

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID
DI SMA UII YOGYAKARTA**



**Oleh:
Bahar Noer Batubara
NIM: 1520410055**

TESIS

**Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Islam
Konsentrasi Pendidikan Agama Islam**

**YOGYAKARTA
2017**

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah popularitas penggunaan android di tengah-tengah masyarakat khususnya di kalangan pelajar. Fenomena ini tentunya memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai alat bantu media pembelajaran murid di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi android sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi Haji di kelas X-A SMA UII Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh melalui wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan beberapa aplikasi pendukung, diantaranya: Android Studio 2.1 sebagai editor kode IntelliJ IDEA dan alat pengembangan aplikasi android, Corel Draw X5 digunakan untuk mendesain layout media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis Android dan Photoshop CS6 (64 bit) sebagai alat proses editing gambar seperti mendesain logo dan tampilan splash screen aplikasi ini.

Hasil penelitian ini adalah berupa aplikasi media pembelajaran berbasis android yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi Haji di kelas X-A SMA UII Yogyakarta. Aplikasi ini telah divalidasi oleh ahli IT dengan rerata 3,4 dengan kategori “cukup”, ahli materi pada aspek materi dengan rerata total skor 4,86 dengan kategori “Sangat Baik” dan aspek kuis rerata skornya adalah 5 dengan kategori “Sangat Baik”. Adapun tanggapan/respon 15 orang siswa terhadap media yang dikembangkan yaitu pada aspek desain, diketahui bahwa respon siswa dengan rerata total skor 3,89 atau kategori “baik”. Sedangkan dari aspek materi serta kuis, diketahui rerata total skor respon siswa terhadap media yaitu 3,64 atau kategori “Baik”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah.

Kata Kunci: *mobile learning*, Android, Aplikasi Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

The background of this research is the popularity of android use in the midst of society, especially among students. This phenomenon certainly has the potentiality to be utilized as a tool of learning media at school. The aim of this research is to make android application as a medium of learning on Islamic education on the subject of Hajj in class X-A SMA UII Yogyakarta.

The method used in this research is the development of research methods (Research and Development) with qualitative and quantitative approach. Data obtained through interview, questionnaire, observation and documentation. Data analysis technique in this study uses quantitative descriptive techniques.

This application is built using several supporting applications, including: Android Studio 2.1 as IntelliJ IDEA code editor and application development tools android, Corel Draw X5 is used to design layout of learning media of Islamic education based on Android and Photoshop CS6 (64 bit) as tool of editing process Images such as designing the logo and displaying splash screen of this application.

The result of this study is in the form of Android-based learning application that is used as a medium of learning Islamic education on the subject of Hajj in class X-A SMA UII Yogyakarta. This application has been validated by IT experts with average of 3.4 with "Enough" category, material expert on the material aspect with average score of 4.86 with the category "Very Good" and the quiz aspect with average score is 5 with the category "Very Good". The respon from 15 students to this application is: (1) on the design aspect, it is known that the students respond with the average total score of 3.89 or the category of "good". (2) on the material aspect and the quiz, the response is 3.64 or "Good" category. The results of this study indicate that this application has been feasible to be used as a medium for supporting learning of Islamic education in the school.

Keyword: mobile learning, Android, Application Learning, Medium of learning, Islamic education.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bahar Noer Batubara
NIM : 1520410055
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : PAI

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 31 Mei 2017

Saya yang menyatakan,



Bahar Noer Batubara
NIM: 1520410055

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bahar Noer Batubara
NIM : 1520410055
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : PAI

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku

Yogyakarta, 31 Mei 2017

Saya yang menyatakan,



Bahar Noer Batubara
NIM: 1520410055

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor: B-996/Un.02/DT/PP.01.1/08/2017

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID DI SMA UII
YOGYAKARTA

Nama : Bahar Noer Batubara, S.Pd.I

NIM : 1520410055

Program Studi : Pendidikan Islam (PI)

Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Tanggal ujian : 03 Agustus 2017

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan
(M.Pd.)

Yogyakarta, 10 Agustus 2017

Dekan



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.

NIP. 19661121 199203 1 002

PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

Tesis berjudul :PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID DI SMA UII
YOGYAKARTA

Nama : Bahar Noer Batubara

NIM : 1520410055

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Telah disetujui tim penguji munaqasah

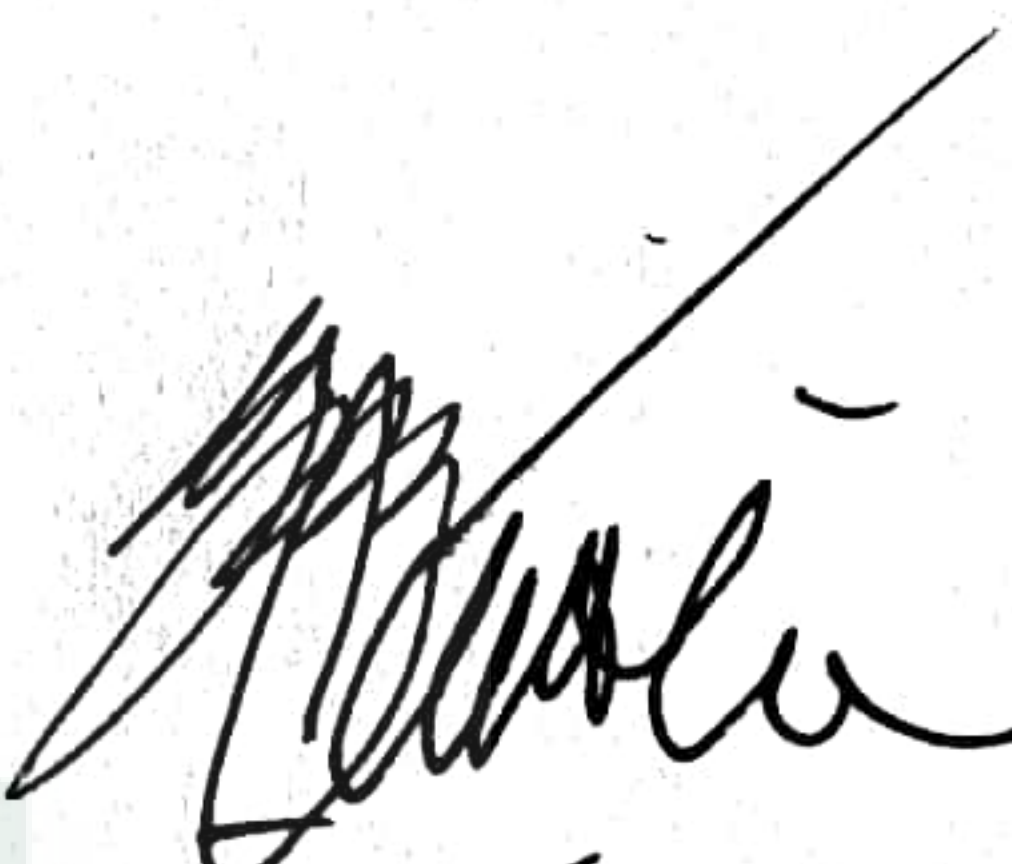
Ketua : Dr. Karwadi, M.Ag

Sekretaris : Dr. H. Tulus Musthofa, Lc, M.A

Pembimbing/

Penguji : Dr. Sembodo Ardi Widodo, M.Ag

Penguji : Dr. H. Zainal Afirin Ahmad, M.Ag

()
()
()
()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal: Kamis, 03 Agustus 2017

Waktu : 11.00 – 12.00

Hasil/Nilai : 88,25 / A/B

Predikat : ~~Memuaskan~~/Sangat Memuaskan/Cumlaude*

*) Coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID DI SMA UII YOGYAKARTA

Nama : Bahar Noer Batubara, Amd.Kom., S.Pd.I
NIM : 1520410055
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam (PI)
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 31 Mei 2017

Pembimbing



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag, M.Ag
NIP. 19680915 199803 1 005

MOTTO

“...Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...”

(Q.S. Mujadalah[58] Ayat 11)

Merantauilah...

*Orang berilmu dan beradab tidak diam beristirahat di kampung halaman.
Tinggalkan negerimu dan hidup asing (di negeri orang).*

Merantauilah...

*Kau akan dapatkan pengganti dari orang-orang yang engkau tinggalkan (kerabat dan kawan).
Berlelah-lelahlah, manisnya hidup terasa setelah lelah berjuang.*

(Imam asy-Syafi’I)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PERSEMBAHAN

Untuk

Almamater tercinta program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TRANSLITERASI

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es (Dengan Titik di Atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (Dengan Titik di Bawah)
خ	Kha	Kh	Ka Dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ža	Ž	Zet (Dengan Titik di Atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es Dan Ye
ص	Šad	Š	Es (Dengan Titik di Bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (Dengan Titik di Bawah)
ط	Ṭa'	Ṭ	Te (Dengan Titik di Bawah)
ظ	Ẓa'	Ẓ	Zet (Dengan Titik di Bawah)

ع	‘Ain	‘	Koma Terbalik di Atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa’	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	Ha’	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap Karena Syaddah Ditulis Rangkap

متعقدين	Ditulis	Muta’aqqidīn
عدة	Ditulis	‘iddah

3. Ta’ Marbūṭah

1. Bila dimatikan ditulis

هبة	Ditulis	Hibbah
جزية	Ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti ṣalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	Karāmah al-auliyā'
----------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbūṭah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan ḍammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	Zakātul fiṭri
------------	---------	---------------

4. Vocal Pendek

ـَ	Ditulis	I
ـِ	Ditulis	A
ـُ	Ditulis	U

5. Vocal Panjang

Fathah + Alif	Ditulis	A
جاهلية	Ditulis	Jāhiliyyah
Fathah + Ya' Mati	Ditulis	A
يسعى	Ditulis	Yas'ā
Kasrah + Ya' Mati	Ditulis	Ī
كريم	Ditulis	Karīm
Ḍammah + Wawu Mati	Ditulis	U
فروض	Ditulis	Furūḍ

6. Vocal Rangkap

Fathah + Ya' Mati	Ditulis	Ai
بينكم	Ditulis	Bainakum
Fathah + Wawu Mati	Ditulis	Au
قول	Ditulis	Qaulun

7. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أَنتُمْ	Ditulis	A'antum
أَعَدْتُ	Ditulis	U'iddat
لَئِنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	La'in Syakartum

8. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti Huruf Qamariyah

الْقُرْآن	Ditulis	Al-Qur'ān
الْقِيَاس	Ditulis	Al-Qiyās

b. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السماء	Ditulis	As-Samā'
الشمس	Ditulis	Asy-Syams

9. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	Ẓawī al-Furūd
أهل السنة	Ditulis	Ahl as-Sunnah

KATA PENGANTAR

الحمد لله الذي نزل الفرقان، تبياناً لكل شيء وهدى ورحمة وبشرى للمسلمين، أنزله على حبیبنا وشفیعنا محمد سید الأنبياء والمرسلين. صلوات الله وسلامه عليه، وعلى آله وأصحابه الطيبين الطاهرين، وارحمنا معهم برحمتك يا أرحم الراحمين. أما بعد.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah atas segala rahmat dan nikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Rasulullah SAW yang senantiasa kita harapkan syafa'atnya di *yaumul qiyamah* nanti. Penulisan tesis ini merupakan salah satu bagian dari perjalanan belajar penulis. Suksesnya penelitian dan penulisan dalam tesis ini tentunya tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu dalam prosesnya baik moril maupun materiil, baik yang terlibat secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu atas segala motivasi, dorongan, bimbingan, bantuan maupun doa dari semuanya, tak ada yang bisa penulis haturkan kecuali iringan doa *jazākumullāh aḥsanal jaza'* semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih baik dan mencatatnya sebagai pemberat amal kebbaikannya di akhirat kelak. Aamiin.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. KH. Yudian Wahyudi, M.A, Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Ahmad Arifi, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

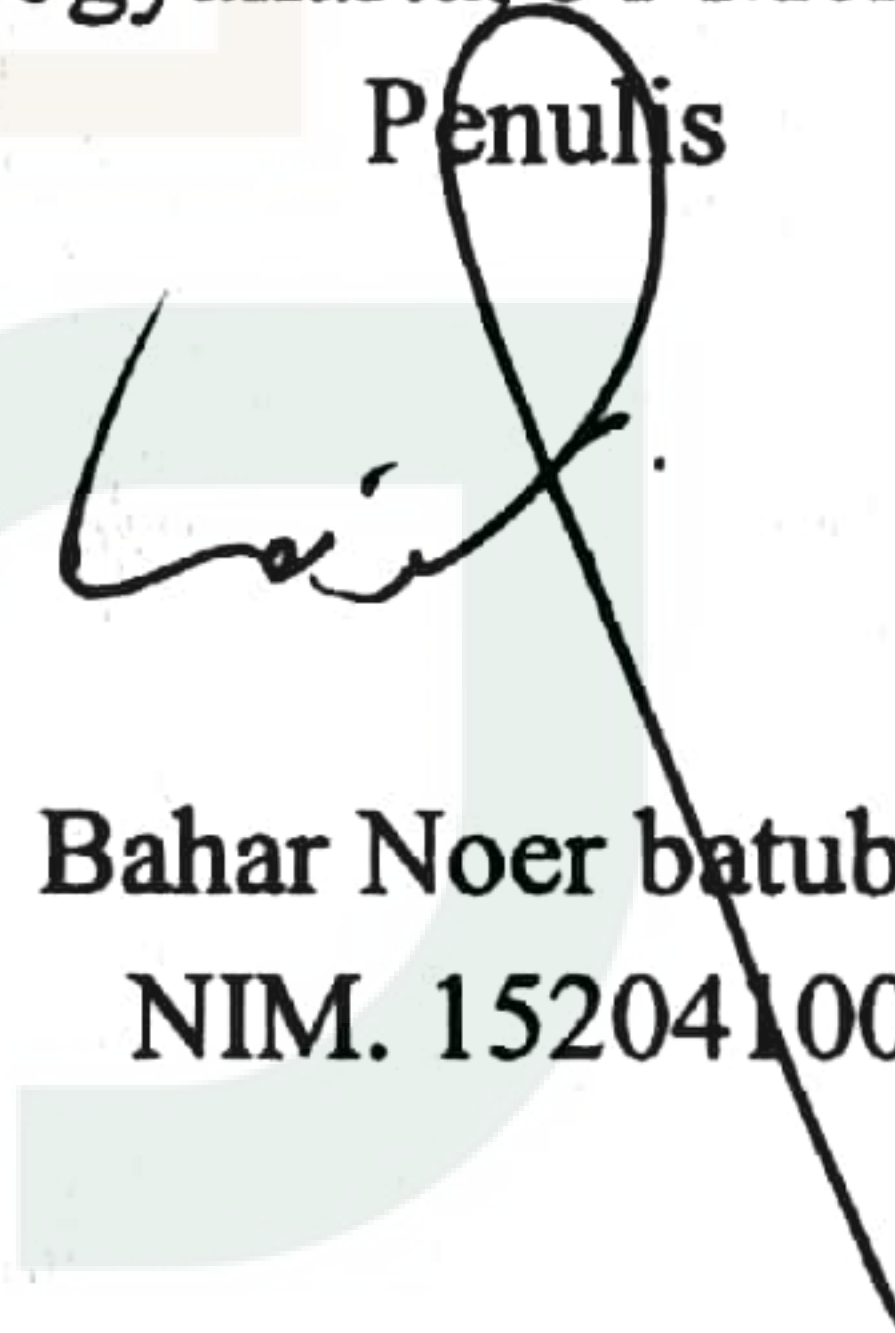
3. Dr. Radjasa Mu'tasim, M.Si, selaku Ketua Prodi Program Magister Pendidikan Islam FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag, M.Ag, selaku pembimbing tesis yang telah mencurahkan waktu dan perhatiannya dalam mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran. *Jazākumullah aḥṣanal jazā'*.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Program Magister FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. SMA UII Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaganya dengan penuh keterbukaan dan kemudahan sehingga memperlancar jalannya penelitian ini. Semoga Allah senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran dan kemudahan dalam segala urusannya.
7. Bapak Mat Suef S.Pd.I sebagai guru PAI SMA UII Yogyakarta beserta seluruh guru yang telah banyak membantu memperlancar penulis dalam melakukan penelitian dan mengumpulkan data-data.
8. Drs.H.Yusri Batubara,M.Hum dan Lis Sunarsih selaku orangtua penulis dan juga adik-adik penulis Indana Zulfa Batubara, Ayu Khairani Batubara dan Dian Nur Khairani Batubara, yang senantiasa mendoakan dan terus memberikan motivasi kepada penulis untuk tetap bersemangat, sabar, ikhlas dan terus berusaha sekuat tenaga dalam menggapai cita-cita. *Āmīn*.
9. Teman-teman seperjuangan PAI REG-S2 FITK UIN Sunan Kalijaga angkatan perdana tahun 2015-2016 yang solid dalam kebersamaan, selalu saling memotivasi.

10. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini, baik secara moril maupun materiil yang tidak mungkin penulis sebutkan satu per satu. Tiada hal yang lebih indah untuk penulis sampaikan kecuali iringan doa semoga segala kebaikan yang telah dilakukan mendapat ridho dan balasan yang jauh lebih baik dari Allah SWT. *Āmīn*.

Pada akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi keilmuan kepada semua pihak. *Āmīn*.

Yogyakarta, 31 Mei 2017

Penulis



Bahar Noer batubara
NIM. 1520410055

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

Pernyataan Keaslian.....	iii
Pernyataan Bebas Plagiasi.....	iv
Pengesahan.....	v
Dewan Penguji	vi
Nota Dinas Pembimbing.....	vii
Abstrak Bahasa Indonesia.....	viii
Abstrak Bahasa Inggris	ix
Transliterasi.....	x
Kata Pengantar	xiv
Daftar Isi	xvii
Daftar Tabel	xx
Daftar Gambar	xxi
Daftar Lampiran	xxii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
1. Tujuan	6
2. Manfaat	6
D. Kajian Pustaka	7
E. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Pendidikan Agama Islam	21
3. Mobile Learning Berbasis Android	24
F. Metode Penelitian	28
1. Jenis Penelitian dan pendekatan	28
2. Subjek, Populasi dan Sampel Penelitian	29

3. Jenis Data	29
4. Instrumen Pengumpulan Data	29
5. Teknik Analisis Data	31
6. Prosedur dan Tahapan Penelitian	31
G. Sistematika Pembahasan	34
BAB II: GAMBARAN UMUM SMA UII YOGYAKARTA	35
A. Identitas Sekolah	35
B. Latar Belakang Historis dan Yuridis Pendirian SMA UII	35
C. Visi dan Misi	42
D. Guru dan Siswa	43
E. Denah Ruang SMA UII Yogyakarta	44
F. Jadwal Ektrakurikuler T.A 2016 / 2017	45
BAB III: PERENCANAAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA	
PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID	46
A. Perencanaan Desain Produk	46
B. Implementasi aplikasi android	52
1. Langkah-langkah implementasi	52
2. Hasil Implementasi Produk Aplikasi Android	53
3. Proses pembelajaran berbasis android	63
C. Materi Pendidikan Agama Islam : “Haji”	65
1. Standar Kompetensi	65
2. Pengantar : Materi Haji	65
2.1.Ketentuan Hukum Islam tentang Haji	65
2.2.Penyelenggaraan Haji di Indonesia	70
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Potensi dan Masalah	75
B. Pengumpulan Data	76
C. Hasil penelitian	77
1. Penyajian dan analisis data dari Ahli Materi	78
2. Penyajian dan analisis data dari Ahli IT	82

D. Revisi Produk Media	85
1. Revisi produk dari ahli materi	85
2. Revisi produk dari ahli IT	85
E. Respon siswa terhadap Aplikasi PAI berbasis android.....	86
1. Penyajian dan analisis data dari siswa	86
2. Respon dan tanggapan siswa SMA UII Yogyakarta	98
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.0 Pesan dalam komunikasi	13
Tabel 2.0 Jumlah peserta didik siswa SMA UII	43
Tabel 3.0 Standar Kompetensi Materi Haji	65
Tabel 3.1 Perbedaan Haji dan Umrah	69
Tabel 4.0 Data hasil penilaian Ahli Materi pada Aspek Isi dan Materi	70
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi penilaian ahli materi pada aspek isi/materi	80
Tabel 4.2 Data hasil penilaian Ahli materi pada aspek soal/quis	82
Tabel 4.3 Data hasil penilaian Ahli IT	83
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi penilaian ahli IT	84
Tabel 4.5 Data Siswa SMA UII Yogyakarta	86
Tabel 4.6: Data hasil tanggapan siswa terhadap aplikasi pada aspek desain	87
Tabel 4.7 : Data hasil total rerata skor tanggapan siswa dari aspek desain	92
Tabel 4.8 : Data hasil total rerata skor tanggapan siswa dari aspek materi serta kuis	94
Tabel 4.9 : Data hasil total rerata skor tanggapan siswa dari aspek materi serta kuis	96

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0 Proses penelitian Research and Development	33
Gambar 2.0 Denah Ruang SMA UII Yogyakarta	44
Gambar 2.1 Jadwal Ektrakurikuler SMA UII Yogyakarta	47
Gambar 3.0 Tampilan Splash Screen	45
Gambar 3.1 Tampilan menu dalil AlQuran dan Hadist	48
Gambar 3.2 Tampilan layar dalil AlQuran	48
Gambar 3.3 Tampilan layar dalil Hadis	49
Gambar 3.4 Tampilan aplikasi pada menu materi	49
Gambar 3.5 layar sub materi “ketentuan hukum islam tentang haji”	50
Gambar 3.6 Tampilan layar sub materi “Penyelenggaraan haji di Indonesia”	50
Gambar 3.7 Tampilan aplikasi pada menu soal/quiz	51
Gambar 3.8 Tampilan layar “About”	51
Gambar 3.9 Halaman tampilan pembuka (<i>Splash Screen</i>).....	54
Gambar 3.10 Halaman tampilan menu aplikasi	55
Gambar 3.11 Tampilan layar dalil AlQuran	56
Gambar 3.12 Tampilan layar dalil Hadis	57
Gambar 3.13 Tampilan pada menu materi	58
Gambar 3.14 Halaman materi “ketentuan hukum islam tentang haji”	58
Gambar 3.15 Halaman buat catatan dan Video	59
Gambar 3.16 Tampilan halaman catatan	59
Gambar 3.17 Tampilan halaman Video	60
Gambar 3.18 Tampilan halaman soal (Konfirmasi sistem jawaban benar)	61
Gambar 3.19 Tampilan halaman soal (Konfirmasi sistem jawaban salah)	61
Gambar 3.20 Tampilan About Author	62
Gambar 4.0 Diagram data hasil penilaian ahli materi pada aspek isi/materi	80
Gambar 4.1 Diagram data hasil penilaian ahli IT	84
Gambar 4.2: Diagram tanggapan siswa terhadap aspek desain aplikasi.....	93
Gambar 4.3: Diagram tanggapan siswa terhadap aspek materi serta kuis	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar penilaian angket ahli materi.....	104
Lampiran 2. Lembar penilaian angket ahli IT.....	107
Lampiran 3. Lembar penilaian siswa dalam media pembelajaran android.....	109
Lampiran 4. Dokumentasi.....	111
Riwayat Hidup.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar lebih komunikatif dan menarik antara guru dan siswa. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Murid dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program (*software*) berbasis multimedia. Kini telah banyak perangkat lunak (*software*) yang tergolong sebagai *edutainment* yang merupakan perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan).¹ Salah satunya perangkat lunak yang sedang populer di tengah-tengah masyarakat adalah android, yang merupakan salah satu sistem operasi yang terbenam dalam *smartphone*.

Android adalah salah satu sistem operasi untuk telepon seluler (*smartphone*) yang berbasis linux. Android sampai saat ini masih menjadi primadona di tengah-tengah masyarakat, khususnya di kalangan pelajar pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini tentu memiliki

¹ Abdul Kadir dan Terra CH. Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi*. (Yogyakarta: Andi, 2005) hal. 24

potensi untuk bisa dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), termasuk salah satu mata pelajaran yang dianggap kurang menarik di mata siswa. Selain karena tidak masuk dalam daftar mata pelajaran yang diujikan secara nasional, guru mata pelajaran PAI sendiri umumnya menyampaikan materi dengan metode ceramah. Hal yang lebih kompleks lagi sekarang adalah kesibukan masing-masing pendidik di luar lembaga pendidikan sehingga peserta didik kadang tidak memperoleh materi dari pendidik saat itu juga. Kadang hal ini tidak bisa membuat peserta didik berharap banyak kepada pendidik.²

Dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting, yaitu: 1) Metode Pengajaran dan 2) Media Pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan, jenis, tugas dan respon, yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi dan lingkungan belajar yang ditata rapi dan diciptakan oleh guru.³

² Rohinah. *Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol 1 (2), 2015. hal. 77

³ Ahmad Muhtadi Anshor. *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*. (Yogyakarta: Teras, 2009) hal.3-4

Guru PAI khususnya, yang salah tugas keprofesionalannya tercermin dalam UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bagian kedua mengenai Hak dan Kewajiban Guru dalam pasal b yang berbunyi:

“Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: ...
b. meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni....”⁴

Jadi, selain harus menguasai materi pelajaran, guru juga harus mampu menciptakan alternatif lain terhadap pemanfaatan media pembelajaran yang mampu berkolaborasi dengan perkembangan teknologi modern saat ini. Guru hendaknya dapat menggunakan peralatan yang lebih efisien serta tidak menolak digunakannya peralatan teknologi moderen yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman.⁵

Salah satu perkembangan teknologi moderen yang *up to date* sekarang ini adalah pemanfaatan *mobile learning* sebagai media pembelajaran alternatif. Penggunaan perangkat bergerak (*mobile device*) dalam proses pembelajaran dikenal dengan *mobile learning (m-learning)*. *mobile learning* juga didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang pembelajar tidak diam pada satu tempat.⁶

⁴ UU No. 14 tahun 2005

⁵ Asnawir dan M. Basyaruddin Usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta Selatan: Ciputat Press, 2002) hal. 17

⁶ O'Malley dalam Ahmad Kholiqul Amin dan Novi Mayasari. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Ikip Pgri Bojonegoro*. Jurnal *Magistra* No. 94 Th. XXVII Desember 2015. hal. 13

Kehadiran *m-learning* memang tidak akan bisa menggantikan *e-learning* apalagi menggantikan pembelajaran dengan tatap muka dalam kelas. Kehadiran *m-learning* ini ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran yang ada serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun. Hal ini tentu dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran siswa. Maka dengan demikian penelitian bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android di Sekolah Menengah Atas (SMA) Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta.

Di SMA UII Yogyakarta saat ini dalam proses pembelajarannya, terutama pembelajaran PAI masih memanfaatkan media pembelajaran seadanya, seperti Laptop dan LCD proyektor. Itupun dalam pengoperasiannya masih dengan tampilan yang apa adanya. Selain itu, permasalahan yang ditemukan adalah beberapa siswa yang memainkan smartphone ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Kemudian salah satu keluhan yang disampaikan oleh guru PAI di SMA tersebut adalah siswa malas dalam mencatat materi.⁷

Menurut Bapak Mat Suef, S.Pd.I, selaku pengajar mata pelajaran PAI, menganggap saat dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Beliau menyambut dengan positif upaya penulis untuk menawarkan pengembangan media

⁷ Wawancara dengan guru PAI, Pak Mat Suef, S.Pd.I. 18 Februari 2017

pembelajaran yang sedang dipakai sekolah untuk dikembangkan ke media pembelajaran berbasis android. Menurutnya media pembelajaran berbasis android lebih fleksibel dan efisien digunakan, karena sekarang anak-anak sudah banyak yang memiliki dan terbiasa mengoperasikan *handphone* yang berbasis android.⁸

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di SMA UII Yogyakarta.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah bentuk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibutuhkan saat ini?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android?
3. Bagaimana implementasi aplikasi media pembelajaran PAI berbasis Android?
4. Bagaimana hasil validasi materi dan media dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android?
5. Bagaimana respon siswa terhadap aplikasi tersebut?

⁸ Wawancara dengan guru PAI, Pak Mat Suef, S.Pd.I. 18 Februari 2017

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a. Mengetahui pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan.
- b. Mengetahui pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android.
- c. Mengetahui implementasi aplikasi media pembelajaran PAI berbasis Android.
- d. Mengetahui kualitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android.
- e. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android.

2. Manfaat

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android bagi penulis khususnya dan bagi guru pendidikan agama islam pada umumnya.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif lain bagi penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android.
- c. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi penelitian-penelitian media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android selanjutnya.

D. Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran sudah banyak diteliti oleh para peneliti sebelumnya, baik mengembangkan audio-visual maupun multi media. Semuanya itu, melahirkan media pembelajaran yang kreatif, menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Adapun kajian pustaka yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kenyo Mitrajati, *Pengembangan Media Pembelajaran Qowa'id Bahasa Arab Berbasis Android (Di Pesantren Mahasiswi darus Salihat Sleman Yogyakarta)*.⁹ Jenis tesis penelitian ini adalah penelitian dan Pengembangan (R&D). Tesis ini memaparkan bagaimana menyusun sebuah aplikasi yang berbasis android untuk digunakan sebagai media pembelajaran Qawa'id. Dengan menggunakan Bahasa pemrograman Java di dukung oleh aplikasi Android Development Tools (ADT) dibuatlah aplikasi tersebut yang ternyata mampu menarik perhatian santri Daarus Shalihat untuk belajar Qawa'id.
2. Anwar Badruzaman, *Pengembangan Buku Bahasa Arab Al-Jami'ah Li Ta'limi Al-Lugah Al-'Arabiyah tentang Materi Qawa'id ke dalam Bentuk Aplikasi Android*.¹⁰ Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode deskriptif analisis, metode statistic deskriptif dan metode statistic inferensial.

⁹ Kenyo Mitrajati, *Pengembangan Media Pembelajaran Qowa'id Bahasa Arab Berbasis Android (Di Pesantren Mahasiswi darus Salihat Sleman Yogyakarta)*. Tesis Magister Pendidikan Islam ((Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014).

¹⁰ Anwar Badruzaman, *Pengembangan Buku Bahasa Arab Al-Jami'ah Li Ta'limi Al-Lugah Al-'Arabiyah tentang Materi Qawa'id ke dalam Bentuk Aplikasi Android*). Tesis Magister Pendidikan Islam (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media aplikasi android materi *qawa'id* baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi *Qawa'id* yang berdampak pada minat dan motivasi belajar *qawa'id*.

3. Amin Ngaziz Al Jawawi, *Pengembangan Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Istima' di SDIT Salsabila 3 Banguntapan*.¹¹ Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis data induktif meliputi reduksi data, penyampaian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukan bahwa aplikasi tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran *istima'* bahasa arab.
4. Muhammad Khoirun Aziz, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*.¹² Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D), dimana untuk analisi data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Aplikasi android dibuat dengan memanfaatkan *software* Appyiet.com, ADT, Photoshop, CorelDraw, dll. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa. Namun dalam penelitian ini peneliti

¹¹ Amin Ngaziz Al Jawawi, *Pengembangan Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Istima' di SDIT Salsabila 3 Banguntapan*. Tesis Magister Pendidikan Islam (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2016)

¹² Muhammad Khoirun Aziz, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. Tesis Magister Pendidikan Islam (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2015)

hanya memfokuskan pengembangan aplikasi berbasis android hanya pada materi tertentu saja yaitu materi PAI tentang Malaikat.

Dengan demikian, setelah membandingkan dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu, maka dapat diasumsikan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian diatas dan masih layak untuk dilanjutkan penelitiannya. Perbedaan ini tampak dari segi pokok bahasannya, lokasi, fokus penelitian dan subjek dari penelitiannya.

E. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (1971) mengatakan sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks (bahan ajar), dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹³

¹³ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011 cet. Ke-15) hal. 3

AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Disamping itu media yang sering diganti dengan kata *mediator*. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar – siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.¹⁴

Kemudian Heinich, dan kawan-kawan (1982) sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad dalam bukunya, mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang di proyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*.¹⁵

¹⁴ *Ibid.*, hal. 3-4

¹⁵ *Ibid.*, hal. 4

Berdasarkan beberapa uraian tentang batasan media diatas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu:¹⁶

1. Media pendidikan dewasa memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder)

¹⁶ *Ibid.*, hal. 6-7

7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan berbagai pemaparan diatas , dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹⁷

b. Teori Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan prilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.¹⁸

Uraian dibawah ini memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan

¹⁷ Sukiman. Pengembangan Media Pembelajaran. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012) hal. 29

¹⁸ Azhar Arsyad. *Media ...*, hal. 7

informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.¹⁹

Pesan diproduksi dengan :		Pesan dicerna dan diinterpretasikan
- Berbicara, menyanyi, memainkan alat music, dsb.	↔	- Mendengarkan
- Memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan nonverbal	↔	- Mengamati
- Menulis dan Mengarang	↔	- Membaca

Tabel 1.0: Pesan dalam Komunikasi

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaanya. Kurang lebih dari 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Achsin, 1986). Sementara Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%.²⁰

¹⁹ *Ibid.*, hal. 8-9

²⁰ *Ibid.*, hal. 10

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Azhar Arsyad dalam hal ini mengutip Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya, diantaranya: ²¹

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

²¹ *Ibid.*, hal. 12

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

Para ahli media telah merumuskan ciri-ciri penggunaan media dalam pendidikan, sehingga terhimpun suatu konsepsi teknologi pendidikan yang mempunyai ciri-ciri:²²

- a. Berorientasi pada sasaran atau siswa
- b. Menerapkan konsep pendekatan sistem,
- c. Memanfaatkan sumber media yang bervariasi.

Sejalan semakin mantapnya konsepsi tersebut, fungsi media tidak lagi hanya sebagai alat peraga/alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap siswa. Didalam kegiatan belajar-mengajar, media pendidikan/pengajaran secara umum mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa serta mempersatukan pengamatan mereka.²³

²² Asnawir dan M. Basyaruddin Usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta Selatan: Ciputat Press, 2002) hal. 24

²³ *Ibid.*, hal. 24

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. (Azhar Arsyad, 2011: 15-16).

1. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz (Azhar Arsyad, 2011: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu : *fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris*²⁴

a. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

²⁴ Azhar Arsyad. *Media ...*, hal. 16-17

- b. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social dan ras.
- c. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. *Fungsi kompensatoris* penelitian menunjukkan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sedangkan menurut Kemp & Dayton (Azhar Arsyad 2011: 19) bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya,

yaitu: (1) memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi dan (3) memberi instruksi.²⁵

- a. Tujuan Fungsi motivasi minat dan tindakan dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.
- b. Tujuan fungsi informasi dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyampaian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi.
- c. Tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang

²⁵ *Ibid.*, hal. 19-21

menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah banyak dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton (Azhar Arsyad 2011: 21), mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, diantaranya:²⁶

- a. Penyampaian belajar menjadi lebih baku. Dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya Tarik image yang berubah-ubah dan lain-lain, dapat menimbulkan keingintahuan yang mana kesemuanya ini menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.

²⁶ *Ibid.*, hal. 21-23

- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkat bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar sebagai konsultan dan penasihat siswa.

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama meliputi berbagai bidang studi, sebagaimana yang ditetapkan dalam kurikulum masing-masing jenis dan tingkat pendidikan, yaitu: Al-Quran, Al-Hadist, Aqidah, Ibadah, Sejarah, Akhlak dan pengetahuan lainnya.²⁷

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pengertian Pendidikan Agama Islam menurut para ahli juga beragam, diantaranya:

Menurut H. M. Arifin: “Pendidikan Agama Islam adalah usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.”²⁸

Menurut Abdurrahman Saleh: “Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadi dasar *Way Of Life*.²⁹

Omar Muhammad At.Toumy mengartikan pendidikan Islam sebagai perubahan yang diinginkan dan diusahakan oleh proses

²⁷ Muhammad Abdul Qadir Ahmad. *Metodologi Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, terj. (Maktabah Al-Nahdhah Al-Mishriyah, 1981) hal. 73

²⁸ H.M. Arifin. *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hal. 32

²⁹ Abdurrahman Saleh. *Didaktif Pendidikan Agama* (jakarta: Bulan Bintang, 1976) hal. 19

pendidikan, baik pada tataran tingkah laku individu maupun tataran kehidupan social serta pada tataran relasi dengan alam sekitar.³⁰

Melalui paparan diatas dapat dipahami pendidikan agama Islam merupakan aktifitas bimbingan yang disengaja untuk mencapai kepribadian muslim, baik yang berkaitan dengan dimensi jasmani, rohani, akal maupun Akhlak. Dimana sistem pengajarannya didasarkan pada ajaran agama Islam. Sumber ajaran Islam yang dimaksud adalah Al-Quran dan As Sunnah.

b. Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan

Sejak awal kelahirannya, Islam – baik secara normatif, filosofis, maupun aplikatif pragmatis- telah memberikan perhatian yang besar terhadap pentingnya sains dan teknologi. Ayat yang pertama kali turun, yaitu ayat 1 sampai dengan 5 surat Al-Alaq (96) antara lain berisi, perintah membaca dan menulis dalam arti yang seluas-luasnya. Sebagaimana yang dikemukakan A Baiquni, bukan hanya berarti membaca rangkaian huruf menjadi kata-kata, atau kata-kata menjadi kalimat sebagaimana yang dipahami orang kebanyakan, melainkan juga berarti meneliti, mengobservasi, menelaah, megklasifikasi, membandingkan, menyimpulkan dan memverifikasi. Semua kegiatan yang terdapat dalam arti membaca

³⁰ Omar Mohammad Al-Toumy Al-Syaibani. *Falsafah Pendidikan Islam*, terj. Hasan Langgulung. (Jakarta: Bulan Bintang, 1975) hal. 399

ini merupakan kegiatan dalam rangka menghasilkan sains dan teknologi.³¹

Demikian pula kata menulis (*al-qalam*) sebagaimana yang terdapat pada ayat 4 surat *Al-Alaq* tersebut, tidak hanya berarti menulis sebagaimana yang umumnya dipahami, yakni menulis huruf-huruf, kata-kata, kalimat, melainkan juga berarti membuat rekaman, foto, gambar, menggambar, menyimpannya dalam disket, VCD dan sebagainya. semua kegiatan ini amat erat kaitannya dengan kerja sains dan teknologi.³²

Teknologi informasi diakui sebagai alat bantu yang dapat memberikan berbagai kemudahan dalam mendapatkan informasi atau berkomunikasi yang kita butuhkan untuk mendukung berbagai kegiatan termasuk dalam bidang pendidikan. Meskipun teknologi informasi tidak dapat menggeser peran dan kedudukan guru atau pendidik.

Teknologi informasi memiliki pengaruh yang signifikan dan luas terhadap pendidikan dan kegiatan manusia lainnya. Dengan adanya pengaruh teknologi informasi tersebut, berbagai komponen pendidikan telah mengalami perubahan paradigma. Visi, misi, tujuan, kurikulum, guru, proses belajar mengajar dan lingkungan telah mengalami perubahan. Sehingga kemampuan para

³¹ Abuddin Nata. *Ilmu Pendidikan Islam dengan Pendekatan Multidisipliner*. (Jakarta: Rajawali Press, 2010, cet. Ke-2) hal. 254

³² *Ibid.*, hal. 254

penyelenggara pendidikan, terutama pendidikan dan tenaga kependidikan dalam menggunakan teknologi informasi tidak dapat ditunda-tunda lagi. Kehidupan era global yang penuh dengan persaingan, mengharuskan penanganan berbagai hal dengan menggunakan teknologi informasi yang berpedoman pada semangat dan nilai-nilai ajaran Islam.³³

3. Mobile Learning berbasis Android

a. Pengertian Mobile Learning

Teknologi perangkat , teknologi informasi genggam dan bergerak menawarkan suatu cara untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif baik di dalam maupun di luar kelas. Generasi terkini dari berkomputer nirkabel (*wireless*) dan alat komunikasi yang dapat dibawa-bawa (*portable*) seperti laptop/tablet, PDA (*personal digital assistant*/asisten digital pribadi), telpon genggam, kamera digital, pemutar MP3, iPod, iPhone, pembaca buku elektronik kecil dan beragam alat multifungsi. Alat-alat genggam (*mobile*) dapat digunakan untuk memfasilitasi umpan balik atau penguat cepat; menyampaikan demonstrasi dan kuis interaktif; menyediakan pengalaman yang

³³ *Ibid.*, hal. 271-272

memikat, memperkaya pembelajaran di luar ruang kelas, dan berbagai informasi (contohnya, silabus, tugas dan jadwal).³⁴

J. Brown, and D. Metcalf (Kwang B. Lee, Raied Salman, 2012:

3) menyebutkan “*Mobile Learning is defined as all “knowledge in the hand” and by using mobile application, it can include the use of mobile devices to perform any of the following: (a) Deliver Education/ Learning, (b) Foster Communication/Collaboration, (c) Conduct Assessments/ Evaluations and (d) Provide Access to Performance Support / Knowledge”*.”³⁵

Selanjutnya Tsvetozar Georgiev, Evgenia Georgieva dan Angel Smrikarov mendefenisikan “ *we think that definition of mobile learning must include the ability to learn everywhere at every time without permanent physical connection to cable network. This can be achieved by the use of mobile and portable devices such as PDA, cell phones, portable computers and tablet PC. They must have the ability to connect to other computer devices, to present educational information and to realise bilateral information exchange between the students and the teacher”*.”³⁶

³⁴ Barbara Gross Davis. *Perangkat Pembelajaran (Tools for Teaching): Teknik Mempersiapkan dan Melaksanakan Perkuliahan yang Efektif*, penerjemah Elok Dianike, edisi 2 cet. 1 (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) hal. 314

³⁵ Kwang B. Lee, Raied Salman. *The Design and Development of Mobile Collaboration Learning Application Using Android*. Journal Of Information Technology and Application in Education (JITAE) Vol. 1 No. 1, (2012). Hal. 2 – jurnal dapat diakses di : <http://www.jitae.org/paperInfo.aspx?ID=5175>

³⁶ Tsvetozar Georgiev, Evgenia Georgieva dan Angel Smrikarov. *M-Learning: a New Stage of E-Learning*. International Conference on Computer Systems and Technology – CompSysTech, 2004. hal. IV. 28-2

Kemudian Tri Listyorini dan Anteng Widodo mendefenisikan sebagai “perangkat apapun yang berukuran cukup kecil, dapat bekerja sendiri, dapat dibawa setiap waktu dalam kehidupan sehari-hari, dan yang dapat digunakan untuk beberapa bentuk pembelajaran. Perangkat kecil ini dapat dilihat sebagai alat untuk mengakses konten, baik disimpan secara local pada device maupun dapat dijangkau melalui interkoneksi. Perangkat ini juga dapat menjadi alat untuk berinteraksi dengan orang lain, baik melalui suara, maupun saling bertukar pesan tertulis, gambar diam dan gambar bergerak.”³⁷

Dari beberapa defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa mobile learning adalah perangkat genggam atau bergerak (mobile) yang memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

b. Pengertian Android

Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat *mobile* berbasis linux. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc. yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Dalam usaha mengembangkan android, pada tahun 2007 dibentuklah Open Handset Alliance (OHA), sebuah konsorsium dari beberapa perusahaan, yaitu Texas Instrumens,

³⁷ Tri Listyorini dan Anteng Widodo. *Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android*. Jurnal SIMETRIS, Vol 3 No.1 April 2013. hal. 27

Broadcom Corporation, Google, HTC, Intel, LG, Marvell Technology Group, Motorola, Nvidia, Qualcomm, Samsung Elektronik, Sprint Nextel dan T-Mobile dengan tujuan untuk mengembangkan standar terbuka untuk perangkat mobile. Pada tanggal 9 desember 2008, ia diumumkan bahwa 14 anggota baru akan bergabung Proyek Android, termasuk PacketVideo, ARM Holdings, Atheros Communications, Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericson, Toshiba Corp dan Vodafone Group Plc.³⁸

Pada era sekarang, Android merupakan salah satu sistem operasi unggulan yang masih populer saat ini. Hal itu terjadi karena inovasi-inovasi yang terus dilakukan. Sebagai sistem operasi *open source*, Android mempunyai ratusan bahkan ribuan aplikasi yang bisa diunduh secara berbayar atau gratis. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat diunduh melalui *Google play store*.

c. Versi dan Jenis-jenis Android

Dari beberapa inovasi-inovasi yang diciptakan oleh para pakar Android, sampai dengan tahun 2013 muncul versi terakhir Marshmallow (6.0). Versi Android diawali dengan dirilisnya Android beta pada bulan November 2007. Versi komersial pertama, Android 1.0 (Astro), dirilis pada September 2008. Android dikembangkan secara berkelanjutan oleh Google dan Open Handset

³⁸ Stephanus Hermawan. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. (Yogyakarta: Andi, 2011) hal. 2

Alliance (OHA), yang telah merilis sejumlah pembaruan sistem operasi ini sejak dirilisnya versi awal.³⁹

Kemudian Sejak April 2009, versi Android dikembangkan dengan nama kode yang dinamai berdasarkan makanan pencuci mulut dan penganan manis. Masing-masing versi dirilis sesuai urutan alfabet, yakni Cupcake (1.5), Donut (1.6), Eclair (2.0–2.1), Froyo (2.2–2.2.3), Gingerbread (2.3–2.3.7), Honeycomb (3.0–3.2.6), Ice Cream Sandwich (4.0–4.0.4), Jelly Bean (4.1–4.3), KitKat (4.4+), Lollipop (5.0+), Marshmallow (6.0).⁴⁰

F. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian dan pendekatan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif untuk menjawab beberapa permasalahan diantaranya : a) Mengetahui pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan, b) Mengetahui pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android c) Mengetahui implementasi aplikasi media pembelajaran PAI berbasis Android. Adapun pendekatan kuantitatif untuk menjawab kualitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android dan

³⁹ Wikipedia Indonesia. *Daftar Versi Android*.
https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android diakses pada tanggal 09 Juni 2016

⁴⁰ Wikipedia Indonesia. *Daftar Versi Android*.
https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android diakses pada tanggal 09 Juni 2016

Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android.

2. Subjek, populasi dan sampel penelitian sebagai berikut:

- a. Guru PAI kelas Xa SMA UII Yogyakarta berjumlah 1 orang guru yaitu: Bapak Mat Suef, S.Pd.I.
- b. Populasi siswa SMA UII Yogyakarta adalah 156 siswa
- c. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas Xa SMA UII Yogyakarta yang berjumlah 15 siswa.

3. Jenis data

Dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua data. *Pertama*, data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari para ahli, guru dan siswa. *Kedua*, data kuantitatif melalui hasil analisis validasi para ahli dan respon siswa.

Data kuantitatif lalu dikonversikan menjadi data kualitatif, setelah itu data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, dalam hal ini untuk mendeskripsikan hasil dari validasi, respon siswa dan kesimpulan dari dampak penggunaan media pembelajaran PAI berbasis android melalui hasil analisis tersebut.

4. Instrumen pengumpulan data

- a. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif yang berupa penilaian oleh ahli media, ahli materi dan siswa terhadap produk

yang dikembangkan. Data-data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang sedang dikembangkan.

Intrumen penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi. Angket untuk ahli media/IT terdiri atas aspek tampilan atau aspek pemrograman. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang akan dihasilkan. Sedangkan angket untuk ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas desain materi pembelajaran. Adapun angket untuk guru dan murid digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media dilihat dari sudut pandang siswa ketika dilakukan uji coba atau tes.

b. Wawancara

Wawancara untuk menggali informasi tentang kebutuhan dan pengembangan aplikasi media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android. Kemudian juga untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan saran, kritik dan masukan-masukan dalam perbaikan kualitas produk aplikasi android yang dihasilkan dalam penelitian ini.

c. Observasi

Teknik observasi dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut: untuk mengetahui proses pembelajaran PAI di SMA UII Yogyakarta dan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap media pembelajaran berbasis android.

5. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang di dapat melalui angket dapat para ahli materi, ahli media, guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan kemudian dianalisis.

6. Prosedur dan tahapan penelitian

Adapun prosedur dan tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut:

41

a. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

Adapun potensi dalam penelitian ini adalah penggunaan smartphone berbasis android di kalangan siswa yang massif.

Sedangkan masalah yang ditemukan berdasarkan wawancara dan observasi di kelas X SMA UII Yogyakarta, Mat Suef, S.Pd.I, guru PAI SMA UII Yogyakarta mengatakan “siswa memainkan smartphone ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Kemudian salah satu keluhan yang disampaikan siswa malas dalam mencatat materi. Selain itu dari hasil

⁴¹ Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2012. cet ke- 15) hal. 409-427

observasi awal ditemukan pemanfaatan teknologi di lapangan masih belum maksimal, seperti pemanfaatan laptop dan LCD yang apa adanya.

b. Pengumpulan data

Data atau informasi tentang desain aplikasi android pada penelitian ini, didapatkan dari berbagai buku dan belajar privat aplikasi pada ahli IT. Adapun isi aplikasi ini nantinya berdasarkan bahan ajar pendidikan agama islam yang sedang digunakan siswa.

c. Desain Produk

Hasil akhir dari penelitian ini adalah desain aplikasi media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android, sebagai alternative lain terhadap media pembelajaran konvensional yang memakai buku sebagai bahan ajar.

Adapun beberapa *tools* yang akan digunakan dalam desain media pembelajaran berbasis android ini diantaranya Android Studio 2.0 , Corel Draw X7 dan Photoshop CS6.

d. Validasi Desain

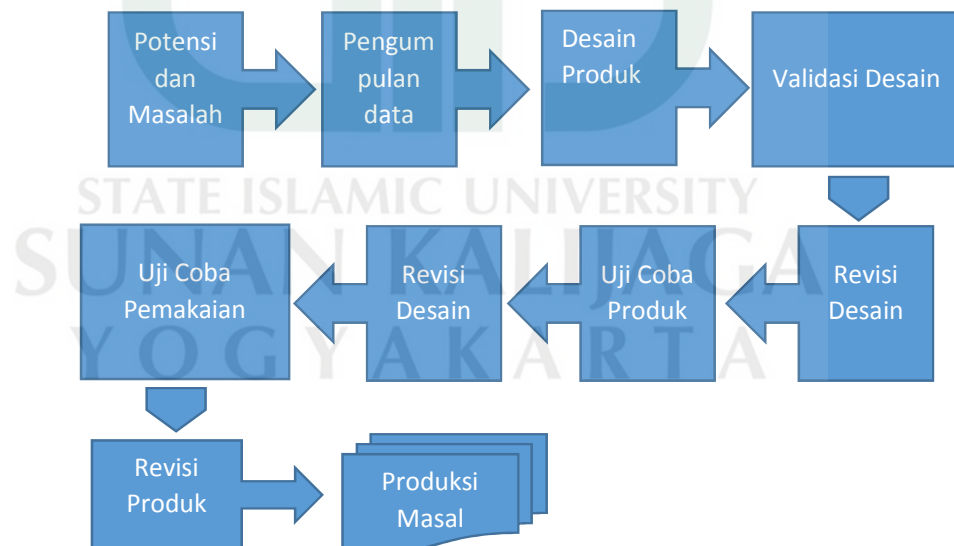
Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan yang dimiliki aplikasi tersebut dengan cara menghadirkan beberapa pakar dan tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang di rancang tersebut.

e. Uji Coba Pemakaian

Setelah desain divalidasi dan direvisi, langkah selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba ini dilakukan oleh siswa dengan cara mengunduh aplikasi dan mencobanya di *smartphone*. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran PAI berbasis android tersebut lebih efektif dibanding dengan media pembelajaran konvensional.

f. Produksi Masal

Pembuatan produk secara masal akan dilakukan apabila produk telah diuji cobakan dan dinyatakan layak untuk digunakan



Gambar 1.0: Proses penelitian Research and Development

G. Sistematika Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini, dibagi menjadi lima bab. Setiap bab terdiri dari beberapa sub bab.

Bab pertama, sebagai pendahuluan yang memaparkan tentang latar belakang masalah penelitian sehingga penting dijadikan rumusan masalah yang harus dikaji. Bagian ini dilanjutkan dengan penjelasan tujuan penelitian sehingga diketahui manfaatnya. Berikutnya adalah kajian pustaka yang memuat secara singkat hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Selanjutnya menjelaskan kerangka teoritik, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab kedua, bab ini berisi gambaran umum lokasi penelitian yang meliputi sejarah berdirinya, letak geografis, visi dan misi, sarana prasarana, keadaan pendidik, kependidikan dan peserta didik, struktur organisasi lembaga di SMA UII Yogyakarta.

Bab ketiga, bab ini berisi pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android yang terdiri dari perencanaan pengembangan produk, materi Haji dan desain produk.

Bab keempat, bab ini berisi analisis hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android.

Bab kelima, terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan, bahwa:

1. Media pembelajaran PAI berbasis android untuk siswa kelas Xa telah berhasil disusun sesuai dengan Kurikulum KTSP.
2. Penilaian oleh 1 orang Dosen Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 1 Guru PAI dan 15 orang siswa Xa SMA UII Yogyakarta.
3. Setelah dilakukan uji coba validasi oleh ahli IT/desain, diketahui rerata total total untuk aspek desain adalah 3,4 dengan kategori “cukup”. Dari aspek materi, diketahui bahwa penilaian ahli materi pada aspek materi rerata total skor 4,86 dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan dari aspek kuis rerata skornya adalah 5 dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media dari segi aspek desain dan aspek isi/materi sudah layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran.
4. Adapun tanggapan/respon 15 orang siswa terhadap media yang dikembangkan yaitu pada aspek desain, diketahui bahwa respon siswa dengan rerata total skor 3,89 atau kategori “baik”. Sedangkan dari aspek materi serta kuis, diketahui rerata total skor respon siswa terhadap media yaitu 3,64 atau kategori “Baik”.
5. Dengan demikian media pembelajaran PAI berbasis android direspon positif oleh siswa dan validator ahli, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI.
6. Secara detail produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Nama File : PAI kelas X

Format/ekstensi : *.exe

File size : 15,76 MB

OS Support : Android 4.0 ICS ke atas

B. Saran-saran

1. Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android ini tentunya masih banyak yang harus disempurnakan. Untuk itu sumbangsih saran yang membangun sangat peneliti harapkan.
2. Masih banyak materi-materi terkait mata pelajaran PAI yang semestinya dibuatkan aplikasinya. Untuk itu bagi peneliti lain diharapkan ini bisa dijadikan acuan atau referensi dalam penelitian-penelitian yang lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ahmad, Muhammad Abdul Qadir. 1981. Metodologi Pengajaran Pendidikan Agama Islam, terj. Maktabah Al-Nahdhah Al-Mishriyah Al-Syaibani, Omar Mohammad Al-Toumy. 1975. Falsafah Pendidikan Islam, terj. Hasan Langgulung. Jakarta: Bulan Bintang.
- Anshor, Ahmad Muhtadi. Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya. Yogyakarta: Teras. 2009.
- Arifin, H.M. 1996. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir dan M. Basyaruddin Usman. Media Pembelajaran. Jakarta Selatan: Ciputat Press, 2002
- Davis, Barbara Gross. *Perangkat Pembelajaran (Tools for Teaching): Teknik Mempersiapkan dan Melaksanakan Perkuliahan yang Efektif, penerjemah Elok Dianike, edisi 2 cet. 1*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013
- Hermawan, Stephanus. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi, 2011.
- Kadir, Abdul dan Terra CH. *Triwahyuni. Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- Nata, Abuddin. 2010. Ilmu Pendidikan Islam dengan Pendekatan Multidisipliner, cet. Ke-2. Jakarta: Rajawali Press.
- Nuh, Muhammad. *Kata Pengantar*. dalam Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Saleh, Abdurrahman. 1976. Didaktif Pendidikan Agama. Jakarta: Bulan Bintang.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D - cet ke- 15*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012.

Republik Indonesia. *UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*.
Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2005. 2005.

JURNAL/ARTIKEL

- Georgiev, Tsvetozar dan Evgenia Georgieva dan Angel Smrikarov. *M-Learning: a New Stage of E-Learning*. International Conference on Computer Systems and Technology – CompSysTech, 2004.
- Lee, Kwang B., Raied Salman. *The Design and Development of Mobile Collaboration Learning Application Using Android*. Journal Of Information Technology and Application in Education (JITAE) Vol. 1 No. 1, 2012.
- Listyorini, Tri dan Anteng Widodo. *Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android*. Jurnal SIMETRIS, Vol 3 No.1 April, 2013.
- Rohinah. *Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol 1 (2), 2015
- Amin, Ahmad Kholiqul dan Novi Mayasari. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Ikip PGRI Bojonegoro*. Jurnal Magistra No. 94 Th. XXVII Desember. 2015

TESIS

- Al Jawawi, Amin Ngaziz. *Pengembangan Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Istima' di SDIT Salsabila 3 Banguntapan*. Tesis Magister Pendidikan Islam (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2016)
- Aziz, Muhammad Khoirun. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. Tesis Magister Pendidikan Islam. Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga. 2015.

Badruzaman, Anwar. *Pengembangan Buku Bahasa Arab Al-Jami'ah Li Ta'limi Al-Lugah Al-'Arabiyah tentang Materi Qawa'id ke dalam Benth Aplikasi Android*. Tesis Magister Pendidikan Islam. Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga. 2014

Mitrajati, Kenyo. *Pengembangan Media Pembelajaran Qowa'id Bahasa Arab Berbasis Android (Di Pesantren Mahasiswi darus Salihat Sleman Yogyakarta)*. Tesis Magister Pendidikan Islam. Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014.

WEBSITE

Wikipedia Indonesia. *Daftar Versi Android*.
https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android, 2016
<https://developer.android.com/studio/intro/index.html?hl=id>

Lampiran 1

Lembar Penilaian/Tanggapan Materi Dalam Media Pembelajaran PAI berbasis Android

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis Android yang diperuntukan bagi siswa kelas X SMA UII Yogyakarta. Media pembelajaran berbasis android ini berisi materi pelajaran PAI kelas X dalam penelitian ini memakai materi tentang Haji beserta evaluasi pembelajaran dalam bentuk soal/quis.

Pada kesempatan ini kami (peneliti) memohon bantuan Bapak untuk berkenan memberikan penilaian/tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis android ini. Penilaian meliputi dua aspek, yakni materi dan soal/quis.

Atas kesediaan Bapak meluangkan waktu untuk memberikan penilaian/tanggapan terhadap materi yang telah kami (peneliti) susun dan kembangkan, kami sampaikan terimakasih.

Yogyakarta, 2017

Peneliti

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
(Bahar Noer Batubara, Amd.Kom. S.Pd.I)

A. Identitas

1. Nama : Mat Suef, S.Pd.I
2. Pekerjaan :
3. Bidang Keahlian :

B. Komponen yang perlu dinilai

Berilah tanda checklis ($\checkmark$) di bawah kolom berikut. 5 sangat baik, 4 Baik, 3 cukup, 2 kurang dan 1 tidak baik.

I. Aspek Isi / Materi

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi mudah untuk dipahami					
2	Kebenaran isi materi yang disajikan					
3	Sistematika penyajian					
4	Kejelasan uraian dan pembahasan					
5	Kelengkapan materi					
6	Konsistensi penyajian					
7	Materi disajikan dengan menarik					

II. Aspek Soal/Quis

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian bentuk soal/quis dengan materi					
2	Hanya ada satu kunci jawaban					
3	Soal/quis dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas.					
4	Pokok soal memberi petunjuk kunci jawaban					
5	Tingkat kesulitan soal					

C. Komponen yang perlu di revisi

No	Komponen yang perlu direvisi
1	Cakupan Materi

2.	Cakupan soal/quis
----	-------------------

Yogyakarta, 2017

()



Lampiran 2

Lembar Penilaian/Tanggapan Ahli IT Dalam Media Pembelajaran PAI berbasis Android

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis Android yang diperuntukan bagi siswa kelas X SMA UII Yogyakarta. Media pembelajaran berbasis android ini berisi materi pelajaran PAI kelas X dalam penelitian ini memakai materi tentang Haji beserta evaluasi pembelajaran dalam bentuk soal/quis.

Pada kesempatan ini kami (peneliti) memohon bantuan Bapak untuk berkenan memberikan penilaian/tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis android ini. Penilaian meliputi aspek tampilan aplikasi.

Atas kesediaan Bapak meluangkan waktu untuk memberikan penilaian/tanggapan terhadap aplikasi yang telah kami susun dan kembangkan, kami sampaikan terimakasih.

Yogyakarta, 2017

Peneliti

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
(Bahar Noer Batubara, Amd.Kom. S.Pd.I)

A. Identitas

4. Nama :
5. Pekerjaan :
6. Bidang Keahlian :

B. Komponen yang perlu dinilai

Berilah tanda checklis (√) di bawah kolom berikut. 5 sangat baik, 4 Baik, 3 cukup, 2 kurang dan 1 tidak baik.

Aspek Tampilan Aplikasi

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan flash screen					
2	Desain menarik					
3	Tata letak (layout) aplikasi					
4	Penggunaan warna					
5	Penggunaan huruf					
6	Kejelasan suara pada aplikasi					
7	Kecepatan <i>loading</i>					
8	Kemudahan penggunaan aplikasi (<i>user friendly</i>)					

C. Komponen yang perlu di revisi

No	Komponen yang perlu direvisi

Yogyakarta, 2017

()

Lampiran 3

Lembar Penilaian/Tanggapan Siswa Dalam Media Pembelajaran PAI berbasis Android

A. Pengantar

Angket ini disampaikan kepada siswa kelas X di SMA UII Yogyakarta

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulis nama dan alamat yang jelas
2. Berilah tanda checklis (√) di bawah kolom berikut - 5 sangat baik, 4 Baik, 3 cukup, 2 kurang dan 1 tidak baik – yang sesuai dengan penilaian Anda.
3. Selanjutnya atas bantuan dan partisipasi anda dalam pengisian angket ini disampaikan terima kasih.

Nama :

Kelas :

I. Tampilan

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Menurut Anda, bagaimana tampilan aplikasi?					
2	Apakah aplikasi mudah digunakan (<i>user friendly</i>)?					
3	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan di dalam aplikasi mudah dibaca?					
4	Bagaimana menurut anda ketersediaan gambar dan video dalam aplikasi?					
5	Apakah menu catatan dalam aplikasi membantu Anda?					
6	Apakah aplikasi membangkitkan minat Anda dalam mempelajari mata pelajaran PAI?					
7	Apakah aplikasi membantu Anda dalam memudahkan pemahaman pelajaran PAI khususnya pada materi Haji?					
8	Menurut Anda, apakah aplikasi memberikan pengalaman yang menyenangkan ?					
9	Menurut Anda, apakah aplikasi ini membuat pelajaran PAI khususnya materi Haji lebih menarik?					
10	Menurut Anda, apakah dengan aplikasi memberikan kemudahan kepada Anda untuk dapat mempelajari pelajaran PAI dengan lebih dinamis (kapan pun dan dimana pun) ?					

II. Aspek materi serta kuis

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Bagaimana kejelasan paparan materi pelajaran PAI khususnya materi Haji?					
2	Apakah latihan soal/quis sulit?					
3	Bagaimana tingkat kesesuaian antara materi dengan soal/quiz?					
4	Bagaimana tingkat kejelasan soal/quis?					
5	Apakah soal/quis dalam aplikasi membantu meningkatkan pemahaman Anda?					

Yogyakarta, 2017

()

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

LAMPIRAN 4

Galeri Foto Dokumentasi Penelitian SMA UII YOGYAKARTA



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Bahar Noer Batubara
Alamat KTP : Jl. Rakutta Sembiring Lor.XX, Kel- Naga Pita, Pematang Siantar.
Alamat Sekarang : Jl. A.H Nasution Gg. Jaya No. 110, Kel-kuwala Bekala Kec-Medan Johor, Medan, Sumatera Utara.
Alamat Kos : Jalan Timoho, Ngentak Sapen, Gg. Sawit, No. 688A Kel- Catur Tunggal, Kec Depok Kab- Sleman, Yogyakarta.
Tempat / Tgl Lahir : Medan, 12 Februari 1993
Jenis Kelamin : Laki – laki
Agama : Islam
Negara : Indonesia
Nama Ayah : Drs. H. Yusri Batubara. M.Hum
Nama Ibu : Lis Sunarsih
Telepon/HP : 0822 7623 1887
Email : bahar.noer@yahoo.co.id

FORMAL EDUCATION

SD Negeri IMPRES : 1998 – 2004
MTs Swasta Darul Arafah : 2004 – 2007
MA Swasta Darul Arafah : 2007 – 2010
Politeknik Negeri Medan – D3 : 2010 – 2013
STAI SAMORA Pematang Siantar - S1 : 2010 – 2014

NON FORMAL EDUCATION

2012 : Yayasan Pengembangan Persahabatan Indonesia – Amerika (YPPIA) Medan – Conversation Class and Regular Class.
2014 : Kursus Bahasa Inggris di Yayasan LIA Medan.
Agustus 2016 – November 2016 : Kursus Bahasa Inggris di ELFAST, Pare, Kediri.

JOB EXPERIENCE

2013 – 2015 : Admin Support pada divisi Market and Customer Development (MCD) di PT. TELKOMSEL.

ORGANIZATION

2016 – sekarang : IMASUT (Ikatan Mahasiswa Sumatera).
2016 – sekarang : Forum Komunikasi Mahasiswa Program Magister FITK Sunan Kalijaga.
2016 – sekarang : ADA (Anak Darul Arafah) RAYA Yogyakarta.
2014 – 2015 : PMII PC Pematang Siantar.
2011 – 2012 : Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) Manajemen Informatika

Politeknik Negeri Medan.

2010 – 2011 : Unit Kegiatan Mahasiswa Islam (UKMI) Politeknik Negeri Medan.

2008 – 2009 : Organisasi Pelajar Pesantren Darul Arafah (OPPDA) Raya.

ACHIEVEMENT

2012 : Beasiswa PPA – Politeknik Negeri Medan.

2011 : Juara II MTQ Debat B.Arab Tingkat Politeknik Negeri Medan.

2010 : Juara II Lari 400 Meter Putra pada Pekan Olahraga & Seni antar Pondok Pesantren Daerah Sumut (POSPEDASU).

TRAINING / COURSE / SEMINAR

2010 : Pelatihan Microteaching di Pesantren Darul Arafah, dengan kriteria : Baik (B).

2012 : Seminar Motivasi “3 Jurus Rahasia Sukses Organisasi – Beasiswa – Wirausaha”.

2011 : Seminar Teknologi Informasi “The Development of Modern Operating System Technolgy Android – The New Trend in Modern Operating System “ di USU.

2011 : Piagam Penghargaan dari KOMPAS KAMPUS pada Acara “Xpress2eeXist”.

2012 : Peserta Dalam Acara Gebyar Karir Dan Enterpreneur Di Politeknik Negeri Medan.

November 2015 : Semiloka Review Kurikulum mengacu KKNi Jenjang S1 dan S2 FITK UIN Suka.

November 2015 : Seminar Nasional KPI 2015.

Februari 2016 : Seminar dalam rangka memperingati *The World Interfaith Harmony* (WIHW) PBB dengan tema, “ Budaya Kerukunan Antariman dalam Islam Indonesia.

Maret 2016 : Seminar Nasional Pendidikan Islam, Kerjasama Magister PAI Program Pascasarjana UNINUS Bandung dengan Program Magister FITK UIN Sunan Kalijaga, dengan tema “Meningkatkan Kompetensi Pendidik dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN”.

April 2016 : Seminar Nasional “Peranan Indonesia dalam Upaya Perdamaian di Timur Tengah”

April 2016 : Kuliah Umum “Educational Leadership in MEA Era” dengan Dosen Tamu Prof. Dr. H. Datok Moch Noh Chancelor UTHM Malaysia bagi Mahasiswa Program Magister FITK UIN Sunan Kalijaga.

April 2016 : Diskusi Kebangsaan dengan Tema: Penataan Kewenangan MPR

November 2016 : Relawan ALIVE Internasional Conference.

November 2016 : Internasional Seminar on Character Building : LVE Approach.

November 2016 : Internasional Seminar and Surgical Films “Jihad Selfie”.

November 2016 : Internasional Seminar : PAI dalam perspektif Outsider.

COMPUTER ABILITY

- ✓ Sistem Operasi : Microsoft Windows XP, 7 dan 8
- ✓ Bahasa Pemrograman : PHP, HTML dan CSS
- ✓ Database : MySQL
- ✓ Software : MS. Office (Word, Power Point, Excel), Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop dan Corel Draw.