui kesalahan
 - b. Menghargai pendapat orang lain
 - c. Merasa paling pintar dan meremehkan teman
 - d. Bersyukur atas prestasi
 - e. Acuh tak acuh
5. Raka sering membeli ponsel terbaru dan pakaian bermerek mahal meskipun barang lamanya masih layak pakai. Ia melakukan hal tersebut agar dianggap modern dan tidak kalah dengan teman-temannya.
Berdasarkan kasus tersebut, perilaku Raka termasuk sifat berfoya-foya karena ...
- a. memanfaatkan teknologi untuk belajar
 - b. menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman
 - c. mengutamakan keinginan dan gengsi daripada kebutuhan
 - d. melatih tanggung jawab keuangan
 - e. menunjukkan rasa syukur
6. Alya rajin mengikuti kegiatan bakti sosial di sekolah. Namun, ketika fotonya tidak diunggah di media sosial sekolah, ia merasa kecewa dan enggan ikut kembali.
Analisis yang tepat terhadap perilaku Alya adalah ...
- a. mencerminkan kepedulian sosial
 - b. menunjukkan keikhlasan beramal
 - c. mengandung unsur riya
 - d. termasuk sikap tawadhu
 - e. menandakan semangat kebersamaan
7. Seorang siswa sering menceritakan kepada teman-temannya bahwa ia rajin salat malam dan puasa sunnah. Ia berharap dikenal sebagai siswa yang paling saleh.
Berdasarkan pernyataan tersebut, perbuatan siswa tersebut lebih tepat dikategorikan sebagai ...
- a. riya karena pamer perbuatan
 - b. sum'ah karena menceritakan amal
 - c. hasad karena ingin dipuji

- d. takabur karena merasa lebih baik
 - e. qana'ah karena menerima keadaan
8. Dalam suatu kelas, beberapa siswa merasa tidak senang ketika temannya sering mendapatkan penghargaan. Mereka mulai menyebarkan komentar negatif agar prestasi temannya terlihat biasa saja.
Dampak utama dari sifat yang ditunjukkan siswa tersebut adalah ...
- a. meningkatkan motivasi belajar
 - b. menciptakan persaingan sehat
 - c. merusak hubungan dan persaudaraan
 - d. memperkuat solidaritas kelas
 - e. menumbuhkan sikap sportif
9. Seorang siswa merasa dirinya paling pintar di kelas sehingga enggan menerima saran dari guru maupun teman. Ia juga sering meremehkan pendapat orang lain.
Sikap tersebut menunjukkan sifat takabur karena ...
- a. memiliki kepercayaan diri tinggi
 - b. mempertahankan pendirian
 - c. menolak kebenaran dari pihak lain
 - d. berusaha menjadi teladan
 - e. ingin menjadi pemimpin
10. Seorang siswa beribadah dengan rutin, tetapi tujuan utamanya adalah agar dianggap sebagai siswa teladan dan mendapatkan pujian dari lingkungan sekitarnya.
Hubungan antara perilaku tersebut dan nilai ibadahnya adalah ...
- a. semakin banyak pujian, semakin besar pahala
 - b. ibadah tetap sah meski niatnya salah
 - c. ibadah kehilangan nilai karena tidak ikhlas
 - d. ibadah menjadi contoh bagi orang lain
 - e. ibadah bernilai ganda
11. Islam mengajarkan umatnya untuk hidup sederhana dalam menggunakan harta dan fasilitas yang dimiliki.
Analisis yang tepat terhadap ajaran tersebut adalah bahwa hidup sederhana bertujuan untuk ...
- a. membatasi kebebasan individu
 - b. menolak kemajuan teknologi
 - c. mengendalikan keinginan agar tidak berlebihan

- d. menjauhkan diri dari pergaulan
- e. menghindari aktivitas sosial

12. Seorang siswa berkata, ***“Saya bersedekah supaya dikenal sebagai siswa yang paling dermawan.”***

Penilaian yang tepat terhadap pernyataan tersebut menurut ajaran Islam adalah ...

- a. mencerminkan niat yang tulus
- b. termasuk amal yang berpahala besar
- c. mengandung unsur riya
- d. menunjukkan kepedulian sosial murni
- e. termasuk sikap qana'ah

13. Dalam sebuah diskusi kelas, seorang siswa selalu membanggakan prestasinya dan merendahkan kemampuan teman-temannya. Perilaku tersebut bertentangan dengan sikap tawadhu karena ...

- a. tidak memiliki rasa percaya diri
- b. mengabaikan kerja sama
- c. meninggikan diri dan meremehkan orang lain
- d. tidak mau berprestasi
- e. menolak tanggung jawab

14. Ketika melihat temannya sukses, seorang siswa justru merasa iri, tidak senang, dan berharap temannya gagal di kemudian hari. Sikap tersebut seharusnya dinilai sebagai ...

- a. motivasi diri
- b. persaingan sehat
- c. hasad yang harus dihindari
- d. sikap realistis
- e. dorongan untuk berusaha

15. Seorang siswa mengunggah foto kegiatan ibadahnya di media sosial. Ia berniat memberi motivasi, tetapi juga merasa senang jika mendapat pujian.

Menurut Islam, penilaian terhadap perbuatan tersebut adalah ...

- a. selalu terlarang
- b. selalu berpahala
- c. bergantung pada niat yang dominan
- d. wajib dilakukan
- e. lebih utama daripada ibadah tersembunyi

16. Seorang pelajar menghabiskan uang sakunya untuk hiburan dan barang yang tidak diperlukan, sementara kebutuhan penting sering terabaikan.

Perilaku tersebut dinilai negatif dalam Islam karena ...

- a. mengurangi waktu belajar
- b. melanggar aturan sekolah
- c. termasuk perilaku israf atau tabdzir
- d. membatasi pergaulan
- e. menurunkan prestasi

17. Sifat takabur dapat membawa dampak buruk dalam kehidupan sosial karena ...

- a. meningkatkan kewibawaan
- b. menumbuhkan rasa percaya diri
- c. menghilangkan rasa empati dan kebersamaan
- d. mendorong kepemimpinan
- e. meningkatkan prestasi pribadi

18. Untuk menciptakan lingkungan sekolah yang harmonis dan bebas dari sifat hasad, langkah paling tepat yang dapat dilakukan adalah ...

- a. membandingkan prestasi antar siswa
- b. menutup informasi keberhasilan
- c. menumbuhkan budaya saling menghargai dan bersyukur
- d. mengurangi kegiatan bersama
- e. membatasi interaksi siswa

19. Agar siswa dapat beramal tanpa terpengaruh riya, sikap utama yang harus ditanamkan adalah ...

- a. beramal di depan banyak orang
- b. menunggu pengakuan dari lingkungan
- c. meluruskan niat hanya karena Allah
- d. memilih amal yang mudah terlihat
- e. mengurangi kegiatan ibadah

20. Sekolah ingin merancang program yang dapat menanamkan sikap hidup sederhana kepada siswa. Program yang paling tepat adalah ...

- a. lomba kelas paling mewah
- b. kegiatan berbagi dan peduli social
- c. pameran barang bermerek
- d. kompetisi gaya hidup

e. promosi konsumtif

Kunci Jawaban

1. B
2. B
3. C
4. C
5. C
6. C
7. B
8. C
9. C
10. C
11. C
12. C
13. C
14. C
15. C
16. C
17. C
18. C
19. C
20. B

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silent Normalina Supraba
 NIM : 223307020005
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Program : Doctoral (S3)
 Institusi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi Disertasi ini yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK negeri 1 Tegalsari Genteng Banyuwangi" secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 12 Januari 2025


 Silent Normalina Supraba
 223307020005

Dipindai dengan CamScanner

RIWAYAT HIDUP



NAMA : Silent Normalina Supraba
 NIM : 223307020005
 Tempat Tanggal Lahir: Banyuwangi 20 Juni 1995
 Alamat : Tegaldlimo Banyuwangi
 No Hp : 085648564024
 WA : 0856-4856-4024
 Email : silentnormalina@gmail.com

Riwayat pendidikan

1. MI Al-Amien Tegaldlimo Banyuwangi
2. SMP Tri Bhakti Tegaldlimo Banyuwangi
3. MA Darul Uluum Muncar Banyuwangi
4. S1 IAIN Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam
5. S2 UIN KHAS Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam
6. S3 UIN KHAS Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam