

**PENGEMBANGAN MEDIA SMARTMODUL BERBASIS ANDROID
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN I KALASAN**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan

Disusun Oleh:

NURUL AHMAD
NIM. 13410234

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2017**

MOTTO

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ
مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي
الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (keni'matan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”(Q.S. Al-Qasas: 77)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qura'an Tajwid dan Terjemahnya Dilengkapi dengan Ashbabun Nuzul dan Hadits Shohih*, (Bandung: Syamil Qur'an, 2010), hal. 394.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Dipersembahkan Untuk

Almamater Tercinta

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

NURUL AHMAD. *Pengembangan Media Smartodul Berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN I Kalasan.* **Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.**

Latar belakang penelitian ini adalah kemajuan teknologi informasi dalam dunia pendidikan yang mendorong profesionalisme guru PAI dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Di lain pihak, proses pembelajaran PAI materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Hewan di SMPN I Kalasan masih menggunakan media buku tulis, spidol dan papan tulis (*white board*) serta powerpoint. Sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Smartmodul sebagai salah satu hasil perkembangan teknologi dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan konsep edutainment serta dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa dengan bantuan smartphone android. Pembelajaran berbasis android bersifat individual sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan mata pelajaran yang diprogramkan dalam sistem operasi android sehingga memotivasi peneliti untuk menyusun aplikasi pembelajaran berbasis android yang bernama Smartmodul.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis android pada materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Hewan untuk siswa SMP kelas VIII. Yang kedua, Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran PAI berbasis android tersebut.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research & development* (R&D) dengan mengambil latar SMPN I Kalasan. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan, wawancara, angket, *checklist*, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan evaluasi. Analisis deskriptif untuk menghimpun data tentang desain dan materi dalam aspek-aspek pengembangan media berdasarkan model dan prosedur pengembangan sesuai teori yang ada. Sedangkan metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses ujicoba yang meliputi ujicoba ahli dan ujicoba lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Peneliti berhasil mengembangkan aplikasi Smartmodul berbasis android pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan besar file 43 MB. Yang dapat diakses tanpa kuota. Media pembelajaran ini bersifat visual dengan materi yang diketik dalam font *Roboto* dan dilengkapi dengan gambar-gambar penjelas di setiap contoh materi. (2) Berdasarkan hasil akhir validasi ahli media dan ahli materi, serta hasil ujicoba sampel besar dengan responden 19 siswa kelas VIII B SMPN I Kalasan serta didukung dengan hasil wawancara dengan guru PAI kelas VIII B SMPN I Kalasan menyatakan bahwa aplikasi Smartmodul dikategorikan layak pakai.

Kata Kunci: Media berbasis android, Aplikasi Smartmodul, Pembelajaran PAI.

7. Bapak Muhammad Wahid, S.Ag. dan bapak Mudrik Asrori, S.Ag., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
8. Orang tuaku tersayang Bapak Harjiman dan Ibu Sumiyati, yang selalu mencurahkan do'a, kasih sayang, pengertian, dan perhatian, serta dukungan baik moral maupun materi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Adikku tersayang Adi Putra yang telah memberikan do'a, semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak Prof. KH. Yudian Wahyudi, MA.,Ph.D dan Bapak Ahmad Uzair, MA., Ph.D. selaku guru yang tidak lelah selalu memberikan motivasi untuk terus maju dan membagikan ilmu serta pengalaman kehidupannya.
11. Teman-teman kelompok KKN Mandiri 91 sebagai teman diskusi dan selalu mengkritisi kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan PAI Angkatan 2013 yang memberikan semangat, dorongan, dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Teman-teman Pendidikan Kimia Fakultas Saintek UIN Sunan Kalijaga sebagai teman diskusi dan yang selalu mendorong untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Untuk semua responden yang dengan ikhlas meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Tanpa kalian penelitian ini tidak akan ada hasilnya.
15. Segenap pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharap sumbang saran dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Semoga karya ini bisa memberikan manfaat.

Yogyakarta, 10 April 2017

Nurul Ahmad
NIM.13410234



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN DAFTAR ISI	xi
HALAMAN TRANSLITERASI	xiii
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Kajian Pustaka	5
E. Landasan Teori	8
F. Metode Penelitian	29
G. Teknik Analisis Data	40
H. Sistematika Pembahasan	41
BAB II GAMBARAN UMUM SMPN I KALASAN	43
A. Letak Geografis	43
B. Sejarah Berdiri	44
C. Visi dan Misi	45
D. Struktur Organisasi	46
E. Gambaran Umum Guru dan Siswa	47
F. Sarana dan Prasarana	51
G. Kondisi Pusat Sumber Belajar PAI	53
H. Gambaran Umum Pembelajaran PAI di SMPN I Kalasan ..	55

BAB III	PEMBELAJARAN PAI MELALUI ANDROID	58
	A. Pengembangan Produk Media Android	58
	B. Kajian Kualitas dan Kelayakan Produk.....	100
BAB IV	PENUTUP	119
	A. Kesimpulan	119
	B. Saran-saran.....	120
	C. Kata Penutup.....	120
	DAFTAR PUSTAKA	122
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	124



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alîf	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bâ'	b	be
ت	Tâ'	t	te
ث	Sâ'	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jîm	j	je
ح	Hâ'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khâ'	kh	ka dan ha
د	Dâl	d	de
ذ	Zâl	z	zet (dengan titik di atas)
ر	Râ'	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	sâd	š	es (dengan titik di bawah)
ض	dâd	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	tâ'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	zâ'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik di atas
غ	gain	g	ge
ف	fâ'	f	ef
ق	qâf	q	qi
ك	kâf	k	ka
ل	lâm	l	`el
م		m	`em
ن	mîm	n	`en
و	nûn	w	w
ه	wâwû	h	ha
ء	hâ'		apostrof
ي	hamzah	,	ye
	yâ'	Y	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Tabel Kondisi Guru SMPN I Kalasan.....	47
Tabel 2	: Tabel Kondisi Siswa.....	51
Tabel 3	: Tabel Siswa Putus Sekolah atau Dikeluarkan.....	51
Tabel 4	: Tabel Siswa Berkebutuhan Khusus.....	51
Tabel 5	: Tabel Hasil Validasi Ahli Materi.....	102
Tabel 6	: Tabel Hasil Validasi Ahli Media.....	104
Tabel 7	: Tabel Kualitas Kinerja Smartmodul.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Binatang laut.....	64
Gambar 2	: Binatang ternak.....	65
Gambar 3	: Olahan daging belalang.....	66
Gambar 4	: Kelinci.....	67
Gambar 5	: Olahan daging ayam.....	68
Gambar 6	: Kuda.....	69
Gambar 7	: Keledai liar.....	70
Gambar 8	: Babi.....	72
Gambar 9	: Keledai jinak.....	72
Gambar 10	: Hewan buas bertaring.....	74
Gambar 11	: Binatang berparuh tajam.....	75
Gambar 12	: Binatang pemakan kotoran.....	75
Gambar 13	: Kalajengking dan anjing galak.....	76
Gambar 14	: Burung hud-hud dan burung shurad.....	77
Gambar 15	: Binatang menjijikkan.....	78
Gambar 16	: Flowchart Smartmodul.....	80
Gambar 17	: Storyboard kover Smartmodul.....	80
Gambar 18	: Desain kover Smartmodul dengan Corel Draw X5.....	82
Gambar 19	: Storyboard SK dan KD.....	83
Gambar 20	: Desain SK dan KD dengan Corel Draw X5.....	84
Gambar 21	: Storyboard materi ajar.....	85
Gambar 22	: Desain materi dengan Corel Draw X5.....	86
Gambar 23	: Storyboard latihan soal.....	87
Gambar 24	: Desain ujkompetensi dengan Corel Draw X5.....	88

Gambar 25	: Storyboard kamus.....	89
Gambar 26	: Storyboard bantuan.....	89
Gambar 27	: Storyboard about.....	90
Gambar 28	: Menu samping Smartmodul.....	91
Gambar 29	: Tampilan awal Construct 2.....	92
Gambar 30	: Menu <i>export project</i>	94
Gambar 31	: Media Adobe Phonegap.....	95
Gambar 32	: Pilihan tempat penyimpanan file hasil <i>export</i>	95
Gambar 33	: Pengaturan jenis aplikasi.....	96
Gambar 34	: Lokasi folder file hasil proses <i>export</i>	97
Gambar 35	: Tampilan awal website Adobe Phonegap.....	97
Gambar 36	: Tampilan untuk login Adobe Phonegap.....	98
Gambar 37	: Tampilan untuk upload file ZIP.....	99
Gambar 38	: Aplikasi Smartmodul siap didownload.....	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Pedoman Pengumpulan Data.....	124
Lampiran II	: Catatan Lapangan.....	130
Lampiran III	: Bukti Seminar Proposal.....	149
Lampiran IV	: Kartu Bimbingan Skripsi.....	150
Lampiran V	: Surat Ijin Penelitian.....	151
Lampiran VI	: Berita Acara Seminar Proposal.....	152
Lampiran VII	: Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi.....	153
Lampiran VIII	: Sertifikat KKN.....	154
Lampiran IX	: Sertifikat SOSPEM.....	155
Lampiran X	: Sertifikat OPAK.....	156
Lampiran XI	: Sertifikat ICT.....	157
Lampiran XII	: Sertifikat IKLA.....	158
Lampiran XIII	: Sertifikat TOEFL.....	159
Lampiran XIV	: Angket validasi ahli materi.....	160
Lampiran XV	: Angket validasi ahli media.....	165
Lampiran XVI	: Angket dan Checklist Ujicoba Lapangan.....	170
Lampiran XVII	: Dokumentasi Proses Ujicoba lapangan.....	185

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran teknologi komunikasi sangatlah banyak, seperti pada bidang pendidikan, ekonomi, dan sebagainya. Menurut Cyril Stanley Smith yang dikutip oleh Saharudin bahwa teknologi ialah penerapan pengetahuan atau ilmu yang menghasilkan barang dan jasa tertentu¹. Munculnya era globalisasi juga tidak bisa dilepaskan dari peran teknologi komunikasi dan informasi yang sangat menonjol sifatnya. Media telekomunikasi seperti internet, televisi, telepon, komputer dan sebagainya secara nyata telah mendekatkan dan mempersempit jarak dari satu tempat ke tempat lainnya.

Pada saat ini informasi menjadi “kebutuhan pokok” baru. Berbagai upaya dilakukan untuk menciptakan alat elektronik yang digemari masyarakat. Untuk kebutuhan tersebut dalam bidang pendidikan teknologi informasi akan memudahkan aktivitas atau pekerjaan guru. Dengan demikian proses pembelajaran saat ini sangat membutuhkan teknologi informasi seperti di antaranya Smartphone atau telfon pintar.

Di Indonesia smartphone digunakan di kota besar hingga pedesaan. Disebabkan harganya yang terjangkau dan fitur-fitur yang menarik. Perkembangan smartphone memiliki tipe yang berbeda-beda. Seperti iOS, Windows phone dan Android.

Media pembelajaran berbasis android mampu menampilkan pesan

¹ Saharudin, *Perkembangan Teknologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Akademika, 2011), hal. 3.

dari buku teks yang statis kepada suatu corak pembelajaran baru yang lebih dinamis dan interaktif. Android dapat menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dan interaktif sehingga dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar.

Siswa dapat memanfaatkan android sebagai media pembelajaran interaktif guna mendukung aktivitas belajar dan keberhasilan belajar. Muatan materi yang disertai gambar dan simulasi membuat media tersebut mampu menyajikan materi dengan lebih jelas.

Menurut Levie dan Lentz yang dikutip oleh Arsyad meninjau hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep².

Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu, perbandingan perolehan hasil belajar melalui indra pandang dan indra dengar sangat menonjol perbedaannya. Baugh menyatakan kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indra dengar, dan 5% lagi dengan indra lainnya. Sementara itu Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang sekitar 75%, melalui indra dengar sekitar 13%, dan melalui indra

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 9.

lainnya sekitar 12%³.

Sementara itu, banyak sekolah belum mengoptimalkan penggunaan alat elektronik sebagai media pembelajaran. Terlihat dengan banyaknya sekolah menjadikan buku paket sebagai media utama pembelajaran. Sedangkan sekolah yang memanfaatkan alat elektronik dalam pembelajaran, kebanyakan sebatas dengan menggunakan program *PowerPoint*. Materi pembelajaran terkesan hanya dipindahkan dari buku ke dalam program *PowerPoint* sehingga membuat siswa kurang berminat dalam pembelajaran, yang tentunya akan berdampak pada hasil belajarnya.

Satu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa adalah *smartphone*. *Smartphone* dapat digunakan untuk mengoptimalkan prestasi akademik maupun non akademik siswa. Tapi *smartphone* juga dapat menurunkan semangat belajar siswa dengan fitur-fitur yang tidak mengedukasi seperti game. Bermain game yang berlebihan melemahkan kinerja otak siswa. Sebaliknya, *smartphone* yang dilengkapi fitur edukasi dapat meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik siswa. Hal ini mendorong pengembangan media pembelajaran yang dapat diakses melalui android.

Urgensi pengembangan media berbasis android adalah mengoptimalkan fitur *smartphone* yang digemari siswa dan *acesable*. Di samping itu pengembangan media berbasis android bertujuan sebagai upaya preventif terhadap pengaruh negatif internet maupun game. Dengan adanya

³ *Ibid.*, hal. 10.

media tersebut dapat merekonstruksi *image* smartphone sebagai salah satu media edukasi. Media pembelajaran berbasis android sebagai media yang inovatif, berpotensi menjadi tren pembelajaran di era digital saat ini.

Sebagai proyek pertama dalam pengembangan media berbasis android, peneliti mempertimbangkan kemungkinan muatan materi yang diusung di dalamnya. Melalui proses studi pendahuluan dengan metode wawancara, studi pustaka dan observasi. Materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Hewan kelas VIII peneliti pilih sebagai muatan media pembelajaran berbasis android.

Di samping pertimbangan di atas, terdapat banyak isu yang dapat memungkinkan penelitian ini, yaitu menyajikan materi secara dinamis dan variatif. Yang kedua, Smartmodul sebagai langkah kecil upaya *reduce* atau pengurangan penggunaan kertas dalam proses pembelajaran. Ketiga, muatan materi tersebut terdiri dari bab dan sub bab yang relevan untuk dikembangkan dalam bentuk aplikasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka pokok permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa media yang cocok untuk meningkatkan minat pada pembelajaran PAI materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Hewan untuk siswa SMP kelas VIII semester genap?
2. Apakah media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis android pada materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Hewan untuk siswa SMP kelas VIII.
2. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran PAI berbasis android tersebut.

D. Manfaat Penelitian

Secara praktis hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dioperasikan dengan android. Pada umumnya siswa memahami materi dari sumber tunggal yaitu buku paket. Aplikasi ini menawarkan alternatif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran PAI di ponsel android. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran berbasis android serupa. Serta membantu guru menginovasi dan memvariasi proses pembelajaran.

E. Kajian Pustaka

1. “*Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*” oleh Rizki Agung Sambodo mahasiswa Saintek UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2014 dikategorikan sangat baik untuk memudahkan proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan kepraktisan dalam hal penggunaannya.

Perbedaan penelitian *M Learning* dengan penelitian Smartmodul terletak pada cakupan materi. Jika penelitian *M Learning* mencakup

seluruh matapelajaran di SMA, Smartmodul fokus pada pengembangan materi PAI SMP kelas VIII semester genap. Sedangkan persamaannya terletak pada penggunaan Smartphone atau gadget sebagai media pembelajaran.

2. *“Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Perilaku Tercela sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 SMA IT Abu Bakar Yogyakarta”* oleh Apriliya Safitri mahasiswi FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2015 dinilai sangat bagus dan layak untuk menunjang proses pembelajaran PAI. Hal ini dikarenakan aplikasi Lectora Inspire yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation praktis dan mudah untuk digunakan. Sehingga sangat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Perbedaan penelitian saudari Apriliya Safitri dengan penelitian Smartmodul terletak pada penggunaan media. Jika penelitian saudari Arpiliya Safitri mengusung *software Lectora Inspire* yang diakses melalui komputer. Smartmodul memanfaatkan sistem operasi Android pada smartphone sebagai media utama. Namun demikian, penelitian saudari Apriliya Safitri dan penelitian Smartmodul sama-sama mengangkat materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Heri Prasetya mahasiswa FITK UIN Sunan Kalijaga pada tahun 2011 melakukan penelitian dengan judul, *“Pengembangan Media Video Compact Disk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Siswa*

Kelas VII SMPN I Bambanglipuro Bantul Yogyakarta” menyimpulkan bahwa VCD yang dikembangkan berkategori sangat baik serta layak digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, guru PAI dan para siswa.

Perbedaan penelitian saudari Apriliya Safitri dengan penelitian Smartmodul terletak pada penggunaan media. Jika penelitian saudari Arpiliya Safitri mengungkap *software Lectora Inspire* yang diakses melalui komputer. Smartmodul memanfaatkan sistem operasi Android pada smartphone sebagai media utama. Namun demikian, penelitian saudari Apriliya Safitri dan penelitian Smartmodul sama-sama mengangkat materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari penelitian di atas diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android telah dilakukan oleh Mahasiswa Saintek UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2014 dengan judul, “*Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*” maka dari itu penelitian ini bukan yang pertama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Selanjutnya penelitian yang berjudul, “*Pengembangan Media Video Compact Disk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Kelas VII SMPN I Bambanglipuro Bantul Yogyakarta*” oleh Heri Prasetya mahasiswa FITK UIN Sunan Kalijaga pada tahun 2011 menginspirasi peneliti dalam penulisan struktur Bab I hingga Bab IV.

F. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android

Pada umumnya media pembelajaran PAI di SMP berupa buku paket, LKS, ceramah, poster, alat peraga dan program *powerpoint*. Yang paling sering digunakan yaitu buku paket dan LKS. Siswa cenderung bosan belajar dengan media monoton. Sesekali pelajaran PAI diajarkan dengan media yang baru dan inovatif seperti *smartphone*. Jika aplikasi sosial media menjadi *booming* di *smartphone*, mengapa media pembelajaran tidak?

Peneliti mencoba memunculkan gagasan tentang media pembelajaran berbasis android. Berawal dari forum diskusi mahasiswa, peneliti berniat merealisasikan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone* android. Sebut saja *Smartmodul*, secara bahasa “*smart*” artinya pintar dan “*modul*” artinya modul atau bahan belajar. Secara istilah *Smartmodul* adalah bahan belajar yang diakses melalui *smartphone* atau gadget. *Smartmodul* disusun menggunakan aplikasi *Construct 2* dengan menggabungkan bermacam obyek seperti gambar, teks, suara, video, dsb. *Smartmodul* dapat diakses secara *offline* dan dilengkapi gambar penjas materi yang komprehensif, aktual dan faktual.

Materi *Smartmodul* diketik dengan *font* *Roboto* yang khusus didesain untuk aplikasi android berstandar *Playstore*, *Smartmodul* dapat digunakan di mana pun dan kapan pun. Terutama untuk mengisi waktu luang. Diharapkan dengan kemudahan pengoperasian, siswa menjadi

familiar belajar dengan smartphone. Unsur-unsur terkait pengembangan aplikasi Smartmodul dipaparkan sebagai berikut:

a. Android

Android pertama kali dikembangkan oleh suatu perusahaan bernama Android Inc. kemudian pada tahun 2005, Google mengakuisisi perusahaan ini sehingga industry IT ketika itu beranggapan akan muncul gPhone dengan langkah Google tersebut. Pada tahun 2009, versi terbaru dari system operasi android diluncurkan mulai dari versi 1.5 (Cupcake), versi 1.6 (Donut), dan versi 2.0/2.1 (Éclair).⁴

b. Construct 2

Construct 2 adalah software pembuat game atau aplikasi berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D. Software ini dikembangkan oleh Scirra. Berbeda dengan Adobe Flash CS 6, Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam *EvenSheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*. Sehingga, untuk mengembangkan game atau aplikasi dengan Construct 2 kita tidak perlu mengerti menguasai bahasa pemrograman yang sulit.

Construct 2 memiliki keunggulan antara lain *Powerfull Event System*. Dengan Construct 2 kita dapat membuat game atau aplikasi,

⁴ Winarno dkk., *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), hal. 76.

termasuk media pembelajaran berbasis mobile, dengan lebih mudah. Hal ini dikarenakan kita tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman yang rumit sebagaimana software lainnya. Construct 2 menyediakan EventSheet yang berisi pernyataan kondisi atau pemicu. Jika kondisi tersebut terpenuhi, tindakan atau fungsi dapat dilakukan.

Keunggulan lainnya yaitu *Quick and Easy*. Construct 2 memiliki antarmuka *Ribbon* yang cepat dan mudah dipahami. Layout editor menyediakan antarmuka *what you see is what you get* untuk mempercepat perancangan game. Sehingga apapun yang di lihat dalam desain layout adalah tampilan yang didapatkan ketika game dijalankan. Dengan demikian kita dapat menggunakan Construct 2 untuk membuat game dan aplikasi dengan lebih mudah.

Selain keunggulan tersebut, keunggulan Construct 2 yaitu Multiple Export. Construct 2 dapat mempublikasikan game atau aplikasi dengan berbagai pilihan platform hanya dengan satu project. Game Construct 2 dapat diterbitkan pada platform berbasis web seperti Chrome Web Store, Facebook, Kongregate, Newgrounds, Firefox Marketplace. Construct 2 juga dapat di ekspor ke desktop PC, Mac, dan Linux dengan menggunakan Node Webkit. Selain mempublikasikan ke Windows 8 Store atau sebagai aplikasi Windows Phone 8. Pengguna dapat pula mengekspor game ke iOS dan Android dengan menggunakan CocoonJS, appMobi dan PhoneGap. Dengan dukungan platform yang luas pengguna dapat memiliki akses yang

luas untuk pemain⁵.

c. Adobe Phonegap

PhoneGap lahir di perusahaan Nitobi Software pada musim panas 2008. Nitobi adalah konsultan web dengan seluk beluk yang mendalam dalam hal JavaScript, dan pengembangan website pada umumnya. Sebagai konsultan kami (Nitobi) memiliki beberapa komitmen yang berkembang menjadi anggota tim proyek PhoneGap. Pandangan ini milik saya dan dimiliki oleh banyak pengembang PhoneGap dan Apache Cordova.

PhoneGap telah diunduh jutaan kali dan sedang digunakan oleh ratusan ribu pengembang. Ribuan aplikasi yang dibuat menggunakan PhoneGap tersedia di toko dan direktori aplikasi seluler⁶.

Secara teoritik Smartmodul merupakan aplikasi berbasis offline yang dapat di akses tanpa kuota. Kedua, aplikasi Smartmodul adalah aplikasi smartphone pertama yang mengangkat materi Pendidikan Agama Islam di Jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta berdasarkan kajian pustaka pada *digital library system* atau OPAC perpustakaan terpadu UIN Sunan Kalijaga. Sedangkan secara praktis Smartmodul bersifat *friendly user* atau mudah digunakan baik oleh siswa maupun guru mata pelajaran PAI. Di samping itu, Smartmodul termasuk

⁵ <http://www.sangpengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-membuat.html> diakses pada 2 Juli 2017 pukul 12:15.

⁶ <https://phonegap.com/about/> diakses pada 2 Juli 2017 pukul 12.42.

aplikasi yang hemat daya karena bersifat visual saja.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP

Menurut Ki Hadjar Dewantoro dijelaskan bahwa pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelektual) dan jasmani anak-anak⁷.

Selanjutnya di dalam UU RI No. 20 dipaparkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara⁸.

Secara epistemologis agama adalah suatu peraturan Tuhan yang mendorong jiwa seseorang yang mempunyai akal memegang peraturan Tuhan itu dengan kehendak sendiri, untuk mencapai kebahagiaan dunia akhirat⁹.

Menurut A. Hasan, agama Islam adalah kepercayaan buat keselamatan dan kebahagiaan dunia dan akhirat yang diwahyukan Allah kepada manusia dengan perantaraan rasul.

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam di SMP

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami,

⁷ Suwarno, *Pengantar Umum Pendidikan*, (Jakarta: Aksara Baru, 1982), hal. 3.

⁸ Nanang Purwanto, *Pengantar Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hal. 23

⁹ Aminuddin, *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 35.

menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci Al Quran dan hadits melalui kegiatan bimbingan, penagajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman¹⁰.

b. Dasar Pendidikan Agama Islam di SMP

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam disekolah mempunyai dasar yang kuat. Dasar tersebut menurut Zuhirini dkk. Dalam buku Abdul Majid¹¹ dapat ditinjau dari berbagai segi yaitu sebagai berikut:

1) Dasar yuridis

Yakni dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari perundang-undangan yang secara langsung/tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah secara formal. Dasar yuridis formal tersebut terdiri dari tiga macam.

(a) Dasar ideal, yaitu dasar falsafah negara Pancasila, sila pertama:

Ketuhanan Yang Maha Esa.

(b) Dasar struktural/konstitusional, yaitu UUD 45 dalam bab XI

pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi: 1). Negara berdasarkan

atas Kutuhanan Yang Maha Esa; 2). Negara menjamin

kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-

masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaan itu.

¹⁰ Abdul Majid, Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Bandung: Rosda, 2014), hal. 11.

¹¹ *Ibid.*, hal. 13.

(c) Dasar oprasional, yaitu Peraturan Pemerintah No. 55 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan, serta Peraturan Menteri Agama No. 16 tahun 2010 tentang pendidikan agama pada sekolah.

2) Dasar *religious*

Yakni dasar yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah dari Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Dalam Al-Qur‘an banyak ayat yang menunjukkan perintah tersebut, antara lain:

(a) Q.S Al-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya: “Serulah manusia kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik.....”

(b) Q.S Ali-Imran ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ

وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ

Artunya: “Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang makruf, dan mencegah dari yang munkar.....”

3) Dasar psikologis

Yakni dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan bahwa dalam hidupnya, manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tentram sehingga memerlukan adanya pegangan hidup, pegangan hidup yang dimaksud adalah agama.

c. Fungsi dan tujuan PAI di SMP

Pendidikan agama Islam berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antarumat beragama berdasarkan Al-Quran dan hadits. Pendidikan agama Islam juga bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni¹².

Berdasarkan kurikulum PAI tahun 2002 mengemukakan Pendidikan Agama Islam di SMP bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan

¹² Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007.

pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi¹³.

d. Karakteristik PAI di SMP

- 1) Pendidikan Agama Islam mempunyai dua sisi kandungan, yakni sisi keyakinan dan sisi pengetahuan
- 2) Pendidikan Agama Islam merupakan pembentukan akhlak yang menekankan pada pembentukan hati nurani dan penanaman sifat-sifat ilahiah yang jelas dan pasti
- 3) Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk menyempurnakan bekal keagamaan peserta didik
- 4) Pendidikan Agama Islam diberikan secara komprehensif

3. Pengertian dan langkah-langkah menyusun modul

Istilah modul dipinjam dari dunia teknologi. Modul adalah alat ukur yang lengkap. Modul adalah satu kesatuan program yang dapat mengukur tujuan. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar. Pada kenyataannya modul merupakan, jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para peserta didik secara individual dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Menurut Nana Sudjana dan

¹³ Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004) hal. 135.

Rifai yang dikutip oleh Sukiman menyatakan bahwa modul bisa dipandang sebagai paket program pembelajaran yang berisi tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, metode belajar, alat atau media, serta sumber belajar dan sistem evaluasinya. Menurut Goldschmid yang dikutip oleh Cece Wijaya dan Sukiman, “... *module as a self-contained, independent unit of a planned series of learning activities designed to help student accomplish certain well defined.*”... modul sebagai jenis satuan kegiatan belajar terencana, didesain guna membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu¹⁴.

Modul adalah semacam paket program untuk keperluan belajar. Dari satu paket program modul terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, alat dan sumber belajar, dan sistem evaluasi.

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya, modul harus mencakup beberapa karakteristik tertentu. Karakteristik untuk pengembangan modul antara lain sebagai berikut: pertama, self instructional. Melalui modul, peserta didik mampu belajar mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter self instructional, modul harus:

- a. Merumuskan SK dan KD dengan jelas.
- b. Mengemas materi pembelajaran ke dalam unit-unit kecil/spesifik sehingga memudahkan peserta didik belajar secara tuntas.

¹⁴ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hal. 132.

- c. Menyediakan contoh dan ilustrasi pendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
- d. Menyajikan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik memberikan respons dan mengukur penguasaannya.
- e. Kontekstual, yakni materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik.
- f. Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- g. Menyajikan rangkuman materi pembelajaran.
- h. Menyajikan instrumen penilaian (assesment), yang memungkinkan peserta didik melakukan self assesment.
- i. Menyajikan umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
- j. Menyediakan informasi tentang rujukan (referensi) yang mendukung materi didik.

Kedua, self contained. Seluruh materi pembelajaran dari satu unit standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Ketiga, self alone. Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. Keempat, yaitu adaptive. Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

Kelima, adalah user friendly. Modul hendaknya memiliki kaidah user friendly atau mudah digunakan oleh peserta didik¹⁵.

Dalam penulisan modul, yang harus menjadi perhatian utama adalah peserta didik. Dengan demikian, dalam merencanakan modul perlu disiapkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Pembuatan outline modul yang akan disusun dalam rangka memberikan kerangka penulisan modul dan dapat digunakan untuk kedalaman materi modul dalam setiap jenjang diklat.
- b. Petunjuk yang harus dilakukan peserta didik dalam mempelajari modul.
- c. Materi pelajaran yang lalu sebagai pemantapan, terutama yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan.
- d. Nasihat bagaimana cara belajar memanfaatkan waktu yang tersedia dengan lebih efektif.
- e. Tujuan/kompetensi dan materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik.
- f. Penjelasan materi baru yang disajikan bagi peserta didik.
- g. Petunjuk pemecahan masalah untuk membantu memahami materi yang disajikan.
- h. Motivasi bagi peserta didik agar senantiasa aktif dalam belajar.
- i. Contoh, latihan, dan kegiatan pendukung materi.
- j. Kesimpulan modul yang akan dipelajari berikutnya.

¹⁵ *Ibid.*, hal. 134.

Dalam praktik penulisan modul untuk peserta didik terdapat berbagai ragam sistematika penulisan. Namun umumnya sistematika penulisan modul mencakup lima bagian: bagian pendahuluan, kegiatan belajar, evaluasi dan kunci jawaban, glosarium serta daftar pustaka¹⁶.

4. Pentingnya media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, ‘perantara’ atau ‘pengantar’¹⁷. Beberapa pendapat para ahli mengenai media adalah sebagai berikut.

- 1) *Association of Education and Communication Technologi* (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- 2) Menurut Hamidjojo dalam Arsyad, memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju¹⁸.
- 3) Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi dari sumber ke penerima. Apabila medium itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

¹⁶ Ibid., hal 138.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 3.

¹⁸ Ibid., hal. 4.

- 4) Gagne dalam Sadiman menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar¹⁹.
- 5) Briggs dalam Sadiman berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Dari beberapa pengertian tentang media yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam Arsyad²⁰ mengemukakan keuntungan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih baku;
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik;
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan;
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat;
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan

¹⁹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hal. 6.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 21.

gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisir dengan baik, spesifik, dan jelas;

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu;
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; dan peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pembelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Levie dan Lenz dalam Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual sebagai berikut²¹.

- 1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti dari fungsi media yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

- 2) Fungsi afektif

²¹ *Ibid.*, hal. 16.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar. Media visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi kognitif

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.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, demikian pula dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media adalah sebagai²².

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara khusus mengacu kepada salah satu atau

²² *Ibid.*, hal. 75.

gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep prinsip, atau generalisasi.

Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan mental siswa.

- 3) Praktis, luwes, dan bertahan

Kriteria ini menuntut guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

- 4) Guru terampil menggunakannya

Apapun media pembelajaran yang digunakan guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran karena nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru dalam menggunakannya.

- 5) Pengelompokan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- 6) Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi yang

digunakan dalam media pembelajaran harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut²³.

1) Motivasi

Perlu adanya media pembelajaran yang mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar sebelum meminta perhatian siswa untuk mengerjakan tugas dan latihan.

2) Perbedaan individual

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda, oleh karena itu tingkat penyajian informasi melalui media pembelajaran harus berdasarkan pada tingkat pemahaman siswa.

3) Tujuan pembelajaran

Pemberitahuan apa yang diharapkan setelah siswa mempelajari materi melalui media pembelajaran akan memberikan kesempatan keberhasilan dalam belajar semakin besar.

4) Organisasi isi

Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Siswa akan mengingat lebih

²³ *Ibid.*, hal. 72.

lama materi pembelajaran yang secara logis disusun dan diurut-ururkan secara teratur.

5) Persiapan sebelum belajar

Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik materi dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk menggunakan media dengan sukses.

6) Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Penggunaan media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan.

7) Partisipasi

Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seseorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh karena itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif.

8) Umpan balik

Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya.

9) Penguatan (reinforcement)

Apabila siswa berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan sangat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

10) Latihan dan pengulangan

Agar sesuatu keterampilan atau pengetahuan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian keterampilan atau pengetahuan itu akan tinggal dalam ingatan jangka panjang.

11) Penerapan

Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai.

d. Pengembangan Desain Media Pembelajaran

Pengembangan desain sebuah media pembelajaran memerlukan beberapa kriteria-kriteria yang harus dipenuhi. Hal ini dilakukan karena karakteristik dan sifat-sifat setiap media pembelajaran berbeda-beda.

Menurut Arsyad pendapat pertama disampaikan oleh Walker dan Hess yang memberikan beberapa kriteria dalam meninjau perangkat lunak media pembelajaran yaitu sebagai berikut²⁴.

²⁴ *Ibid.*, hal. 175.

- 1) Kualitas isi dan tujuan
 - a) ketepatan
 - b) kepentingan
 - c) kelengkapan
 - d) keseimbangan
 - e) minat atau perhatian
 - f) keadilan
 - g) kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas instruksional
 - a) pemberian kesempatan belajar
 - b) pemberian bantuan untuk belajar
 - c) kualitas memotivasi
 - d) fleksibilitas instruksionalnya
 - e) hubungan dengan program pembelajaran lainnya
 - f) kualitas sosial interaksi instruksionalnya
 - g) kualitas tes dan penilaiannya
 - h) pemberian dampak bagi siswa
 - i) pemberian dampak bagi guru serta pembelajarannya.
- 3) Kualitas teknis
 - a) Keterbacaan
 - b) kemudahan penggunaan
 - c) kualitas tampilan atau tayangan
 - d) kualitas penanganan jawaban

- e) kualitas pengelolaan program
- f) kualitas pendokumentasian.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dikategorikan dalam penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis android. Penelitian pengembangan menurut Nana Syaodih adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan prosuk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan²⁵.

Sedangkan dalam definisi yang lain metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Penelitian Hibah Bersaing (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode

²⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 164.

yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan²⁶.

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui research and development.

Produk-produk sebagai hasil R&D dalam bidang pendidikan di antaranya:

- b. Berbagai macam media pembelajaran dalam berbagai bidang studi baik media cetak seperti buku dan bahan ajar cetak lainnya, maupun media noncetak seperti pembelajaran melalui audio, video dan audiovisual, termasuk media CD.
- c. Berbagai macam strategi pembelajaran dalam berbagai bidang studi bersama langkah-langkah atau tahapan pembelajaran, untuk

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 297.

perbaiki proses dan hasil belajar.

- d. Paket-paket pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri, seperti modul pembelajaran, atau pengajaran berprograma.
- e. Desain sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.
- f. Berbagai jenis metode dan prosedur pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi/materi pembelajaran.
- g. Sistem perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lembaga dan kebutuhan peserta didik ataupun sesuai dengan tuntutan kurikulum.
- h. Sistem evaluasi baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil untuk pengambilan keputusan yang berhubungan dengan penentuan kualitas pembelajaran atau pencapaian target kurikulum.
- i. Prosedur penggunaan fasilitas-fasilitas pendidikan seperti laboratorium, microteaching termasuk prosedur penyelenggaraan praktik mengajar, dan lain sebagainya²⁷.

Berdasarkan hakekat R&D seperti yang telah dijelaskan, sebagai salah satu metode dalam penelitian pendidikan, R&D memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. R&D bertujuan untuk menghasilkan produk dalam berbagai aspek pembelajaran dan pendidikan, yang biasanya produk tersebut diarahkan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tertentu. Dengan

²⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 132.

demikian R&D tidak berhubungan dengan klarifikasi atau pengujian suatu teori, atau menghasilkan prinsip-prinsip tertentu seperti pada jenis penelitian yang lain. walaupun R&D menghasilkan prinsip, dalil atau hukum, maka semua itu tidak terlepas dari produk yang dihasilkan.

- b. Proses pelaksanaan R&D diawali dengan studi atau survey pendahuluan yang dilakukan untuk memahami segala sesuatu yang terlaksana di lapangan sesuai dengan objek pengembangan yang dapat digunakan. Survei pendahuluan diperlukan sebagai dasar dalam pengembangan desain. Survei pendahuluan dilakukan dengan studi lapangan dan studi kepustakaan.
- c. Proses pengembangan dilakukan secara terus-menerus dalam beberapa siklus dengan melibatkan subjek penelitian dalam lapangan yang nyata tanpa mengganggu sistem dan program yang sudah direncanakan dan ditata sebelumnya. Oleh sebab itu, dalam proses pelaksanaannya menggunakan *action research* merupakan metode penelitian yang sering digunakan, dengan menggunakan instrumen penelitian catatan lapangan dan catatan observasi.
- d. Pengujian validasi dilakukan untuk menguji keandalan model hasil pengembangan baik keandalan dilihat dari sisi proses pembelajaran (validasi eksternal) maupun keandalan dilihat dari sisi belajar (internal). Subjek penelitian yang terlibat dalam pengujian validasi adalah subjek di luar pengembangan yang terdiri atas subjek

berkategori kurang, sedang dan baik.

- e. R&D tidak menguji teori tertentu atau menghasilkan prinsip, dalil atau hukum kecuali yang berkaitan dengan apa yang sedang dikembangkan²⁸.

2. Metode Penelitian Pengembangan Borg & Gall

Dalam bidang pendidikan, Borg and Gall yang dikutip Sugiono menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research & development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran²⁹.

R&D dilaksanakan melalui beberapa tahap. Setiap tahap merupakan proses kegiatan yang memiliki target yang ingin dihasilkan. Pelaksanaan dan pencapaian target pada setiap tahapan dapat memengaruhi pelaksanaan tahapan berikutnya. Oleh sebab itu, pelaksanaannya harus dilakukan secara sungguh-sungguh dengan menggunakan instrumen yang teruji. Borg & Gall merinci langkah-langkah penelitian dan pengembangan seperti diuraikan di bawah ini³⁰.

Pertama, riset dan pengumpulan informasi termasuk studi literatur dan observasi kelas. *Kedua*, perencanaan yang meliputi merumuskan tujuan, menetapkan sekuen pelajaran serta pengujian dalam skala terbatas. *Ketiga*, pengembangan produk awal (*preliminary*

²⁸ *Ibid.*, hal. 133.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 4.

³⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana 2013), hal. 133.

form of product) termasuk mempersiapkan bahan-bahan pelajaran, buku pegangan dan perangkat penilaian.

Keempat, uji lapangan produk awal yang melibatkan satu sampai tiga sekolah dengan mengikutsertakan 6 hingga 12 subyek dan menggunakan teknik wawancara, observasi dan angket dan hasilnya dianalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahannya. Pada tahap uji lapangan ini lebih banyak menekankan pada proses di samping hasil belajar. *Kelima*, berdasarkan hasil analisis, produk awal tersebut direvisi sehingga menjadi produk yang lebih baik.

Keenam, uji lapangan terhadap produk yang diperbaiki dalam skala yang lebih luas. Pada tahap ini selain data kualitatif untuk menilai proses juga dikumpulkan data kuantitatif hasil pre dan postes. *Ketujuh*, revisi produk berdasarkan hasil ujicoba tersebut. *Kedelapan*, uji lapangan pada skala lebih luas lagi dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan angket, selanjutnya data tersebut dianalisis. *Kesembilan*, revisi akhir produk berdasarkan hasil analisis pada tahap uji lapangan terakhir. *Terakhir*, desiminasi dan melaporkan produk akhir hasil penelitian dan pengembangan³¹.

3. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini peneliti melakukan empat langkah dari sepuluh langkah penelitian pengembangan model Borg & Gall sebagai berikut:

³¹ *Ibid.*, hal. 134.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan atau dengan kata lain menemukan masalah adalah proses awal dalam penelitian pengembangan. Beranjak dari analisis kebutuhan dilanjutkan dengan desain dan pengembangan produk.

b. Desain dan pengembangan produk

Setelah analisis kebutuhan prosedur selanjutnya yaitu desain dan pengembangan produk. Desain dilakukan berdasarkan hasil analisis produk. Disesuaikan dengan kebutuhan konsumen. Sedangkan pengembangan produk adalah prosedur utama dalam penelitian pengembangan sebelum dievaluasi.

c. Evaluasi

Evaluasi yaitu proses perbaikan produk berdasarkan masukan dari para ahli. Proses ini juga disebut validasi produk. Evaluasi dilakukan sebelum proses ujicoba produk.

d. Validasi siswa dan guru

Setelah evaluasi prosedur selanjutnya yaitu validasi siswa dan guru.

Validasi tersebut digunakan untuk menemukan kekurangan produk.

4. Subyek Penelitian

a. Guru PAI SMP

Guru PAI akan memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang dikembangkan melalui proses wawancara secara langsung.

b. Siswa SMP kelas VII

Siswa SMP kelas VIII akan menggunakan media pembelajaran dan memberikan tanggapan dan masukan terhadap media yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian dan respon siswa.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Metode yang dipakai dalam pengumpulan data penelitian ini adalah:

a. Studi Literatur

Studi literatur ini bertujuan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat produk³². Studi literatur tersebut digunakan untuk mencari berbagai aspek yang dibutuhkan dalam menyusun media pembelajaran berbasis android. Hal ini terkait dengan desain dan isi materi media tersebut.

b. Observasi

Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Instrumen yang dapat digunakan yaitu lembar pengamatan, panduan pengamatan. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi antara lain: ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan³³. Dari observasi dapat diketahui keadaan sekolah sehingga dapat menjadi

³² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 172.

³³ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 140.

masuk dan bahan pertimbangan dalam penelitian.

c. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa pedoman wawancara. Dengan mewawancarai narasumber dapat diperoleh informasi-informasi yang mendukung penelitian ini. Penelitian dilakukan untuk menemukan informasi yang tidak didapatkan melalui pengamatan. Wawancara penulis lakukan dengan guru PAI kelas VIII SMPN 1 Kalasan.

Menurut Nasution yang dikutip oleh Sudaryono menyatakan bahwa keuntungan yang diperoleh dengan wawancara diantaranya yaitu: pertama, dengan wawancara kita dapat memperoleh keterangan yang sedalam-dalamnya tentang suatu masalah, khususnya yang berkenaan dengan pribadi seseorang. Kedua, dengan wawancara peneliti dapat dengan cepat memperoleh informasi yang diinginkannya. Ketiga, dengan wawancara peneliti

dapat memastikan bahwa respondenlah yang memberi jawaban. Dalam angket kepastian ini tidak ada. Keempat, dalam wawancara peneliti dapat berusaha agar pertanyaan yang diajukan benar-benar dapat dipahami oleh responden.

Kelima, wawancara memungkinkan fleksibilitas dalam cara-caranya bertanya. Bila jawaban tidak memuaskan, tidak tepat atau tidak lengkap, pewawancara dapat mengajukan pertanyaan lain. Keenam, pewawancara yang sensitif dapat menilai validitas jawaban berdasarkan gerak-gerik, nada dan ekspresi tubuh responden. Ketujuh informasi yang diperoleh melalui wawancara akan lebih dipercaya kebenarannya salah tafsiran dapat diperbaiki sewaktu wawancara dilakukan. jika perlu pewawancara dapat lagi mengunjungi responden bila masih perlu penjelasan. Kedelapan, dalam wawancara responden lebih bersedia mengungkapkan keterangan-keterangan yang tidak sudi diberikannya dalam angket tertulis³⁴.

d. Dokumen

Sejumlah besar fakta data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak dan foto³⁵. Data yang berbentuk dokumen bersifat tidak terbatas ruang

³⁴ Sudaryono, Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013) hal. 38.

³⁵ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 141.

dan waktu sehingga dapat digunakan kapan pun dan dimana pun.

e. Angket (Questionnaire)

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Sama dengan pedoman wawancara, bentuk pertanyaan bisa bermacam-macam, yaitu pertanyaan terbuka, pertanyaan berstruktur dan pertanyaan tertutup.

Menurut Usman & Umar yang dikutip Sudaryono menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket mempunyai beberapa keuntungan sebagai berikut. Pertama, keuntungan angket tertutup adalah mudah diolah, responden tidak perlu menuliskan buah pikirannya, pengisian menggunakan waktu yang singkat dan dapat menjangkau responden yang relatif banyak karena responden lebih mendalam. Kedua, keuntungan angket terbuka adalah responden dapat mengungkapkan buah pikirannya, dan berguna bila peneliti ingin mengetahui keadaan responden lebih mendalam.

Akan tetapi, teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket juga mempunyai beberapa kelemahan sebagai berikut. Pertama, kelemahan-kelemahan angket tertutup adalah responden

tidak mempunyai kesempatan untuk menjawab lebih bebas dan ada kemungkinan responden asal mengisi saja. Kedua, kelemahan-kelemahan angket terbuka adalah sukar mengolahnya, perluwaktu yang relatif panjang untuk mengisinya dan nilai jawaban yang tidak sama³⁶.

f. Checklist

Checklist atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati. Checklist dapat menjamin bahwa peneliti mencatat tiap-tiap kejadian sekecil apapun yang dianggap penting. Berbagai macam aspek perbuatan yang biasanya dicantumkan dalam daftar cek sehingga pengamat tinggal memberikan cek (V) pada tiap-tiap aspek tersebut sesuai dengan hasil pengamatannya.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini penulis menggunakan metode deskriptif dan evaluatif. Adapun metode diskriptif digunakan untuk menghimpun data tentang desain dan materi dalam aspek-aspek pengembangan media berdasarkan model dan prosedur pengembangan sesuai teori yang ada. Disamping itu, metode deskriptif juga digunakan untuk menghimpun data tentang kondisi dari pihak pengguna yang meliputi sekolah, guru dan siswa, termasuk di dalamnya kurikulum PAI beserta proses pembelajarannya.

³⁶ Sudaryono, Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013) hal. 33.

Sedangkan metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses ujicoba yang meliputi ujicoba ahli dan ujicoba lapangan. Media pembelajaran dikembangkan melalui serangkaian proses ujicoba baik uji coba proses maupun ujicoba hasil. Namun demikian ada satu hal yang menjadi kekurangan daripada Smartmodul yaitu pada bagian latihan soal pilihan ganda, option jawaban tidak ditandai dengan huruf abjad (a,b,c dan d) melainkan dengan angka (1,2,3 dan 4). Selbihnya pada setiap ujicoba dilakukan evaluasi sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kelayakan produk media pembelajaran.

H. **Sistematika Pembahasan**

San dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian tengah berisi uraian penelitian mulai dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu-kesatuan. Pada skripsi ini, hasil penelitian dituangkan dalam empat bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan. Bab I skripsi ini berisi gambaran umum penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika

pembahasan.

Bab II berisi gambaran umum tentang SMPN I Kalasan. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada letak geografis, sejarah sekolah, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peerta didik, dan sarana prasarana yang ada di SMPN I Kalasan. Berbagai gambaran tersebut dikemukakan terlebih dahulu sebelum membahas berbagai hal tentang pengembangan media pembelajaran pada bagian selanjutnya.

Setelah membahas gambaran umum lembaga, pada bab III berisi hasil dan proses pengembangan media Smartmodul pembelajaran PAI yang dituliskan secara deskriptis sesuai dengan prosedur pengembangan media. Adapun bagian terakhir dari bagian inti adalah bab IV. Bagian ini disebut penutup yang memuat simpulan, saran-saran dan kata penutup.

Akhirnya, bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berangkat dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran Smartmodul, materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Hewan kelas VIII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN I Kalasan peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Dalam rangka mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam peneliti secara bertahap menyusun aplikasi pembelajaran Smartmodul. Dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan, dilanjutkan dengan mendesain tampilan aplikasi maupun isi materi aplikasi itu sendiri. Hingga tersusunlah aplikasi pembelajaran berbasis android yang bernama Smartmodul sebesar 46 MB.

Dalam proses penyusunan tentunya peneliti senantiasa melakukan perbaikan berdasar kritik, saran dan masukan para dosen pembimbing, guru PAI SMPN I Kalasan dan segenap rekan-rekan PAI. Sehingga dengan berbagai kritik, saran dan masukan tersebut aplikasi Smartmodul dapat diterima dengan baik oleh siswa-siswa kelas VIII SMPN I Kalasan. Dan berdasarkan lembar angket yang peneliti suguhkan kepada segenap siswa SMPN I Kalasan diperoleh hasil bahwa aplikasi Smartmodul berpredikat sangat layak dimanfaatkan untuk menunjang minat belajar dan pemahaman terhadap isi materi pembelajaran PAI materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Hewan.

B. Saran

Dan kiranya belum terasa utuh penelitian pengembangan ini jika peneliti belum menyampaikan beberapa buah saran yang peneliti tujukan kepada segenap siswa khususnya, para guru, dan kepada pihak sekolah.

1. Bagi siswa

Dengan adanya aplikasi pembelajaran Smartmodul para siswa hendaklah memaksimalkannya dengan membuka dan memahami isi materi di dalamnya baik saat di rumah khususnya maupun di tempat lain yang diperkenankan membawa gadget atau smartphone.

2. Bagi guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Alangkah baiknya setiap guru Pendidikan Agama Islam khususnya dapat menciptakan maupun berinovasi dengan berbagai media khususnya media elektronik guna menambah minat dan meningkatkan pemahaman para siswa dalam mempelajari setiap materi pembelajaran.

3. Kepada pihak sekolah

Dan bagi pihak sekolah yang terdiri dari segenap warga SMPN I Kalasan khususnya senantiasa memberi dukungan baik secara moril maupun dukungan materiil dalam upaya pengembangan dan inovasi media pembelajaran di sekolah. Khususnya media berbasis elektronik dalam upaya memanfaatkan perkembangan dan memaksimalkan kemudahan meangakses tekhnologi.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas

segala rahmat, karunia dan nikmatnya yang tiada terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa mengalami hambatan dan rintangan yang berarti.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang penulis miliki. Akan tetapi, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan mengingat kelemahan dan keterbatasan yang ada pada diri penulis yang merupakan sifat yang selalu melekat pada diri manusia. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran, kritik dan kontribusi yang membangun demi perbaikan penyempurnaan skripsi ini.

Selanjutnya peneliti sampaikan terimakasih pada semua pihak yang telah membantu mulai dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini membawa kemanfaatan bagi kita semua, bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya. Semoga segala yang kita lakukan senantiasa selalu mendapat petunjuk, ridho serta rahmat dari Allah SWT.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, dkk. 2006. *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Majid, Abdul. 2004. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007.
- Purwanto, Nanang. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Robingan. 2015. *Teladan Utama Pendidikan Agama Islam SMP 2*. Jakarta: Platinum.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saharudin, 2011. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Akademika
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sudaryono. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: graha Ilmu.
- Scirra. Construct 2. [Online]. Tersedia: <https://www.scirra.com/construct2> diakses pada 2016, Mei 29.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suwarno. 1982. *Pengantar Umum Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.

Winarno, dkk. 2011. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.



**LAMPIRAN 1 JUDUL: PENGEMBANGAN MEDIA SMARTMODUL
BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM**

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

A. Pedoman Observasi

1. Gambaran Umum SMPN I Kalasan
 - a. Letak geografis
 - b. Sejarah berdirinya SMPN I Kalasan
 - c. Visi dan misi SMPN I Kalasan
 - d. Struktur organisasi
 - e. Gambaran umum guru dan siswa
 - f. Sarana dan Prasarana
 - g. Kondisi Pusat Sumber Belajar PAI
 - h. Gambaran Umum Pembelajaran PAI di SMPN I Kalasan

B. Pedoman wawancara

1. Kepala sekolah
 - a. Bagaimana kebijakan sekolah jika siswa membawa HP atau smartphone di lingkungan sekolah?
 - b. Bagaimana persyaratan penelitian di SMPN I Kalasan?
2. Guru Pendidikan Agama Islam
 - a. Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran PAI?

- b. Media apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran PAI?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran PAI di SMPN I Kalasan?
- d. Apa saja permasalahan penggunaan media pembelajaran yang dialami di SMPN I Kalasan?
- e. Bagaimana pendapat anda tentang kelayakan aplikasi pembelajaran Smartmodul?
- f. Bagaimana pendapat anda tentang kepraktisan aplikasi pembelajaran Smartmodul?
- g. Bagaimana pendapat anda tentang tampilan aplikasi pembelajaran Smartmodul?
- h. Bagaimana pendapat anda tentang aspek entertain aplikasi pembelajaran Smartmodul?

C. Pedoman angket

1. Peserta didik

- a. Media apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran PAI?
- b. Apakah pembelajaran PAI sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?
- c. Bagaimana kejelasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran?
- d. Bagaimana kejelasan materi yang ditampilkan dalam media tersebut?
- e. Bagaimana ketepatan gambar penjelas dalam media tersebut?

- f. Bagaimana penggunaan bahasa dalam media tersebut?
 - g. Bagaimana keruntutan materi pada media tersebut?
2. Dosen ahli materi
- a. Bagaimana ketepatan materi dan relevansi dengan standar kompetensi dalam modul pembelajaran ini?
 - b. Bagaimana ketepatan materi dan relevansi dengan kompetensi dasar dalam modul pembelajaran ini?
 - c. Bagaimanakah kelayakan materi dalam modul pembelajaran ini?
 - d. Bagaimanakah cakupan materi dalam modul pembelajaran ini?
 - e. Bagaimanakah kejelasan materi dalam modul pembelajaran ini?
 - f. Bagaimanakah urutan materi dalam modul pembelajaran ini?
 - g. Bagaimana penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi dalam modul pembelajaran ini?
 - h. Bagaimanakah kemudahan memahami isi materi dalam modul pembelajaran ini?
 - i. Bagaimanakah ketepatan urutan penyajian materi dalam modul pembelajaran ini?
 - j. Bagaimanakah ketepatan contoh-contoh gambar yang disajikan dalam modul pembelajaran ini?
 - k. Bagaimanakah kejelasan contoh-contoh gambar yang disajikan dalam modul pembelajaran ini?
 - l. Bagaimanakah konsistensi penyajian materi dalam modul pembelajaran ini?

3. Dosen ahli media

- a. Bagaimanakah kejelasan tampilan menu dalam modul pembelajaran ini?
- b. Apakah jumlah pilihan menu utama pada media sudah sesuai dengan kebutuhan?
- c. Bagaimanakah kelayakan tampilan menu dalam modul pembelajaran ini?
- d. Apakah tata letak menu pilihan pada media sudah tertata dengan baik?
- e. Apakah isi tampilan pada media sudah sesuai dengan menu pilihan?
- f. Bagaimanakah keruntutan tampilan media dalam modul pembelajaran ini?
- g. Bagaimana penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi dalam modul pembelajaran ini?
- h. Bagaimanakah kesesuaian penggunaan font dalam modul pembelajaran ini?
- i. Bagaimanakah kemudahan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran ini?
- j. Bagaimanakah ketepatan contoh-contoh gambar yang disajikan dalam modul pembelajaran ini?
- k. Bagaimanakah kejelasan contoh-contoh gambar yang disajikan dalam modul pembelajaran ini?

- l. Bagaimanakah konsistensi penyajian materi dalam modul pembelajaran ini?
- m. Apakah tampilan menu utama sudah sesuai dan menarik?

D. Pedoman *checklist*

1. Peserta didik
 - a. Apakah anda setuju bahwa pembelajaran PAI terasa lebih menyenangkan menggunakan media Smartmodul?
 - b. Apakah anda setuju bahwa media Smartmodul mempermudah siswa dalam belajar PAI khususnya materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Hewan?
 - c. Apakah anda setuju bahwa materi disampaikan dengan jelas dalam Smartmodul?
 - d. Apakah anda setuju bahwa gambar pendukung yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi terkait?
 - e. Apakah anda setuju bahwa materi yang disampaikan dalam Smartmodul sudah sesuai dengan SK dan KD?
 - f. Apakah anda menjadi lebih senang belajar PAI setelah menggunakan Smartmodul?
 - g. Apakah anda setuju apabila materi lain diajarkan menggunakan Smartmodul?
 - h. Apakah anda setuju bahwa media smartmodul layak menjadi salah satu media pembelajaran PAI?

- i. Apakah anda setuju bahwa media Smartmodul praktis dan mudah digunakan?
- j. Apakah anda setuju bahwa evaluasi disajikan dengan jelas dalam Smartmodul?

E. Pedoman Dokumentasi

- 1. Suasana ujicoba Smartmodul di kelas VIII B SMPN I Kalasan
- 2. Proses pembelajaran PAI dengan Smartmodul di kelas VIII B SMPN I Kalasan



LAMPIRAN 2 Catatan Lapangan 1

Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Jumat, 6 Januari 2017
Jam : 10.00-10.45
Lokasi : SMPN I Kalasan
Sumber Data : Kepala SMPN I Kalasan, Ibu Muji Rahayu, M.Pd.

Deskripsi data :

Bertempat di kantor kepala SMPN I Kalasan, peneliti menyampaikan maksud mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android, yang bernama Smartphone. Untuk melaksanakan ujicoba penelitian tersebut setiap siswa diwajibkan membawa smartphone. Oleh karenanya, peneliti meminta izin untuk siswa agar diperbolehkan membawa smartphone saat proses penelitian. Dikarenakan peraturan sekolah melarang siswa membawa Smartphone demi menjaga suasana kondusif PKBM. Menanggapi permohonan peneliti beliau memperbolehkan siswa kelas VIII B membawa HP saat pelajaran. Dengan catatan sebelum dan setelah penelitian (ujicoba produk Smartmodul) dilaksanakan, HP dititipkan guru BK.

Pada kesempatan tersebut beliau menyampaikan ketentuan melaksanakan penelitian di SMPN I Kalasan, yaitu menyerahkan surat izin penelitian dari Bappeda Sleman. Selanjutnya surat tersebut di sampaikan kepada Bupati Sleman, Kepala Departemen Pendidikan Sleman, Kepala Dinas UPT kecamatan Kalasan, dan yang terakhir diserahkan kepada Kepala SMPN I Kalasan.

Interpretasi:

Kepala SMPN I Kalasan memperbolehkan siswa membawa HP atau smartphone dalam rangka penelitian dengan syarat. Saat HP tidak digunakan penelitian dititipkan kepada guru bimbingan konseling. Selanjutnya syarat penelitian yang harus terpenuhi yaitu menyerahkan surat izin dari Bappeda Sleman.

Catatan Lapangan 2

Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Senin, 9 Januari 2017

Jam : 08.00-08.45

Lokasi : SMPN I Kalasan

Sumber Data : Guru PAI SMPN I Kalasan, Muhammad Wahid, S.Ag.

Deskripsi data :

Wawancara ini bertujuan untuk mendapat gambaran materi yang akan disajikan dalam Smartmodul. Untuk menyusun sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android dibutuhkan materi yang cukup panjang. Oleh karenanya peneliti memilih materi dengan judul Hukum Islam tentang Jenis-jenis Binatang dengan rekomendasi guru PAI. Beliau juga menyampaikan bahwa materi tersebut akan disampaikan pada akhir semester genap. Sehingga peneliti memiliki waktu cukup untuk mengembangkan aplikasi tersebut hingga siap diujicoba saat proses pembelajaran berlangsung.

Beliau juga menyampaikan data tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar materi tersebut. Materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Binatang sesuai dengan standar kompetensi 1.4 yaitu, “memahami hukum Islam tentang hewan sebagai sumber bahan makanan”. Dengan mengungkap kompetensi dasar 14.1 yaitu, “menjelaskan jenis-jenis hewan yang halal dan haram dimakan”. Diikuti kompetensi dasar 14.2 yaitu, “menghindari makanan yang bersumber dari binatang yang diharamkan”.

Beliau merekomendasikan buku PAI karangan Robingan yang diterbitkan Tiga Serangkai pada tahun 2013 sebagai sumber referensi di samping Al-Quran dan Hadits. Karena buku tersebut sesuai dengan kurikulum 2006 atau KTSP dan menjadi pedoman pembelajaran PAI beberapa tahun belakang di SMPN I Kalasan. Oleh karena itu, diharapkan modul pembelajaran PAI berbasis android berlangsung lebih familiar.

Intepretasi:

Pada wawancara tersebut guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMPN I Kalasan mendukung materi Hukum Islam tentang Jenis-jenis Hewan sebagai muatan aplikasi pembelajaran Smartmodul. Selanjutnya beliau menyampaikan ketentuan bahwa materi tersebut harus sesuai dengan SK dan KD yang berlaku. Terakhir, beliau merekomendasikan buku PAI karangan Robingan terbitan Tiga Serangkai tahun 2013 sebagai referensi menyusun Smartmodul.

Catatan Lapangan 3

Metode Pengumpulan Data : Wawancara dan Angket

Hari/Tanggal : Selasa, 24 April 2017
Jam : 12.00-12.30
Lokasi : Kantor Dosen PAI, FITK
Sumber Data : Dosen Ahli Materi, Drs. Radino, M. Ag

Deskripsi data :

Validasi ahli materi dilakukan pada 24 April 2017 oleh Drs. Radino, M. Ag di ruang dosen PAI UIN Sunan Kalijaga. Pada tahap ini didapat masukan dosen ahli materi yaitu mengganti contoh binatang *jalalah* yang sebelumnya lele menjadi lalat atau kecoa karena dikhawatirkan menimbulkan perdebatan.

Masukan yang kedua yaitu perbaikan tatabahasa. Terdapat beberapa pengulangan kata, kata ambigu, dan penggunaan tanda baca yang kurang tepat. Setelah diperbaiki produk Smartmodul siap untuk diujicobakan secara luas dari segi materi. Dan berdasarkan angket yang beliau isi, peneliti menarik kesimpulan bahwa materi Smartmodul telah sesuai dengan standar ahli materi dan tidak bertentangan dengan kurikulum yang berlaku.

Interpretasi:

Dosen ahli materi telah meloloskan materi Smartmodul sebagai materi yang layak dan telah sesuai dengan standar beliau. Serta tidak bertentangan dengan Al-Quran dan Hadits. Maka dari itu, tidak perlu dilakukan revisi lebih lanjut terhadap materi Smartmodul.

Catatan Lapangan 4

Metode Pengumpulan Data : Wawancara dan Angket

Hari/Tanggal	: Jumat, 28 April 2017
Jam	: 12.00-12.30
Lokasi	: Kantor Dosen PGRA, FITK
Sumber Data	: Dosen Ahli Media, Drs. Radino, M. Ag

Deskripsi data:

Validasi ahli media dilakukan pada 28 April 2017 oleh Dr. Sigit Purnama, M. Pd di ruang dosen PGRA UIN Sunan Kalijaga. Terdapat beberapa komponen aplikasi yang beliau amati. Diantaranya yaitu kualitas gambar penjelas, kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi, pemilihan warna utama aplikasi, kejelasan isi materi, kesesuaian menu evaluasi. Adapun hasil validasi tersebut sebagai berikut:

1. Mengompress atau memperkecil ukuran gambar penjelas pada aplikasi Smartmodul guna meminimalkan ukuran file yang dibutuhkan.
2. Memperbaiki font Arab menjadi lebih jelas dan mudah dibaca.

Berdasarkan hasil validasi ahli media disimpulkan bahwa aplikasi Smartmodul telah layak diujicobakan dengan revisi. Pernyataan tersebut didukung data berdasar angket yang beliau isi, bahwa aspek media Smartmodul telah sesuai dengan standar ahli media dan siap diujicobakan.

Interpretasi:

Setelah melalui rangkaian perbaikan terhadap aspek media dan operasional Smartmodul, dosen ahli media merekomendasikan bahwa Smartmodul telah lulus uji validasi media. Dengan demikian, Smartmodul siap diujicoba secara luas.

Catatan Lapangan 5

Metode Pengumpulan Data : Angket dan Checklist

Hari/Tanggal : Sabtu, 6 Mei 2017
Jam : 08.20-10.35
Lokasi : Ruang kelas VIII B, SMPN I Kalasan
Sumber Data : Siswa kelas VIII B SMPN I Kalasan

Deskripsi Data:

Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket, *checklist* dan wawancara. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Selanjutnya instrumen yang digunakan sebagai alat bantu merupakan sarana yang dapat diwujudkan dalam benda, contohnya: angket, daftar cocok, skala, pedoman wawancara, lembar pengamatan atau panduan pengamatan, soal ujian dan sebagainya.

Data yang terkumpul dalam penelitian digunakan untuk menguji hipotesis atau jawaban pertanyaan yang telah dirumuskan. Karena data yang telah diperoleh akan dijadikan landasan dalam mengambil kesimpulan, data yang dikumpulkan haruslah data yang benar. Agar data yang dikumpulkan baik dan benar, instrumen pengumpulan datanya pun harus baik.

Adapun hasil dari ujicoba tersebut menyimpulkan bahwa belajar menggunakan Smartmodul menyenangkan dan mudah sebagaimana penuturan para siswa dalam angket terbuka, diantaranya Thoriq Fadlurahman, “*Dengan metode Smartmodul pembelajaran lebih menyenangkan*”, dan Bolivia R, “*Bagus aku suka! Semoga materinya nggak cuma 1, tapi semua materi perkelas.*”

Disamping itu saat proses pembelajaran berlangsung juga terdapat kritik dan saran yang dituturkan salah satu siswa yang bernama Risma Nur Fitriani seperti berikut ini, “*Bagus, soalnya lebih diperbanyak, aplikasi masih rada lemot, ukuran font hurufnya diperbesar.*” Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI SMPN I Kalasan, diketahui bahwa media yang kerap digunakan yaitu buku paket dan media powerpoint atau komputer.

Berdasarkan angket yang telah diisi oleh siswa kelas VIII B SMPN I Kalasan. Peneliti menitik beratkan perhatian kualitas Smartmodul pada tiga aspek. Yaitu aspek kelayakan, kepraktisan dan aspek peningkatan minat belajar. Dari angket diketahui bahwa sebanyak 84% dari jumlah keseluruhan 19 siswa menyatakan setuju bahwa Smartmodul dapat meningkatkan minat belajar. Kemudian 89% siswa menyatakan setuju bahwa Smartmodul praktis digunakan dan yang terakhir sebanyak 94% siswa menyatakan setuju bahwa Smartmodul layak menjadi media pembelajaran PAI.

Interpretasi:

Tahap ujicoba sampel besar berjalan dengan dukungan guru PAI kelas VIII B serta segenap siswa kelas VIII B SMPN I Kalasan. Dan berdasarkan angket serta checklist penilaian kinerja Smartmodul. Peneliti menarik kesimpulan

bahwa Smartmodul telah layak dengan predikat praktis, mudah digunakan serta memudahkan siswa dalam memahami materi.

Catatan Lapangan 6

Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/Tanggal : Selasa, 9 Mei 2017
Jam : 08.00-08.45
Lokasi : Perpustakaan SMPN I Kalasan
Sumber Data : Guru PAI SMPN I Kalasan, Muhammad Wahid, S.Ag.

Deskripsi data :

Peneliti mengkonfirmasi kelayakan kinerja Smartmodul sebagai media pembelajaran berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI SMPN I Kalasan Bapak Muhammad Wahid, S. Ag. NIP. 19740715 201406 1004 selaku pengampu mapel PAI kelas VIII B pada hari Selasa tanggal 9 Mei 2017 sebagai berikut¹:

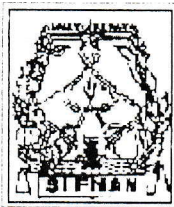
“Secara umum media pembelajaran berbasis smartphone ini bisa sebagai referensi dan juga bisa lebih menarik di dalam pelajaran PAI karena di aplikasi ini dilengkapi dengan gambar-gambar dan contoh-contoh sehingga anak-anak lebih tahu dan lebih mudah memahami dan saya yakin anak-anak lebih tertarik dengan aplikasi ini anak-anak lebih menyukai dengan gambar-gambaran seperti ini anak-anak lebih senang. Jadi yang pertama anak-anak menjadi lebih termotivasi. Yang kedua anak-anak bisa belajar kapan dan dimanapun anak berada. Untuk motivasi kembangkan aplikasi-aplikasi yang lain dalam dunia pendidikan. Lebih menarik dan lebih bervariasi dalam hal sumber belajar yang tidak hanya bersumber dari guru atau dari buku saja tapi bisa bersumber dari aplikasi juga”

Interpretasi:

¹ Muhammad Wahid, S. Ag., guru PAI kelas VIII SMPN I Kalasan, “wawancara”, 9 Mei 2017 di ruang perpustakaan SMPN I Kalasan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mantap bahwa Smartmodul telah layak digunakan tanpa dilakukan revisi lebih lanjut. Beliau juga merasa puas dengan penelitian pengembangan Smartmodul yang telah dilangsungkan di kelas VIII B SMPN I Kalasan.





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2120 / 2017

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/2033/2017 Tanggal : 15 Mei 2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : NURUL AHMAD
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13410234
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Timoho Yogyakarta
Alamat Rumah : Sorogenen 1 Purwomartani Kalasan Sleman
No. Telp / HP : 08985348567
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA SMARTMODUL BERBASIS ANDROID PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 1 KALASAN**
Lokasi : SMP N 1 Kalasan
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 15 Mei 2017 s/d 14 Agustus 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 15 Mei 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Kalasan
4. Kepala SMP N 1 Kalasan
5. Dekan Fak. Tarbiyah & Keguruan UIN SUKA YK
6. Yang Bersangkutan

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian



Ir. RATNANI HIDAYATI, MT

Pembina, IV/a

NIP 19660828 199303 2 012



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

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax (0274) 519734
Website: <http://fitk.uin-suka.ac.id>, Yogyakarta 55281

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada Hari : Selasa
Tanggal : 10 April 2017
Waktu : 09.30 - Selesai
Tempat : Ruang Munaqosyah Lantai IV

NO.	PELAKSANA	TANDA TANGAN
1.	Pembimbing Drs. Moch. Fuad, M.Pd.	

Mahasiswa Pembuat Proposal Skripsi

Nama Mahasiswa : Nurul Ahmad
Nomor Induk : 13410234
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Semester : VIII
Tahun Akademik : 2016/2017

Tanda Tangan

NURUL AHMAD

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID KELAS VIII DI SMPN 1 KALASAN**

Pembahas

NO.	NIM	NAMA	TANDA TANGAN
1.	13410211	Nur Fajriansyah	1.
2.	13410237	Ahmad Abdullah	2.
3.	13410223	Ahmad Nuzulul Taqif	3.
4.	13410221	Fetty Farhany	4.
5.	13410207	Muchamad Nurhid	5.
6.	13410203	Wahib Johari	6.
7.	13410202	Robby Mulya Belaraya	7.
8.	14410055	Moh. Alawi Maksam	8.
9.	14410050	Ahmad Asmuni	9.
10.	14410084	Abdurrahman Sholich	10.

Yogyakarta, 10 April 2017

Moderator

Drs. Moch. Fuad, M.Pd.
NIP. 19570626 198803 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SERTIFIKAT

Nomor: B-420.1/UIN.02/L.3/PM.03.2/P5.213/12/2016

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga memberikan sertifikat kepada:

Nama : Nurul Ahmad
Tempat, dan Tanggal Lahir : Sleman, 01 Mei 1995
Nomor Induk Mahasiswa : 13410234
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Gasal, Tahun Akademik 2016/2017 (Angkatan ke-91), di:

Lokasi : RW 08/09, Giwangan
Kecamatan : Umbulharjo
Kabupaten/Kota : Kota Yogyakarta
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 05 Juni s.d. 30 November 2016 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 96,45 (A). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status matakuliah intrakurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munaqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 05 Desember 2016

Ketua,

Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.

NIP. 19720912 200112 1 002



Nomor: UIN.02/R.1/PP.00.9/2752.a/2013

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA**

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : NURUL AHMAD
NIM : 13410234
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Sebagai Peserta

atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas dan kegiatan

SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2013/2014
Tanggal 27 s.d. 29 Agustus 2013 (20 jam pelajaran)

Yogyakarta, 2 September 2013

a.n. Rektor

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan



Dr. Sekar Ayu Aryani, M.Ag.
NIP. 19591218 197803 2 001



SERTIFIKAT

No : /PAN.OPAK-UIN-SUKA/VIII/13
diberikan kepada :

sebagai :
PESEERTA

dalam kegiatan Pengenalan Akademik dan Kampus (OPAK)
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta
2013

dengan tema :
"Menciptakan Gerakan Mahasiswa yang Berasaskan Ahl As-Sunnah Wa Al-Jama'ah
Untuk Mengawal Ke-Indonesiaan"

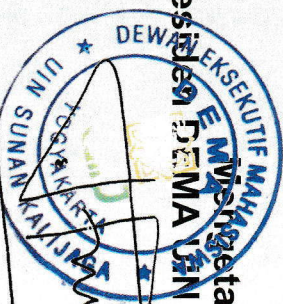
Mengetahui,
Wakil Rektor I

Bid. Akademik dan Kemahasiswaan

Dr. Sekar Ayu Aryani, M. Ag.
NIP. 19591218 198703 2 001

Mengetahui,
Presiden DEMA UIN Sunan Kalijaga

DEMA UIN Sunan Kalijaga



Syaefudin Ahrom Al-Ayubbi
NIM. 09470163

Dawamun Ni'am A
Ketua
Satfudin Anwar
Sekretaris

Kampus UIN Sunan Kalijaga
21-23 Agustus 2013

Panitia OPAK
UIN Sunan Kalijaga 2013



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOYAKARTA



UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : Nurul Ahmad
 NIM : 13410234
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	90	A
2.	Microsoft Excel	80	B
3.	Microsoft Power Point	90	A
4.	Internet	100	A
5.	Total Nilai	90	A
Predikat Kelulusan		Sangat Memuaskan	

Standar Nilai:

Angka	Nilai	Huruf	Predikat
86 - 100		A	Sangat Memuaskan
71 - 85		B	Memuaskan
56 - 70		C	Cukup
41 - 55		D	Kurang
0 - 40		E	Sangat Kurang



Hendra Hidayat, S.Kom
 NIP. 19790506 200604 1 003



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.41.12.249/2017

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Nurul Ahmad :
تاريخ الميلاد : ١ مايو ١٩٩٥

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٠ مايو ٢٠١٧، وحصل على
درجة :

٤٧	فهم المسموع
٤٦	التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٢٨	فهم المقروء
٤٠.٣	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ١٠ مايو ٢٠١٧

المدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ág.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥



TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.41.17.350/2017

Herewith the undersigned certifies that:

Name : **Nurul Ahmad**
Date of Birth : **May 01, 1995**
Sex : **Male**

took Test of English Competence (TOEC) held on **May 04, 2017** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga and got the following result:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	48
Structure & Written Expression	53
Reading Comprehension	48
Total Score	497

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, May 04, 2017
Director,

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



LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA SMARTMODUL BERBASIS ANDROID
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN I KALASAN

Mata Pelajaran : PAI

Sasaran Program : Siswa kelas VIII SMPN I Kalasan Sleman

Peneliti : Nurul Ahmad (13410234)

Evaluator : Drs. Radino, M.Ag.

Tanggal : 24-04-2017

Petunjuk Umum:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi setelah melihat isi materi yang disusun peneliti.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari lembar pertanyaan-pertanyaan dengan alternatif jawaban, uraian, komentar atau saran umum dan kesimpulan.

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA SMARTMODUL BERBASIS ANDROID
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN I KALASAN

Mata Pelajaran : PAI

Sasaran Program : Siswa kelas VIII SMPN I Kalasan Sleman

Peneliti : Nurul Ahmad (13410234)

Evaluator : *Sigit Purnama*

Tanggal : *28 April 2017*

Petunjuk Umum:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi setelah melihat isi materi yang disusun peneliti.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari lembar pertanyaan-pertanyaan dengan alternatif jawaban, uraian, komentar atau saran umum dan kesimpulan.

LEMBAR EVALUASI SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA SMARTMODUL BERBASIS ANDROID
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 1
KALASAN

Mata Pelajaran : PAI
Sasaran Program : Siswa kelas VIII SMPN 1 Kalasan
Peneliti dan Pengembang : Nurul Ahmad
Nama Siswa : Jantra Bima Kalyana
No. Induk Siswa : 11034
Tanggal : 6 Mei 2017

Petunjuk:

- Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa setelah pembelajaran menggunakan media smartmodul selesai.
- Lembar evaluasi ini terdiri dari beberapa pertanyaan yang harus dijawab dengan memberikan tanda "X" atau melingkari jawaban yang sesuai serta menuliskan komentar dan saran pada lembar yang sudah tersedia.

A. Lembar Pilihan 1

1. Media apa yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran PAI di SMPN 1 Kalasan?

- a. VCD b. Komputer Buku Paket d. Lainnya

2. Apakah penggunaan media pembelajaran PAI di SMPN 1 Kalasan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?

- a. Sangat sesuai Cukup sesuai c. Kurang sesuai d. Tidak sesuai



Gambar 16. Proses Pembelajaran Menggunakan Smartmodul



Gambar 17. Proses Pembelajaran Menggunakan Smartmodul



Gambar 18. Proses Pembelajaran Menggunakan Smartmodul


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

CURRICULUM VITAE

A. BIODATA PRIBADI

1. Nama : Nurul Ahmad
2. Tempat Tanggal Lahir : Sleman, 1 Mei 1995
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Alamat Asal : Sorogenen I RT 2 RW 1, Purwomartani,
Kalasan, Sleman, D.I. Yogyakarta
6. Nomor HP : 08983548567
7. E-mail : nurulahmad424@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : MI Maarif Sembego (2001 – 2007)
2. SMP : SMP Maarif Diponegoro (2007 – 2010)
3. SMA : MAN Yogyakarta 3 (2010 – 2013)
4. Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan Pendidikan Agama Islam S-1 (2013-
2017)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA