

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PAI**



Oleh:

MUHAMMAD KHOIRUN AZIZ

1320411032

TESIS

Diajukan Kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Khoirun Aziz

NIM : 1320411032

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

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

Yogyakarta, 15 Juni 2015

Saya yang menyatakan,



Muhammad Khoirun Aziz
NIM 1320411032

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Khoirun Aziz
NIM : 1320411032
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa naskah 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, 15 Juni 2015

Saya yang menyatakan,



Muhammad Knoirun Aziz
NIM 1320411032



KEMENTERIAN AGAMA
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN

TESIS berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI

Nama : Muhammad Khoirun Aziz, S.Pd.I
NIM : 1320411032
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Tanggal Lulus : 19 Juni 2015

telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan Islam (M.Pd.I)

Yogyakarta, 29 Juni 2015

Direktur,



(Signature)
Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D
NIP. 19711207 199503 1 002

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI

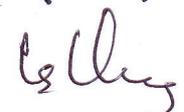
Nama : Muhammad Khoirun Aziz
NIM : 1320411032
Prodi : Program Studi Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Ketua : Prof. Dr. H. Maragustam, M.A.

()

Sekretaris : Dr. Abdul Munip, M.Ag.

()

Pembimbing/ Penguji : Dr. Sembodo Ardi Widodo, M.Ag.

()

Penguji : Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 19 Juni 2015

Waktu : 13.15 s.d 14.15 WIB

Hasil/ Nilai : 90 / A

IPK : 3,63

Predikat : Sangat Memuaskan

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Program Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI**

Yang ditulis oleh :

Nama : Muhammad Khoirun Aziz
NIM : 1320411032
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Studi Islam.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 15 Juni 2015

Pembimbing



Dr. Sembodo Ardi Widodo, M.Ag

ABSTRAK

MUHAMMAD KHOIRUN AZIZ. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI, 2015.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah popularitas Android yang tertanam pada *smartphone* merambah hingga kalangan pelajar. Sudah menjadi kewajiban bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi, seperti yang tertuang dalam UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pasal 20 b.

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu penelitian dan pengembangan aplikasi Android untuk Siswa SMK Kelas X Semester I terhadap peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android ini. Dari segi Partisipasi Siswa, terdapat peningkatan hingga 18,75 %. Dari segi Hasil Belajar Siswa, terdapat peningkatan nilai dengan selisih 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan aplikasi berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk Siswa SMK Kelas X.

Keywords: Android, Media Pembelajaran, PAI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN DIREKTUR	ii
DEWAN PENGUJI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Kajian Pustaka	6
E. Landasan Teori	8
F. Metode Penelitian	17
G. Sistematika Pembahasan	31
BAB II: GAMBARAN UMUM SMK NEGERI 1 BANTUL	
A. Identitas Sekolah	33
B. Sejarah Singkat	33
C. Letak Geografis	34
D. Visi dan Misi	35
E. Keadaan Guru, Karyawan, dan Siswa SMK N 1 Bantul	35
F. Struktur Organisasi	42
G. Sarana dan Prasarana	45
BAB III: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID	
A. Perencanaan Desain Produk	47
B. Materi PAI: Malaikat Selalu Bersamaku	51
C. Desain Produk	67

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Potensi dan Masalah	73
B. Pengumpulan Data	74
C. Hasil Penelitian Tahap I: Validasi Desain	78
D. Revisi Desain	83
E. Hasil Penelitian Tahap II: Uji Coba Pemakaian	83
F. Revisi Produk	97
G. Pembahasan Produk	97
H. Spesifikasi <i>File</i> Produk	101
I. Kebutuhan Sistem Minimal	102
J. Kelebihan <i>Software</i> Belajar PAI	102
K. Kekurangan <i>Software</i> Belajar PAI	102
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0 Proses <i>Research and Development</i>	16
Gambar 2.0 Struktur Organisasi SMK N 1 Bantul	40
Gambar 2.1 Denah Gedung SMK N 1 Bantul	43
Gambar 3.0 Tampilan Pembuka (<i>Splash Screen</i>)	47
Gambar 3.1 Tampilan Menu	48
Gambar 3.2 Tampilan Materi PAI	48
Gambar 3.3 Tampilan Evaluasi	49
Gambar 3.4 Tampilan Pembuka Materi	65
Gambar 3.5 Halaman Menu dan Materi	65
Gambar 3.6 Tampilan Isi/Materi	66
Gambar 3.7 Halaman Latihan/Soal	67
Gambar 3.8 Tanda Bintang Kuning <i>Bookmark</i>	68
Gambar 3.9 Tampilan Hasil Latihan	69
Gambar 4.0 Proses <i>Download</i> Media Pembelajaran	95
Gambar 4.1 Proses Instalasi	95
Gambar 4.2 Tampilan Pembuka (<i>Splash Screen</i>)	96
Gambar 4.3 Tampilan Menu dan Materi yang dibuat Tumpang Tindih	97
Gambar 4.4 Mengubah Warna Dasar Aplikasi (<i>Background</i>)	97
Gambar 4.5 Tampilan Soal Latihan dan Hasilnya	98



DAFTAR TABEL

Tabel 1.0 Tabel Kompetensi Dasar PAI	15
Tabel 1.1 Konversi Skor Penilaian Media Pembelajaran PAI	22
Tabel 1.2 Kategori Skor Ideal	23
Tabel 1.3 Skala Partisipasi Siswa	26
Tabel 2.0 Daftar Guru SMK N 1 Bantul	34
Tabel 2.1 Jumlah Rombongan Belajar SMK N 1 Bantul	40
Tabel 3.0 KI dan KD PAI SMK Kelas X	49
Tabel 3.1 Perbedaan Malaikat, Manusia dan Jin	56
Tabel 4.0 Penilaian Aspek Tampilan (<i>Interface</i>)	76
Tabel 4.1 Penilaian Aspek Isi/Materi	77
Tabel 4.2 Penilaian Aspek Latihan	78
Tabel 4.3 Penilaian Kumulatif Media Pembelajaran Tahap I	80
Tabel 4.4 Nilai <i>Pra-Treatment</i>	82
Tabel 4.5 Nilai <i>Pasca-Treatment</i>	83
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif <i>Pra-Treatment</i> dengan <i>Pasca-Treatment</i>	83
Tabel 4.7 Uji Normalitas Nilai <i>Pra-Treatment</i> dengan <i>Pasca-Treatment</i>	85
Tabel 4.8 Uji t Sampel Berpasangan	86
Tabel 4.9 Nilai <i>Pre-Test</i>	88
Tabel 4.10 Nilai <i>Post-Test</i>	89
Tabel 4.11 Statistik Deskriptif <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	89
Tabel 4.12 Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	90
Tabel 4.13 Uji Beda antara Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	90
Tabel 4.14 Nilai Aspek Tampilan oleh Siswa	92
Tabel 4.15 Nilai Aspek Materi oleh Siswa	93

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين، اشهد أن لا إله إلا الله واشهد أن محمداً رسول الله والصلاة والسلام على أشرف

الانبياء والمرسلين محمد و على اله وأصحابه أجمعين ، اما بعد

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat

Penyusunan tesis ini merupakan kajian penelitian jenis *Research* dan *Development* (R&D) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK N 1 Bantul. Penyusun menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Direktur Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Sembodo Ardi Widodo, M.Ag., selaku Pembimbing Tesis.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Bapak Kepala Sekolah beserta para Bapak dan Ibu Guru SMK N 1 Bantul.
6. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah swt. dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, amin.

Yogyakarta, 1 Juni 2015

Penulis,

Muhammad Khoirun Aziz

NIM. 1320411032



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengguna *Smartphone* atau Telepon Pintar telah merambah hingga usia anak-anak sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh UNICEF Indonesia tahun 2013 menyebutkan bahwa kepemilikan *smartphone* di Indonesia mengalami kenaikan dua kali lipat antara tahun 2012 dan 2013. *Smartphone* memainkan peran penting penggunaan internet sebesar 52% mengalahkan perangkat komputer maupun laptop.¹

Sifat praktis yang dimiliki *Smartphone* menjadikan perangkat tersebut lebih dikenal dengan istilah *Gadget* atau alat yang praktis. Dengan sistem berbasis Android yang sifatnya *Open Source*, menjadikan *smartphone* umumnya memiliki harga yang lebih murah dibandingkan dengan komputer ataupun laptop.

Dengan harga yang terjangkau tersebut, ternyata *Smartphone* mampu mempersempit jarak antara siswa dengan media yang berbasis *Information & Communication Technology* (ICT) dalam proses pembelajaran. Mengingat umumnya sekolah-sekolah masih mengandalkan komputer dan laptop untuk media pembelajaran yang tentu saja secara umum harganya lebih mahal.

¹ Nuraini Razak, "Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia sudah online, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya", dalam <http://www.unicef.org>, diakses tanggal 31 Desember 2015

Sementara sekolah dituntut untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang bisa dinikmati oleh seluruh siswa bukan gurunya saja.

Bila dibandingkan dengan pengajaran konvensional, siswa dapat belajar lebih cepat bila dibantu oleh komputer. Akan tetapi hasil belajar murid tidak dinilai berdasarkan norma dalam kelas, karena murid itu bekerja secara individual.² Sehingga media pembelajaran yang sifatnya klasikal belum bisa mendongkrak secara maksimal minat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk mendongkrak minat siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan memaksimalkan media pembelajaran. Media yang digunakan bisa dengan perangkat *smartphone*. Walaupun sebenarnya *smartphone* diproduksi dengan tujuan sebagai alat komunikasi, akan tetapi dengan fasilitas yang tertanam di dalamnya ternyata bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, tentu akan menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menarik antara guru dan siswa. Sehingga, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka pembaruan dalam media pembelajaran tentu juga harus ditingkatkan dalam membantu proses belajar siswa.

Oleh karena itu Guru PAI khususnya, tidak boleh buta akan kemajuan media pembelajaran ini, karena merupakan cermin salah satu keprofesionalan seorang guru. Prinsip ini tertuang dalam Undang-undang No. 14 tahun 2005

² Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hlm. 61.

tentang Guru dan Dosen Bagian Kedua mengenai Hak dan Kewajiban Guru dalam pasal 20 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.”³

Pasal tersebut menekankan bahwa keprofesionalan seorang guru tidak hanya dinilai dari kemampuannya memahami materi-materi yang diajarkannya, tetapi juga mampu mengkolaborasikannya dengan penguasaan teknologi modern. Sehingga apa yang disampaikan tidak terkesan monoton dan membosankan, tetapi menarik dan menyenangkan.

Berbagai macam media pembelajaran telah digunakan oleh guru, salah satunya dengan memanfaatkan media komputer. Begitu banyak *software* yang bisa digunakan untuk membuat produk berupa aplikasi pembelajaran seperti Microsoft Office Power Point, Lectora Inspire, Adobe Flash, dan lain-lain.

Salah satu *software* yang umum digunakan oleh tenaga pengajar yaitu *software* Microsoft Office PowerPoint milik perusahaan Microsoft. Meskipun *software* ini bisa dibilang sangat bagus, namun pada kenyataannya media ini justru hampir tidak melibatkan siswa dalam penggunaannya di kelas. Siswa hanya bisa mendengarkan dan melihat apa yang ada dalam *slide* PowerPoint tersebut.

Hal ini tentu sangat bertentangan dengan prinsip belajar PAIKEM (Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dan

³ UU No. 14 tahun 2005

Model Pembelajaran Siswa Aktif yang berprinsip siswa harus terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Sebagai wujud dari upaya memanfaatkan teknologi *smartphone* ini untuk mata pelajaran PAI maka perlu melakukan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) berupa pengembangan produk media pembelajaran. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴

Dengan memanfaatkan popularitas *smartphone* di kalangan anak-anak sekolah dan sistem Android yang sifatnya *Open Source*, maka perlu adanya pengembangan produk pembelajaran PAI yang berbasis *Android*. Apalagi di *Play Store* belum dijumpai adanya aplikasi yang mendukung proses belajar PAI bagi siswa SMK Kelas X.

Dalam proses ujicoba produk, penulis memilih SMK N 1 Bantul. Sekolah. Sekolah ini dipilih penulis karena SMK N 1 Bantul merupakan salah satu Sekolah Rujukan di Bantul dan telah menggunakan Kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajarnya. Ditambah lagi dengan adanya jurusan Multimedia, Teknik Komputer dan Jaringan, serta Rekayasa Perangkat Lunak.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, maka penulis tertarik untuk menjadikan SMK N 1 Bantul sebagai tempat ujicoba produk Media Pembelajaran PAI berbasis Android ini.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 297.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana hasil Validasi Materi dan Media dalam media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Bagaimana peningkatan partisipasi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan
 - a. Menghasilkan produk berupa Aplikasi Android untuk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam guna meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa
 - b. Mengetahui kualitas Aplikasi berbasis Android untuk siswa SMK Kelas X sebagai media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - c. Mengetahui sejauh mana peningkatan partisipasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi berbasis Android pada mata pelajaran PAI.

- d. Mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Aplikasi berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran PAI.

2. Manfaat

a. Manfaat Akademis

- 1) Untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi semua pembaca tentang bagaimana mengembangkan suatu aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam agar partisipasi dan hasil belajar siswa semakin meningkat, khususnya untuk siswa SMK Kelas X,
- 2) Untuk menambah khazanah keilmuan dan wawasan bagi peneliti pada khususnya, dan pembaca pada umumnya

b. Manfaat Praksis

- 1) Untuk menambah wawasan mengenai konsep dan implementasi proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara mandiri
- 2) Sebagai pengetahuan dan masukan bagi para guru, mahasiswa, dan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan mengenai penyusunan aplikasi berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Interaktif.

D. Kajian Pustaka

Untuk menghindari duplikasi dan kesamaan dalam melakukan penelitian ini maka penulis melakukan tinjauan pustaka terlebih dahulu

terhadap karya-karya ilmiah yang membahas tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*” namun belum penulis temukan. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk menyusun “*Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa*”.

Adapun karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi penulis yang berkaitan dengan penyusunan *software* pembelajaran adalah Tesis yang ditulis oleh Kenyo Mitrajati, S.S, Mahasiswi Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2014, dengan judul: “*Pengembangan Media Pembelajaran Qawa'id Bahasa Arab Berbasis Android*”. Jenis penelitian tesis 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 berbekal bahasa pemrograman Java di dukung aplikasi Android Development Tool (ADT) dibuatlah aplikasi tersebut yang ternyata mampu menarik perhatian santri Daarus Shalihat untuk belajar *Qawa'id*.

Tesis karya Malihatul 'Azizah, Mahasiswi Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2014, yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V MI Al-Falahiyah*”. Dalam tesis ini, dengan menggunakan *Adobe Flash*, disusunlah sebuah *software* yang berjalan di perangkat

komputer atau laptop dan dibuat sedemikian rupa untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa Kelas V MI Al-Falahiyah pada mata pelajaran Fikih.

Penelitian yang penulis temukan memang banyak membahas tentang pengembangan *software* / aplikasi untuk media pembelajaran, namun penulis belum menemukan tentang penyusunan aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa-siswi SMK kelas X pada bab Malaikat Selalu Bersamaku.

E. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’.⁵ Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari bahasa Latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* yang berarti “ilmu”.⁶

Yusufhadi Miarso memberikan batasan media pembelajaran tersebut sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.⁷

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 3.

⁶ *Ibid.*, hlm. 5.

⁷ Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*, (Jakarta: Rajawali, 1984), hlm. 48.

Adapun manfaat media pembelajaran bagi dalam proses belajar siswa⁸ yaitu:

- a. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam mata pelajaran

siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Hake, pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berpikir dan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk dari guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian materi, yang tidak membuat siswa sebagai pendengar pasif, tetapi membuat siswa mau

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...*, hlm. 24.

belajar mandiri, memberikan respon yang aktif, dan ikut serta memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.⁹

2. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005.¹⁰

Awal perkembangan Android mulai naik tajam pada tahun 2007 dimana Google mulai mendaftarkan paten Android di bidang telepon seluler. Langkah google ini ternyata mengundang banyak perhatian. Bagaimana tidak, sebuah “Mesin Pencari Raksasa” mulai merambah ke dunia ponsel dengan sistem operasi yang baru. Akhirnya berbagai perusahaan ponsel semakin banyak yang menggunakan Android dalam sistem operasi ponselnya.¹¹

Antarmuka pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikkan cubitan untuk memanipulasi obyek layar. Android adalah sistem operasi

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...*, hlm. 33.

¹⁰ Anonim, “Android”, dalam http://id.wikipedia.org/wiki/Android%28sistem_operasi%29, diakses tanggal 21 Desember 2014

¹¹ Ciu Bung Seng, *Android: Dasar Pengoperasian, Optimasi sampai Modifikasi*, (Jakarta: Jasakom, 2011), hlm. 2.

dengan sumber terbuka (Open Source), dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache.¹²

Sebuah survey pada bulan April-Mei 2013 menemukan bahwa Android adalah platform paling populer bagi pengembang, yaitu digunakan oleh 71% pengembang aplikasi seluler.¹³

3. Partisipasi Siswa

Partisipasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu kegiatan yang jika kegiatan tersebut bisa sukses apabila semua anggota ikut serta secara penuh dalam satu kelompok.¹⁴

Sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan interaktif jika semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan guru hanya sekedar sebagai fasilitator saja.

Dwi Harjanti mengutip pendapat Made Sumadi, menyebutkan bahwa ada beberapa aspek yang dapat dikaji dalam partisipasi belajar siswa antara lain; Partisipasi bertanya, partisipasi menjawab, menyelesaikan tugas rumah secara tuntas, berpartisipasi dalam diskusi, mencatat penjelasan guru, dan menyimpulkan materi pelajaran di akhir pertemuan.¹⁵

¹² Ciu Bung Seng, *Android ...*, hlm. 3.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Salim Refer dan Salim Yenni, *Kamus Besar Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Press, 1991), hlm. 91

¹⁵ Ekaningsih, *Upaya untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik*, (Bandung : Rosda Karya), hlm. 26.

Manfaat dengan adanya partisipasi yang muncul dari siswa, menurut Burt, K. Sachlan dan Roger, adalah; *Pertama*, adanya komunikasi dua arah maksudnya tidak hanya dari guru ke siswa tetapi sebaliknya dari siswa ke guru. *Kedua*, potensi untuk memberikan sumbangan yang berarti positif diakui dalam derajat yang lebih tinggi.¹⁶

Adapun cara-cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan partisipasi atau keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas antara lain:¹⁷

- a. Menggunakan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan mengajar dengan menuntut respon aktif siswa, menggunakan berbagai teknik mengajar, motivasi dan penguatan.
- b. Mengenali dan membantu siswa yang kurang terlibat, menyelidiki apa yang menyebabkan serta usaha apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan partisipasi siswa, mengkondisikan siswa secara tepat, pengarahan awal kepada siswa dan menyesuaikan strategi belajar dengan kebutuhan-kebutuhan dan kemampuan individual peserta didik.

Untuk meningkatkan partisipasi siswa, tidak lepas dari unsur media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar

¹⁶ B. Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 282.

¹⁷ *Ibid.*

mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan rangsangan dan motivasi belajar.¹⁸

Partisipasi siswa dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa pada saat pembelajaran PAI berlangsung, seperti partisipasi dalam berpendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan. Aspek-aspek inilah yang digunakan untuk menyusun angket dalam rangka mengukur tingkat partisipasi siswa.

Dengan menggunakan perangkat *smartphone* sebagai media pembelajaran, maka tingkat partisipasi siswa dapat dimaksimalkan dan diakomodasi. Karena produk yang dibuat ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran terutama ketika digunakan dalam metode pembelajaran yang berupa diskusi.

Ketika proses diskusi tersebut, guru tidak perlu memberikan lembaran-lembaran materi atau modul. Karena di dalam aplikasi sudah tersedia materi-materi yang dibutuhkan untuk berdiskusi. Bisa juga ditambahkan dengan menu baru yang berisi pernyataan-pernyataan yang berisi kasus-kasus yang relevan dengan materi yang diajarkan.

Sehingga media ini dapat mendukung sikap siswa yang hendak berpendapat atas materi yang dituliskan oleh gurunya melalui aplikasi ini, menanyakan lebih lanjut materi yang diajarkan karena materi yang ada di dalam aplikasi hanya poin-poin saja, dan terakhir siswa dapat menyimpulkan sendiri materi yang terdapat dalam aplikasi dan menuliskannya di buku jika suatu saat aplikasi ini tidak dapat dibuka.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...*, hlm. 15.

4. Hasil Belajar

Kegiatan belajar tidak lepas dari unsur evaluasi hasil belajar. Istilah evaluasi bisa disepadankan dengan penilaian, yaitu merupakan serangkaian kegiatan memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.¹⁹

Di Yogyakarta, hasil belajar mata pelajaran PAI pada jenjang SMK masih kalah dengan SMA. Hal ini ditunjukkan dari hasil UASBN Pendidikan Agama tahun 2012 untuk jenjang SMA memperoleh nilai rata-rata sebesar 7,58 dari 6335 siswa, sedangkan untuk jenjang SMK dengan jumlah siswa yang berjumlah 16.930 siswa memperoleh nilai rata-rata tipis di bawah SMA yaitu 7,35.²⁰ Sehingga dari data ini dapat disimpulkan perlunya peningkatan kualitas proses pembelajaran PAI untuk jenjang SMK.

Untuk itu tujuan dari penelitian ini nantinya adalah mengetahui sejauh mana kemajuan siswa SMK Kelas X dalam hasil belajar yang diperoleh antara sebelum menggunakan aplikasi berbasis Android dengan hasil belajar yang diperoleh setelah menggunakan aplikasi tersebut.

¹⁹ Sukiman, *Bahan Ajar Mata Kuliah: Pengembangan Sistem Evaluasi PAI*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008), hlm. 1.

²⁰ M. Tok., "Hasil UASBN PA SMA/SMK Meningkatkan dari Tahun Sebelumnya", dalam <http://www.pendidikan-diy.go.id>, diakses pada tanggal 25 Juni 2015.

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini nantinya adalah pada ranah kognitif. Perubahan angka yang muncul dari hasil *pre-test* dan *post-test* akan menjadi acuan peneliti untuk meneliti efektivitas aplikasi berbasis Android yang penulis susun.

5. Pendidikan Agama Islam

Berbicara mengenai Pendidikan Agama Islam, tentu tidak bisa dengan melupakan pengertian pendidikan itu sendiri. Hamruni mendefinisikan bahwa pendidikan adalah bagian dari upaya untuk membantu manusia memperoleh kehidupan yang bermakna, baik secara individu maupun kelompok.²¹

Sedangkan, Hamruni menambahkan bahwa pendidikan islam adalah proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi fitrahnya, sehingga mencapai pribadi yang utama sesuai dengan ajaran islam.²²

Pendidikan agama islam adalah proses dan upaya serta cara mendidikan ajaran-ajaran agama Islam, agar menjadi anutan dan pandangan hidup bagi seseorang. Istilah pendidikan agama islam ini timbul sebagai akibat logis dari sudut pandang bahwa islam adalah nama bagi agama yang menjadi anutan dan pandangan hidup umat islam. Agama islam diyakini oleh pemeluknya sebagai ajaran yang berasal dari Allah,

²¹ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga), hlm. 63.

²² Hamruni, *Konsep Edutainment ...*, hlm. 61.

yang memberikan petunjuk ke jalan yang benar menuju keselamatan hidup dunia akhirat.²³

6. Materi Pendidikan Agama Islam Kelas X SMK Semester Genap

Adapun materi yang dimasukkan dalam aplikasi berdasar Kompetensi Dasar kurikulum 2013, pada Bab Malaikat Selalu Bersamaku, seperti terlihat pada tabel berikut.²⁴

Tabel 1.0 Tabel Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar
1. Mampu Memahami makna beriman kepada malaikat-malaikat Allah SWT.
2. Mampu menjelaskan pengertian beriman kepada malaikat-malaikat Allah SWT
3. Mampu menyebutkan malaikat-malaikat Allah SWT
4. Menjelaskan fungsi dan tugas Malaikat
5. Berperilaku yang mencerminkan kesadaran beriman kepada Malaikat-malaikat Allah SWT.

Peneliti memilih materi ini karena adanya usulan dan dukungan dari beberapa Guru Agama Islam SMK, yang beranggapan bahwa materi ini sebenarnya untuk siswa kelas X SMK terbilang membosankan karena sejak dari jenjang SD hingga SMP sudah diajarkan sehingga perlu dibuat aplikasi yang mampu menarik minat siswa sehingga tidak bosan dan aktif berpartisipasi di dalam kelas.

²³ Tim Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang, *Dasar-Dasar Kependidikan Islam*, (Surabaya: Karya Aditama, 1996), hlm. 2.

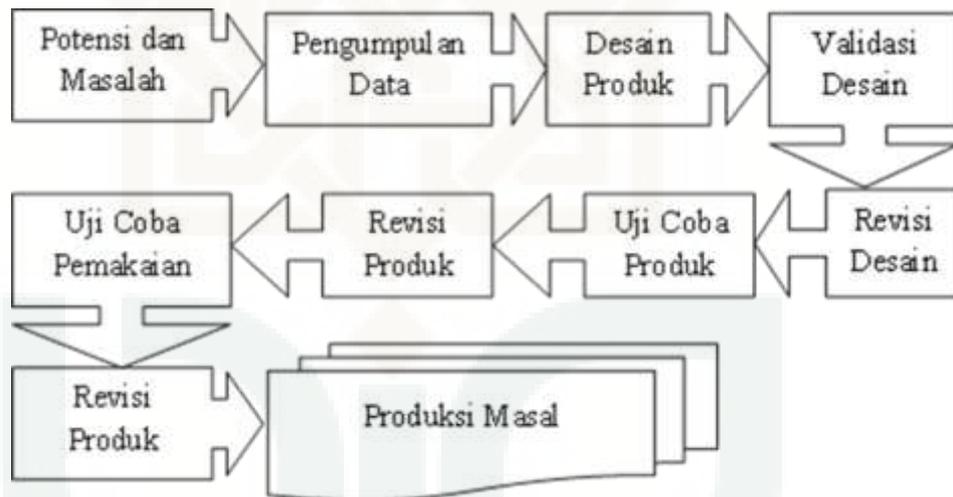
²⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X*, (Jakarta: Pusurbuk Balitbang Kemdikbud, 2014), hlm. 101.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penyusunan aplikasi ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*.²⁵ Model penelitian ini bersifat deskriptif, menggariskan tahap-tahap yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Secara umum, proses *Research and Development* adalah sebagai berikut:²⁶



Gambar 1.0 Proses *Research and Development*

²⁵ Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 47.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 298

a. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah.²⁷ Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.²⁸

Potensi yang peneliti temukan di lapangan adalah telah banyaknya anak-anak sekolah yang menggunakan *smartphone*, namun ditemukan pula permasalahan yang muncul adalah kebanyakan anak-anak sekolah hanya menggunakannya untuk internetan, foto *selfie*, *chatting*, dan lain sebagainya.²⁹

Sedangkan potensi yang dapat dimanfaatkan dari perangkat *smartphone* adalah kemudahan dalam penggunaannya, tidak membutuhkan daya listrik yang besar seperti komputer ataupun laptop, dan mudah dibawa kemana saja karena ukurannya yang lebih kecil dan ringan daripada komputer dan laptop.

b. Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan di sini adalah dengan pengamatan langsung dan wawancara tidak terstruktur.

Wawancara tidak terstruktur dilakukan selama 3 kali, yaitu:

- 1) Wawancara sebelum implementasi aplikasi berbasis Android di lapangan

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 298.

²⁸ *Ibid.*, hlm 299.

²⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Ika Sofia Rizqiani, S.Pd.I pada tanggal 23 Mei 2015

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui potensi, masalah, dan kebutuhan dalam mengembangkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2) Wawancara ketika implementasi aplikasi di lapangan

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui masalah dan kesulitan yang muncul ketika implementasi di lapangan.

3) Wawancara setelah implementasi aplikasi di lapangan

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang perlu untuk diperbaiki atau ditambahi berkenaan dengan kualitas aplikasi Pembelajaran PAI berbasis Android tersebut.

c. Validasi Desain

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

d. Ujicoba Pemakaian

Ujicoba pemakaian dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan aplikasi ketika diterapkan di lapangan.

e. Produksi Massal

Pembuatan produk secara massal dilakukan apabila produk telah diujicoba dan dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Langkah-langkah Penelitian

a. Metode Penelitian Tahap I: Validasi Desain

1) Subjek Penilaian

Subjek penilaian yang dipilih adalah Tim Ahli yang memahami dunia pendidikan dan dunia komputer agar mendapatkan penilaian dan masukan yang sesuai sebelum diterapkan di dunia pendidikan. Tim Ahli tersebut adalah:

- a) Peninjau adalah Dosen Media Pembelajaran.
- b) Penilai kualitas adalah Dosen Media Pembelajaran, 2 guru Pendidikan Agama Islam SMK dan 2 sarjana komputer.
- c) Penilai Tampilan untuk Pengguna Akhir (*End User*) adalah 5 siswa SMK Kelas X

2) Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu:

a) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu: SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian, yaitu: SB = 5, B = 4, C = 3, K = 2, dan SK = 1.

3) Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian instrumen dan *link download* Aplikasi Media Pembelajaran PAI secara langsung kepada 1 orang Dosen Media Pembelajaran, 2

orang Guru Pendidikan Agama Islam, dan 2 orang Sarjana Komputer.

Dalam proses penilaian, para *reviewer* langsung mencoba menjalankan aplikasi media pembelajaran ini dengan mengoperasikannya di *handphone/smartphone* masing-masing. Tampilan yang muncul melalui layar yang berisi materi PAI berbasis Android ini kemudian dievaluasi mengacu pada aspek-aspek yang dikemukakan.

4) Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa angket penilaian aplikasi pembelajaran, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Aspek A. Isi/ Materi

1. Materi mudah dipahami
2. Kebenaran isi materi yang disajikan
3. Kejelasan uraian materi
4. Kesesuaian materi dengan KI-KD
5. Kesesuaian contoh dengan materi
6. Konsistensi penyajian
7. Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan isi materi

Aspek B. Evaluasi

1. Pilihan jawaban homogen dan logis
2. Hanya ada satu kunci jawaban
3. Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas

4. Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja
5. Pokok soal memberi petunjuk kunci jawaban
6. Tingkat kesulitan soal
7. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif
8. Gambar, tabel, atau sejenisnya jelas dan berfungsi
9. Panjang pilihan jawaban relatif sama
10. Pilihan jawaban yang berbentuk angka/ waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka kronologisnya

Aspek C. Tampilan / *General User Interface*

1. Desain/ tampilan aplikasi
2. Tata letak (*Layout*)
3. Ukuran huruf
4. Mudah di *download*
5. Kecepatan *loading*
6. Penggunaan RAM (*Memory Usage*)
7. Tampilan skor/ hasil test
8. Kemudahan petunjuk
9. Komposisi warna menarik
10. Keberadaan *Link/ Pop-up Advert*
11. Komposisi warna
12. Ukuran/ Size aplikasi
13. Splash screen

5) Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan dua variabel, yaitu variabel penyusunan aplikasi pembelajaran berbasis Android dan variabel kualitas aplikasi pembelajaran PAI berbasis Android yang telah disusun berdasarkan aspek Materi, Tampilan, dan Evaluasi. Analisis dilakukan terhadap masing-masing komponen yang telah ada dalam aplikasi pembelajaran PAI berbasis Android.

Langkah-langkah dalam analisis data penilaian aplikasi pembelajaran yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a) Hasil penilaian yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan *Stanfive* (skala lima):

Tabel 1.1 Konversi Skor Penilaian Aplikasi Pembelajaran PAI Berbasis Android

Keterangan Nilai	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
A (Sangat Baik)	5

b) Merekapitulasi Skor

Rekapitulasi skor dilakukan berdasarkan penilaian seorang penilai terhadap aplikasi pembelajaran PAI berbasis Android. Skor dimasukkan dalam tabel tabulasi data hasil penelitian untuk dicari reratanya (*mean*).

Dari setiap komponen yang dinilai, dicari rata-ratanya dengan rumus³⁰:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rerata skor tiap komponen (Indeks Nilai)

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah penilai (*Number of cases*)

- c) Mengubah rerata skor komponen aplikasi pembelajaran PAI berbasis Android (\bar{X}) menjadi nilai kualitatif dengan cara membandingkan dengan skor ideal untuk tiap komponen/materi aplikasi pembelajaran. Penghitungan skor ideal menggunakan ketentuan sebagai berikut:

³⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 82.

Tabel 1.2 Kategori Skor Ideal

No.	Rating Skor (i)	Kategori
1.	$\bar{X} = 5$	SB
2.	$4 \leq \bar{X} < 5$	B
3.	$3 \leq \bar{X} < 4$	C
4.	$2 \leq \bar{X} < 3$	K
5.	$1 \leq \bar{X} < 2$	SK

- d) Menentukan nilai akhir komponen aplikasi pembelajaran PAI berbasis Android.

Nilai akhir aplikasi media pembelajaran interaktif untuk PAI ditentukan dengan membandingkan rerata skor atau skor empiris tiap komponen dengan kriteria nilai kualitatif komponen yang bersangkutan.

b. Metode Penelitian Tahap II: Uji Coba Pemakaian Skala Besar

1) Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji

Eksperimen untuk menguji aplikasi pembelajaran dalam kondisi nyata dilakukan di dalam kelas. Adapun unsur-unsur yang dibutuhkan dalam eksperimen antara lain:

- a) *Smartphone* dengan OS Android minimal ICS
- b) Jaringan Internet

2) Subjek Penelitian Lapangan

Subjek penelitian lapangan pada tahap ini menggunakan teknik sample, yaitu 20% dari populasi siswa kelas X yang ada

di SMK N 1 Bantul. Akan tetapi atas kebijakan sekolah, subyek penilaian yang diperoleh hanya 1 kelas dari 9 kelas paralel, yaitu 32 siswa kelas X SMK Semester Genap Jurusan Administrasi Perkantoran 2 (AP 2).

3) Teknik Pengumpulan Data

a) Skala Partisipasi Siswa

Metode yang digunakan untuk mengukur skala partisipasi siswa adalah dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada masing-masing siswa. Dalam angket tersebut terdiri dari 22 poin pernyataan yang terdiri dari beberapa aspek yang menunjukkan siswa dapat dikatakan berpartisipasi aktif di dalam kelas.

Untuk mengetahui tinggi rendahnya tingkat partisipasi siswa maka digunakan data analisis kuantitatif pada skala partisipasi dengan langkah-langkah tertentu untuk mempermudah dalam pelaksanaannya.

Berikut langkah-langkahnya

- (1) Masing-masing butir pernyataan dikelompokkan sesuai dengan aspek yang diamati
- (2) Berdasarkan pedoman penskoran jawaban skala sikap yang telah dibuat, kemudian dihitung jumlah skor tiap butir pertanyaan / pernyataan dengan aspek

yang diamati. Perhitungan presentase skor skala tersebut dapat dilakukang menggunakan rumus :

$$Presentase = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

(3) Jumlah hasil skor yang diperoleh pada setiap aspek, selanjutnya dipresentasekan dan dikategorikan sesuai dengan kualifikasi hasil skala partisipasi siswa untuk membuat kesimpulan dalam menentukan presentase peningkatan sikap partisipasi siswa.

(4) Berikut adalah tabel kualifikasi hasil presentase skor skala sikap partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas:

Tabel 1.3
Skala Sikap Partisipasi Siswa

Presentase Skor yang diperoleh	Kategori
$79\% \leq \mu \leq 100\%$	Tinggi
$60\% \leq \mu \leq 78\%$	Sedang
$40\% \leq \mu \leq 59\%$	Kurang
$20\% \leq \mu \leq 39\%$	Rendah
$0\% \leq \mu \leq 19\%$	Sangat Rendah

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui partisipasi siswa dalam penelitian ini berupa skala

yang berupa skala Likert, yaitu dengan menggunakan empat opsi jawaban, yaitu tidak Pernah, Kadang-Kadang, Jarang dan Selalu.

b) Pemberian *Pre-Test* dan *Post-Test*

Lembar *Pre-Test* dan *Post-Test* adalah lembar evaluasi yang diberikan kepada siswa untuk melihat tingkat keberhasilan belajar siswa. Pada penelitian ini *Pre-Test* dan *Post-Test* digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam menerima materi pelajaran khususnya pada Bab Malaikat.

Model penelitian pada tahap ini untuk menguji seberapa pengaruh media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model penelitian ini meliputi tiga langkah, yaitu pelaksanaan *Pre-Test* mengukur variabel terikat, pelaksanaan perlakuan eksperimen dan pelaksanaan *Post-Test* untuk mengukur hasil atau dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*.

Untuk menguji perbedaan hasil belajar tersebut dibuat hipotesis untuk mengujinya menggunakan statistik uji-t. Uji-t dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji ada tidaknya

perbedaan pada satu variabel bebas. Data berasal dari satu kelompok yang sama.

Teknik statistik uji-t memerlukan prasyarat yang harus dipenuhi, yaitu normalitas dan homogenitas. Adapun keterangan mengenai uji normalitas dan uji prasyarat homogenitas yang harus dipenuhi dalam penelitian adalah sebagai berikut:

(1) Normalitas Sebaran Data

Uji Normalitas sebaran data digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan menjadi bahan penelitian berdistribusi normal atau tidak. Jika data yang dianalisis berdistribusi normal, maka data yang data yang dijawab oleh siswa ditulis dengan sebenar-benarnya atau tidak asal memberi jawaban.

Dalam penelitian ini perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan statistik uji Shapiro Wilk dalam program komputer SPSS. Data dikatakan berdistribusi normal pada tarif signifikansi 5% apabila harga probabilitas perhitungan lebih besar dari pada 0,05.

(2) Homogenitas

Uji Homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang

homogen atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji homogenitas varians. Sampel penelitian dapat dikatakan berasal dari populasi yang homogeny pada taraf 5% apabila harga probabilitas perhitungan lebih besar dari pada 0.05.

Hipotesis komparatif dua sampel yang akan diuji dapat disajikan dalam bentuk parameter-parameter pengujian sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Kriteria penerimaan atau penolakan H_0 pada taraf signifikansi 5% dapat menggunakan uji-t, maka H_0 ditolak apabila terhitung lebih besar dari pada harga t tabel dengan derajat bebas $n-1$. Penerimaan atau penolakan H_0 juga dapat dilihat melalui probabilitas, yaitu apabila probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, demikian sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka ditolak H_0 .

c) Angket

Sama halnya dengan teknik pengumpulan data pada penelitian tahap pertama, namun di sini subjek penelitian lebih banyak, yaitu siswa dalam 1 kelas.

Setelah siswa menggunakan dan mengalami sendiri proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran tersebut, mereka akan menilai juga aplikasi tersebut yang meliputi aspek Materi, Tampilan, Butir Soal, dan Keterlaksanaan.

G. Sistematika Pembahasan

Tesis ini terbagi ke dalam tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan abstrak.

Bagian utama berisi uraian penelitian dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu kesatuan.

Sedangkan bagian akhir berisi lampiran-lampiran yang digunakan peneliti selama proses penelitian.

Pada tesis ini penulis menuangkan hasil penelitian dalam lima bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan.

BAB I tesis ini berisi gambaran umum penulisan tesis yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II berisi gambaran umum SMK Negeri 1 Bantul, meliputi letak dan keadaan geografis, sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan staf Tata Usaha, keadaan siswa, sarana dan prasarana.

BAB III berisi proses pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

BAB IV berisi hasil penelitian serta pembahasan produk aplikasi media pembelajaran interaktif, hasil penilaian oleh para penilai, peningkatan partisipasi siswa dalam belajar serta peningkatan hasil belajar siswa SMK Kelas X pada mata pelajaran PAI.

Adapun BAB V adalah penutup yang memuat kesimpulan dan saran. Akhirnya, bagian akhir dari tesis ini terdiri dari daftar pustaka, dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan, bahwa.

1. Media Pembelajaran Interaktif PAI berbasis Android untuk Siswa SMK Kelas X Semester 2 telah berhasil disusun sesuai dengan Kurikulum 2013.
2. Penilaian oleh 2 orang Dosen Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2 Guru PAI, dan 36 siswa SMK Kelas X Semester 2.
3. Penilaian dari Ahli Materi dan Media, Media Pembelajaran PAI Berbasis Android mendapatkan nilai sebesar **4,02**. Menurut penilaian model *stanfive* (skala lima) nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai **B (Baik)**.
4. Sedangkan menurut 32 orang siswa SMK Kelas X Semester 2, Media Pembelajaran PAI Berbasis Android mendapatkan nilai sebesar **4,3**. Berdasarkan acuan kategori *stanfive* (skala lima) maka Media Pembelajaran PAI ini dikategorikan B (Baik).
5. Analisis peningkatan partisipasi siswa juga dilihat dari presentase awal siswa dari 55,75% (kategori Kurang) meningkat menjadi 74,5% (kategori Sedang). Dengan demikian Media Pembelajaran PAI berbasis Android

ini telah memenuhi kriteria efektif dilihat dari sudut peningkatan partisipasi siswa.

6. Analisis nilai rata-rata Pre-Test sebesar 69,9 dan nilai Post-Test sebesar 84,8. Dengan demikian, selisih antara nilai rata-rata Pre-Test dengan Post-Test sebesar 14,87. Dengan demikian Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android ini efektif untuk digunakan dalam peningkatan hasil belajar PAI.

7. Secara detail, produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Nama File : PAI X SMK
Format/ ekstensi : *.exe
File Size : 5,47 MB
OS Support : Android ICS ke atas
Sync Support : Yes

B. Saran

Terkait dengan pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android ini, maka beberapa hal yang perlu diperhatikan dan ditindak lanjuti adalah:

1. Perlu dilakukan penyempurnaan terhadap Media Pembelajaran PAI berbasis Android ini oleh berbagai pihak.
2. Penyusunan Media Pembelajaran PAI berbasis Android namun dengan materi pokok yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian: Suatu Pengantar Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daradjat, Zakiah. 2000. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daulay, Melwin Syafrizal. 2007. *Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. 2008. *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. 1996. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- Fariq, Erik dan MataMaya Studio. 2010. *Teknik Overclocking Untuk Pemula*. Jakarta: PT Gramedia.
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Hariyanto, Bambang. 2004. *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Hasan, Muhammad Tholhah. 2005. *Prospek Islam Dalam Menghadapi Tantangan Zaman*. Jakarta: Lantabora Press.
- Kadir, Abdul dan Terra Ch. Triwahyuni. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kurniawan, Yahya. 2010. *Belajar Sendiri Microsoft Office PowerPoint 2010*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Laudon, Kenneth C., Kenneth Rosenblatt, dan David Langley. 2002. *Microsoft® FrontPage®. 2002*. New York: McGraw-Hill Companies.
- MADCOMS. 2004. *Seri Panduan Lengkap Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: ANDI.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Rajawali.

- Nasution. 1992. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Razak, Nasrudin. 1996. *Dienul Islam*. Bandung: PT. Al-Ma'arif.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 1987. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2001. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang. 1996. *Dasar-Dasar Kependidikan Islam*. Surabaya: Karya Aditama.
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2007. *Microsoft PowerPoint 2007: Untuk Menyusun Presentasi Bisnis*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Usman, Abu Bakar dan Surohim. 2005. *Fungsi Ganda Lembaga Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Usman, Moh. Uzer dan Lilis Setiawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Wijaya, Cece. Djadja Djajuri, A. Tabrani Rusyan. 1992. *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wijono, Matius Soesilo, G. Sri Hartati Wijono, B. Herry Suharto. 2005. *Java TM 2 SE dengan Jbuilder®*. Yogyakarta: ANDI.
- Adobe. 2012. *What is Flash Professional?*, (<http://www.adobe.com/products/flash.html>) 6 April 2012, pukul 14:20 WIB.

Jamhari Makruf, *PPIM: Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP-SMA tak Menarik*, <http://www.uinjkt.ac.id/index.php/arsip-berita-utama/2359-ppim-pengajaran-pendidikan-agama-islam-di-smp-sma-tak-menarik.html>, diunduh pada: Sabtu, 29 Desember 2012 pukul 19:33 WIB.

Microsoft. 2012. *Features and Benefits*. dalam <http://office.microsoft.com/en-us/powerpoint/powerpoint-2010-features-and-benefits-HA101809930.aspx> Jum'at, 6 April 2012, pukul 14:04 WIB.



SKALA PARTISIPASI PRA-TREATMENT

No.	Nama	Indikator																						JML	MAX	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22			
1	Meita Lulut W.	2	2	1	2	1	3	2	1	1	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	43	88	48.86	
2	Meli Fitriana	3	1	2	2	1	3	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	44	88	50.00
3	Nafisa Pangesti	2	1	2	2	2	4	2	2	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	53	88	60.23
4	Nia Budiati	2	1	1	2	1	3	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	42	88	47.73
5	Nina Fauzia F.	3	2	1	2	1	3	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	44	88	50.00
6	Nisa Arifah	2	2	2	3	1	4	3	1	1	2	2	3	1	3	3	3	2	2	3	2	2	3	50	88	56.82
7	Nur Ajjjah	3	2	2	2	2	3	2	1	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	45	88	51.14
8	Nur Efitasari	2	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	44	88	50.00
9	Nurul Romadhoni	2	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	42	88	47.73
10	Putri Kasmudian	2	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	2	1	2	3	1	2	3	3	2	3	3	46	88	52.27
11	Putri Wulandari	3	1	2	3	1	3	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	46	88	52.27	
12	Restu Tita E.	3	2	1	2	2	4	2	2	1	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	57	88	64.77
13	Rika Kurniasari	2	1	1	1	1	3	2	2	1	2	2	3	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	46	88	52.27
14	Rini Dwi Ernawati	3	2	1	3	1	3	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	3	3	47	88	53.41
15	Riska Marchelina	3	1	1	2	1	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	3	3	45	88	51.14
16	Riyana Zuli Safitri	2	1	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	42	88	47.73	
17	Rizky Apriliastuti	3	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	3	46	88	52.27	
18	Santika Selviana	2	1	2	3	2	3	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	3	3	45	88	51.14
19	Sinta Iswandari	2	1	1	2	2	3	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	42	88	47.73
20	Siti Fatimah	2	1	1	2	1	3	3	1	1	3	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	43	88	48.86
21	Siti Fatonah	3	2	1	3	1	3	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	46	88	52.27	
22	Syafira Nur Fatayatul	2	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	43	88	48.86	
23	Tika Mei Kustanti	3	1	2	2	1	3	3	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	46	88	52.27
24	Tri Andriani	2	1	2	3	2	3	3	1	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	2	45	88	51.14
25	Tri Sutan	2	2	1	2	2	3	2	1	1	2	3	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	50	88	56.82
26	Triska Darinnatun	3	1	2	3	2	4	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	53	88	60.23
27	Umi Masrurroh	2	1	2	2	1	3	2	1	1	2	3	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	44	88	50.00	
28	Wahyu Putri Utami	3	2	1	3	1	3	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	45	88	51.14

29	Wening Widya A.	2	1	1	2	1	3	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	44	88	50.00
30	Wiranti	2	1	2	2	1	3	2	1	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	44	88	50.00
31	Wiwik Dwiyani	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	45	88	51.14
32	Yulia Rahmawati	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	48	88	54.55
RATA-RATA SKOR :																										52.02



SKALA PARTISIPASI PASCA-TREATMENT

No.	Nama	Indikator																						JML	MAX	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22			
1	Meita Lulut W.	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	62	88	70.45
2	Meli Fitriana	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	62	88	70.45	
3	Nafisa Pangesti	2	3	2	2	3	4	2	4	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	62	88	70.45	
4	Nia Budiati	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	55	88	62.50
5	Nina Fauzia F.	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	55	88	62.50
6	Nisa Arifah	3	3	2	3	2	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	68	88	77.27
7	Nur Ajjjah	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	56	88	63.64
8	Nur Efitasari	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	64	88	72.73
9	Nurul Romadhoni	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	70	88	79.55
10	Putri Kasmudian	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	69	88	78.41
11	Putri Wulandari	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	62	88	70.45	
12	Restu Tita E.	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	71	88	80.68	
13	Rika Kurniasari	3	3	2	2	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	68	88	77.27	
14	Rini Dwi Ernawati	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	88	72.73
15	Riska Marchelina	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	62	88	70.45
16	Riyana Zuli Safitri	3	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	4	62	88	70.45	
17	Rizky Apriliastuti	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	66	88	75.00
18	Santika Selviana	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	64	88	72.73
19	Sinta Iswandari	3	4	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	4	62	88	70.45	
20	Siti Fatimah	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	62	88	70.45	
21	Siti Fatonah	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	55	88	62.50
22	Syafira Nur Fatayatul	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	62	88	70.45	
23	Tika Mei Kustanti	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	55	88	62.50	
24	Tri Andriani	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	62	88	70.45
25	Tri Sutan	3	4	3	2	2	4	2	3	4	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	67	88	76.14
26	Triska Darinnatun	3	4	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	70	88	79.55
27	Umi Masruroh	2	4	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	55	88	62.50
28	Wahyu Putri Utami	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	57	88	64.77

29	Wening Widya A.	3	4	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	4	57	88	64.77
30	Wiranti	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	56	88	63.64
31	Wiwik Dwiyani	3	4	3	2	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	62	88	70.45
32	Yulia Rahmawati	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	80	88	90.91
RATA-RATA SKOR :																									71.16	



Perolehan Skor Penilaian Aplikasi Skala Besar

1. Aspek Desain

No	Indikator	Responden																																Jml	Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	Tampilan aplikasi	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	3	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	144	4.5
2	Kemudahan download	3	4	3	3	4	3	5	3	3	5	3	3	3	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	3	4	3	3	5	4	4	5	123	3.8
3	Mudah digunakan	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	142	4.4
4	Ukuran dan jenis huruf	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	135	4.2
5	Keberadaan Link/Pop-up Advert	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	122	3.8
6	Komposisi warna	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	126	3.9
7	Splash screen	5	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	131	4.1
8	Bisakah digunakan untuk media pembelajaran PAI kelas X?	4	4	5	4	5	2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	150	4.7
																Nilai Total Aspek Tampilan :												4.2							

2. Aspek Isi/Materi

No	Indikator	Responden																																Jml	Rata	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
1	Kejelasan materi	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	155	4.8	
2	Contoh relevan dengan materi	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	138	4.3	
3	Kejelasan soal pertanyaan	5	5	3	5	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	138	4.3	
4	Tingkat kesulitan butir soal	3	4	3	4	4	4	4	5	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	122	3.8	
5	Kesesuaian materi dengan latihan	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	136	4.3	
6	Apakah sesi latihan membantumeningkatkan pemahaman?	3	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	141	4.4
7	Apakah tampilan skor bermanfaat?	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	150	4.7
8	Apakah pembelajaran PAI kelas X menyenangkan jika menggunakan aplikasi berbasis Android ini?	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	145	4.5	
																Nilai Total Aspek Isi/Materi :												4.4								

Catatan lapangan 1

Metode Pengumpulan Data: Wawancara

Hari/Tanggal : Kamis, 7 Mei 2015
Jam : 17:30 WIB
Lokasi : Pondok Pesantren Hidayatul Falaah Bejen Bantul
Sumber Data : Bapak Khudlori
Deskripsi data :

Informan adalah Guru PAI SMK 17 Bantul, juga sebagai Mudarris di Pondok Pesantren Hidayatul Falaah Bejen Bantul.

Dari hasil wawancara terungkap bahwa siswa cenderung meremehkan mata pelajaran PAI. Hal ini disebabkan karena siswa lebih mementingkan mata pelajaran yang masuk UNAS. Di sisi lain, meskipun sudah menggunakan media PowerPoint, siswa juga tetap acuh terhadap mata pelajaran. Karena memang PowerPoint sudah menjadi hal yang biasa dan siswa sendiri juga bisa membuatnya bahkan bisa lebih bagus daripada gurunya. Hal ini tampak dengan sikap mengobrol sendiri dikelas atau beraktifitas lain ketika guru mempresentasikan materi dengan PowerPoint. Menurut beliau, guru-guru yang sudah tua yaitu yang berkisar 40 tahun ke atas, sudah malas untuk mengembangkan media pembelajaran terutama PowerPoint. Sehingga tidak ada kemajuan yang berarti dalam media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk meningkatkan antusias siswa terhadap mata pelajaran PAI.

Interpretasi :

Siswa tidak tertarik terhadap mata pelajaran PAI karena tidak masuk dalam daftar UNAS, juga karena media pembelajaran PAI sudah dirasa membosankan meskipun guru sudah banyak yang menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran.

Catatan lapangan 2

Metode Pengumpulan Data: Observasi dan Wawancara

Hari/Tanggal : Kamis, 19 Maret 2015

Jam : 14:00 WIB

Lokasi : SMK Negeri 1 Bantul

Sumber Data : Bapak Musthofa S.Ag.

Deskripsi data :

Informan adalah Guru PAI SMK N 1 Bantul yang sekaligus menjabat sebagai Ketua MGMP PAI SMK Kabupaten Bantul. Observasi dibimbing langsung oleh Informan.

Dari hasil observasi dan wawancara terungkap bahwa SMK Negeri 1 Bantul dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sudah terbiasa menggunakan media komputer. Hal ini didukung dengan fasilitas kelas yang sudah berbasis ICT di mana setiap kelasnya sudah terdapat LCD Proyektor dan 1 Paket Komputer. Adapun dari segi jaringan internet, SMK Negeri 1 Bantul sudah menyediakan layanan hotspot dengan BTS yang ditanam di komplek sekolah.

Interpretasi :

SMK Negeri 1 Bantul memiliki fasilitas yang memadai dalam pembelajaran berbasis ICT. Hampir seluruh matapelajaran (termasuk PAI) sudah terbiasa menggunakan media berbasis komputer.

Catatan lapangan 3

Metode Pengumpulan Data: Observasi

Hari/Tanggal : Rabu, 13 Mei 2015

Jam : 10:00 WIB

Lokasi : SMK N 1 Bantul

Sumber Data : Dariyati, S.Kom.

Deskripsi data :

Informan adalah Guru TI SMK N 1 Bantul sekaligus menjadi anggota Tim Pengembang Media Pembelajaran Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP) D.I. Yogyakarta.

Dari hasil observasi tersebut terungkap bahwa sekarang ini Tim Pengembang Media Pembelajaran BTKP sedang fokus dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis Android. Menurut beliau, alasan utama pembuatan media pembelajaran berbasis Android adalah lebih fleksibel dan efektif digunakan karena sekarang anak-anak sudah banyak yang memiliki dan terbiasa mengoperasikan HP yang berbasis Android.

Interpretasi :

Sekarang ini begitu penting pengembangan media pembelajaran berbasis Android.

LEMBAR PENILAIAN AHLI IT

A. IDENTITAS

1. Nama :
2. Pekerjaan :
3. Bidang Keahlian :

B. KOMPONEN YANG PERLU DINILAI

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom di bawah ini! Dengan ketentuan skor penilaian :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Tidak Baik

1. Aspek Tampilan (*Interface*)

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
a.	Desain / tampilan menarik					
b.	Tata letak (<i>layout</i>)					
c.	Ukuran huruf					
d.	Mudah di <i>download</i>					
e.	Kecepatan <i>loading</i>					
f.	Penggunaan RAM (<i>Memory usage</i>)					
g.	Tampilan Skor/ Hasil Tes					
h.	Kemudahan petunjuk					
i.	Komposisi warna menarik					
j.	Keberadaan Link / Pop-up Advert					
k.	Ukuran aplikasi					
m.	Splash screen					

C. KOMPONEN YANG PERLU DIREVISI

No.	Komponen yang direvisi

....., 2015
Ahli IT

.....

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

A. IDENTITAS

1. Nama :
2. Pekerjaan :
3. Bidang Keahlian :

B. KOMPONEN YANG PERLU DINILAI

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom di bawah ini! Dengan ketentuan skor penilaian :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Tidak Baik

1. Aspek Isi / Materi

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
a.	Materi mudah dipahami					
b.	Kebenaran isi materi yang disajikan					
c.	Kejelasan uraian materi					
d.	Kesesuaian materi dengan siswa					
e.	Kesesuaian contoh dengan materi					
f.	Konsistensi penyajian					
g.	Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan isi materi					

2. Aspek Butir Soal Bentuk Pilihan Ganda

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
a.	Pilihan jawaban homogen dan logis					
b.	Hanya ada satu kunci jawaban					
c.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas					
d.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja					
e.	Pokok soal memberi petunjuk kunci jawaban					
f.	Tingkat kesulitan soal					
g.	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif					
h.	Gambar, tabel, atau sejenisnya jelas dan berfungsi					
i.	panjang pilihan jawaban relatif sama					
j.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya					

C. KOMPONEN YANG PERLU DIREVISI

No.	Komponen yang direvisi

....., 2015
Ahli Materi

.....

**ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN PAI KELAS X BERBASIS ANDROID**

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom di bawah ini! Dengan ketentuan skor penilaian :

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

B. Isi Angket

1. Aspek Desain

No	Butir	Skor				
		1	2	3	4	5
a.	Tampilan aplikasi (<i>General User Interface</i>)					
b.	Kemudahan download					
c.	Mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)					
d.	Ukuran dan jenis huruf					
e.	Keberadaan Link / Pop-up Advert					
f.	Komposisi warna					
g.	Splash screen					
h.	Bisakah digunakan untuk media pembelajaran PAI kelas X?					

2. Aspek Isi / Materi

No	Butir	Skor				
		1	2	3	4	5
a.	Kejelasan materi					
b.	Contoh-contoh yang disertakan relevan dengan materi					
c.	Kejelasan soal pertanyaan					
d.	Tingkat kesulitan butir soal					
e.	Kesesuaian materi dengan latihan					
f.	Apakah sesi latihan membantu meningkatkan pemahaman?					
g.	Apakah tampilan skor bermanfaat?					
h.	Apakah pembelajaran PAI kelas X menyenangkan jika menggunakan aplikasi berbasis Android ini?					

....., 2015
Responden

.....



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 1 BANTUL
Jl. Parangtritis Km. 11 Sabdodadi Bantul 55702 Telp. 367156



SURAT KETERANGAN

Nomor : 672/SMK.1/LL/2015

Yang bertanda tangan pada surat ini :

Nama : Ir. Retno Yuniar Dwi Aryani
NIP : 19610622 199303 2 005
Pangkat / Gol : Pembina/IVa
Jabatan : Guru Madya / Kepala Sekolah
Instansi : SMKN 1 Bantul

Menerangkan bahwa :

Nama : M. KHOIRUN AZIZ
NIM : 13204110032

Benar-benar telah melaksanakan penelitian tentang " Pengembangan Media Pembelajaran hieraktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 22 Juni 2015

Kepala Sekolah,



Ir. Retno Yuniar Dwi Aryani

NIP. : 19610622 199303 2 005

CURRICULUM VITAE

A. Identitas Diri

Nama : Muhammad Khoirun Aziz
Tempat, Tanggal Lahir : Bantul, 17 Maret 1991
Alamat Rumah : Priyan Tlirenggo Bantul Yogyakarta
Nama Ayah : H. Mahmudi, S.Ag.
Nama Ibu : Hj. Sri Karyanti, S.Ag.
Nama Istri : Giza Alextina, S.Pd.



B. Riwayat Pendidikan

1. TK ABA Bogor : Lulus Tahun 1997
2. SD N Tanubayan : Lulus Tahun 2003
3. SMP N 1 Bantul : 2003-2006
4. SMA N 2 Bantul : 2006-2009
5. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (S1) : 2009-2013

C. Riwayat Pekerjaan

1. Pengajar di Pondok Pesantren Hidayatul Falaah Bejen (2011 – sekarang)
2. Guru PAI & menjabat Kepala Sekolah di SMK Teknologi Bantul (2013 - sekarang)

D. Pengalaman Organisasi

1. Karang Taruna Tunas Muda Priyan, sebagai Ketua Bagian Rohani (2015)
2. Kelompok Kerja Kepala Sekolah Kejuruan (K3SK) Kabupaten Bantul (2013 – sekarang)

E. Minat Keilmuan : Agama Islam

F. Karya Ilmiah

1. Skripsi : Pengembangan Program Lectora Inspire Pada Pembelajaran Mandiri Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Bantul

Yogyakarta, 1 Juni 2015

Muhammad Khoirun Aziz