

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID TERHADAP MATA PELAJARAN PAI DI SMK DARUSSALAM SUMBEREJO LAMPUNG

**Sovia Mas Ayu¹
Asmara Dewi^{2*}
Ahmad Maulani³**

¹UIN Raden Intan Lampung

²MIS YYP Bandar Lampung

³SMK Darussalam Sumberejo, Lampung

*E-mail:: dasmara254@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the effectiveness of android-based learning media that has been previously developed for PAI subjects. The type of research used is quantitative using a tool in the form of SPSS application, this research takes the subject of educators, and students of class X at SMK Darussalam Sumberejo Tanggamus Lampung. The sample taken in this study used simple random sampling and systematic sampling. Data was collected using a questionnaire. The response after using android-based learning media was good and got a positive response when online learning took place based on the results of a small-scale trial carried out on 10 students of 83.27% and reliable so there was no need for revision so that it continued to large-scale trials, while Large-scale trials were carried out with 38 students, the percentage was 87.60% and reliable, meaning that this android-based learning media received a positive response after being used in learning by students and could be used in general in the learning process, especially online learning. Based on the results of the analysis using the T-test formula, it shows that the android-based learning media named Islamuna is effective in improving student learning outcomes. The increase in student learning outcomes can be seen in the pretest and posttest scores with an average of 68.55 and 80.26.

Keywords: android, learning outcomes, PAI media development.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan sebelumnya terhadap mata pelajaran PAI. Jenis penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan menggunakan alat bantu berupa aplikasi SPSS, penelitian ini mengambil subyek pendidik, dan peserta didik kelas X di SMK Darussalam Sumberejo Tanggamus Lampung. Sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling dan sampling sistematis. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Respon setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android adalah baik dan mendapatkan respons yang positif pada saat pembelajaran daring berlangsung berdasar hasil uji coba skala kecil dilakukan kepada 10 orang peserta didik sebesar 83,27% dan reliabel sehingga tidak perlu revisi sehingga dilanjutkan ke ujicoba skala besar, sedangkan uji coba skala besar dilakukan dengan 38 peserta didik diperoleh presentase 87,60 % dan reliabel artinya media pembelajaran berbasis android ini mendapatkan respons positif setelah digunakan dalam pembelajaran oleh peserta didik dan bisa digunakan secara umum dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran daring. Berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus T-test menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang diberi nama Islamuna ini efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada nilai pretest dan posttest dengan rata-rata sebesar 68,55 dan 80,26.

Keywords: android, hasil belajar, pengembangan media PAI.

PENDAHULUAN

Modernisasi perkembangan teknologi saat ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif, inovatif dan mengikuti perkembangan IPTEK dalam menggunakan media pembelajaran. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat harus disambut dengan kemajuan pola pikir pendidik untuk pandai memilah media yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat menyebabkan hampir semua aktivitas manusia dapat dikendalikan oleh IPTEK. Salah satu hasil dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi adalah Smartphone. Smartphone merupakan salah satu media komunikasi berbasis android yang sangat populer di semua kalangan masyarakat, yaitu pada masyarakat di kalangan menengah ke atas maupun menengah ke bawah disegala usia baik usia dewasa, remaja, dan anak-anak bahkan pelajar.

Media hadir dalam proses pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, ketidakjelasan bahan yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran dapat dibantu dengan hadirnya media pembelajaran.(Wahid, 2018) Media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi misalnya video, TV, komputer, dan lain-lain dan informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.(Pratiwi et al., n.d.) Media pembelajaran dibutuhkan oleh pendidik sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dengan tujuan peserta didik lebih mudah memahami proses pembelajaran dan memaksimalkan proses pembelajaran.(Saddam Husein, 2018) Media pembelajaran secara umum meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Islam, 2019) Media pembelajaran digunakan oleh pendidik dengan tujuan sebagai pengantar pesan kepada peserta didik sebagai penerima materi pembelajaran sehingga media sebagai inovasi dalam proses pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media berbasis android memiliki fitur atau disebut dengan aplikasi yang mudah digunakan untuk mengintegrasikan dan mengkombinasikan berbagai hal seperti gambar, warna, video dan animasi dalam bentuk online maupun offline, sehingga android cocok dijadikan sebagai media pembelajaran..Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada saat ini kurang meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh dalam proses pembelajaran karena kurangnya kreatifitas dan inovasi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran, hal itu didasarkan pada observasi penulis ke beberapa sekolah, yaitu di SMK Darussalam, SMK Bina Teknologi dan SMA N 1 Sumberejo.

Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik di SMK Darussalam menyebutkan bahwa peserta didik kurang minat dan motivasi dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kurang menarik dan pendidik hanya memberikan tugas saat pembelajaran melalui WA group saat pembelajaran daring dan mengumpulkannya melalui WA group. Pentingnya ilmu teknologi bagi seorang pendidik agar pembelajaran jauh tetap berjalan dengan efektif terlebih saat pandemi saat ini pendidik dituntut untuk dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti android. Semenjak pembelajaran dilakukan dirumah pendidik melakukan pembelajaran melalui media online seperti whatsapp, google meet, google form, zoom dan lain-lain yang bisa diakses melalui android. Proses pembelajaran online yang telah dilakukan di SMK Darussalam peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya sebagian peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran online. Selain itu peneliti juga melakukan observasi dan wawancara pada peserta didik kelas XI di SMK Darussalam hasil dari wawancara peneliti ke peserta didik menyatakan bahwa pada saat pembelajaran dikelas X dulu guru mata pelajaran PAI tidak pernah menggunakan media pada saat proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran kurang menarik dan membuat bosan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus 2020 menunjukan bahwa hasil belajar PAI di kelas X SMK Darussalam pada saat pembelajaran daring banyak yang belum mencapai KKM. Berikut hasil belajar peserta didik kelas X.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai MID kelas X SMK Darussalam Sumberejo

Kelas	Jumlah pesera didik	Nilai PAI	
		<79	≥79
X MMA	29	16	13
X MMB	30	21	9
XAPHPA	27	15	12
XAPHPB	29	16	13
Jumlah	115	68	47
Persentase	100%	59,1%	40,9%

Hasil tabel diatas menunjukkan hasil ulangan harian kelas X daring di SMK Darussalam Sumberejo, peserta didik sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 79 hal itu dapat dilihat dari 115 peserta didik hanya beberapa peserta didik yang mencapai KKM pada ulangan harian daring mata pelajaran PAI, peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 47 peserta didik dengan presentase 40,9 % dan yang belum mencapai KKM sebanyak 68 peserta didik dengan presentase 59,1%. Berdasarkan permasalahan di atas maka rendahnya hasil belajar sering diindikasikan dengan permasalahan pada peserta didik karena kurang memahami materi pelajaran yang

disampaikan ketika pembelajaran daring, karena ketidakjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik pada proses pembelajaran serta pendidik tidak mengemas materi yang disampaikan dengan menggunakan media yang menarik dan memberikan materi yang kompleks. Oleh sebab itu perlu adanya media pembelajaran yang tepat yang bisa digunakan oleh pendidik dan peserta didik guna menunjang proses pembelajaran peserta didik pada saat daring maupun tatap muka nantinya ketika sudah tidak terjadi wabah covid-19.

Hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMK Darussalam yang dilakukan peneliti kepada pendidik bidang studi di SMK Darussalam yaitu pendidik hanya menggunakan media papan tulis dan PowerPoint saja dan group WA ketika daring, pendidik belum memanfaatkan media android yang berupa aplikasi dalam proses pembelajaran PAI. Observasi & wawancara dilakukan di SMK Bina Teknologi Sumberejo diperoleh bahwasanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket, papan tulis dan PowerPoint ketika tatap muka. begitu juga SMA N 1 Sumberejo pendidik hanya memanfaatkan media pembelajaran berupa buku, papan tulis, lingkungan sekitar dan LCD proyektor pada saat pembelajaran PAI, sehingga pembelajaran yang dilakukan terkesan monoton karena media yang digunakan kurang efektif serta kurang menarik minat dan perhatian peserta didik. Selain hal tersebut penulis juga melakukan observasi saat pembelajaran daring yang dilakukan di SMK Darussalam Sumberejo belum memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis android pada saat pembelajaran daring sehingga dibutuhkan sarana penunjang seperti aplikasi pembelajaran berbasis android yang bisa di akses secara online.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ketiga sekolah tersebut diperoleh kesimpulan sementara bahwasanya diperlukan adanya media pembelajaran berbasis android untuk dapat menunjang pembelajaran yang lebih efisien kreatif, inovatif, praktis, menarik, menyenangkan, dan mudah dibawa dimanapun berada.

Penelitian yang dilakukan oleh Saifudin & Anas Ribab dalam mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis android di SMKN 11 Malang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. (Saifudin, 2018) Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan peserta didik yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anas Ribab Sabilana. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan adalah menjelaskan dengan detail prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android dan produk pengembangan ini telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi android. (Sibilana, 2016)

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saifuddin dan Annas materi yang disajikan kurang komprehensif karena hanya sebatas pada materi pembelajaran saja tanpa menambahkan materi-materi lain untuk menunjang dalam proses pembelajaran PAI yang terdapat pada aplikasi android. Sedangkan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti selain

materi PAI peserta didik juga bisa mengakses artikel islam dan media yang dikembangkan berupa aplikasi android yang disinergikan dengan fitur-fitur lain yang ada di android seperti aplikasi PAI yang bisa dirubah materinya oleh guru, fitur atikel islami, informasi, download buku, jadwal pengumpulan tugas, google meet untuk daring dan penggunaan google drive sebagai evaluasi hasil belajar siswa dan tempat pengumpulan tugas, yang dikemas dalam satu aplikasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien baik bagi guru dan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat penunjang dalam proses pembelajaran yang bisa digunakan oleh Pendidik dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran daring, berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dipaparkan diketahui bahwa teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang pesat seperti saat ini, bisa juga dimanfaatkan untuk pembelajaran bagi peserta didik. Untuk proses kegiatan belajar mengajar diperlukan adanya pemanfaatan aplikasi android dalam proses pembelajaran daring, karena dalam proses pembelajaran daring membutuhkan aplikasi yang bisa digunakan untuk mengakses materi pelajaran PAI, memberikan tugas dan mengumpulkan tugas sehingga proses pembelajaran lebih praktis dan bisa dilakukan dimanapun berada.

Pembelajaran daring pada mata pelajaran PAI membutuhkan konsep pembelajaran berbasis android karena di dalam media aplikasi android ini terdapat materi PAI dan Evaluasi pada saat proses pembelajaran dan hasilnya akan muncul setelah mengerjakan soal. Pendidik sering kali kesulitan ketika memberikan materi kepada peserta didik pada saat pembelajaran daring dan kurang bisa mengemas materi dyang diberikan oleh peserta didik lebih menarik. Oleh karena itu, dalam menggunakan aplikasi android pada saat pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI.

Dengan demikian aplikasi android dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan tatap muka pada mata pelajaran PAI jenjang SLTA. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk melihat seberapa efektif media berbasis android yang dapat di akses secara online dengan memanfaatkan software aplikasi berbasis android dalam pembelajaran PAI.

TINJAUAN PUSATAKA

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar, dan tidak menutup kemungkinan bahwa media harus disesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Karena dukungan media yang tepat, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik pula. Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran akan mempengaruhi sampai tidaknya suatu informasi secara lengkap dan tepat sasaran, serta mempengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran tersebut.

Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Android memiliki Operational Sistem (OS) mobil yang tumbuh berkembang di tengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-phone

OS yang sekarang menjadi IOS, Symbian, dan Masih banyak lagi yang menawarkan kekayaan isi dan ke optimalan berjalan diatas perangkat hardware yang ada.(Manikowati, 2012)

Pembuatan media pembelajaran berbasis android terdiri dari dua cara yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti JDK atau eclipse dan menggunakan platform yang sudah tersedia di internet yaitu <https://appandrojex.com>. Online App builder adalah sebuah website yang dapat digunakan untuk membantu proses pembuatan aplikasi. Dengan menggunakan online builder proses pengembangan aplikasi akan menjadi lebih mudah. Sebagian besar proses pembuatan aplikasi melalui online App builder hanya proses drag and drop. Sehingga proses coding tidak terlalu diperlukan, bahkan tidak diperlukan sama sekali.

Pendidikan Islam adalah usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.(Firmansyah, 2022)

Secara etimologi, tujuan adalah arah, maksud atau haluan. Secara terminologi, tujuan berarti, sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sebuah usaha atau kegiatan selesai.(Manizar, 2018) Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.(M. Ali, 2016)

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (teaching aids).(Manikowati, 2012)

Pembelajaran PAI merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa. Mengingat pentingnya pengertian suatu konsep dalam PAI, maka animasi yang dapat menunjukkan gejala fisis perlu diutamakan tanpa mengabaikan proses lainnya. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis multimedia yang ideal harus mampu berfungsi sebagai media presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung.(Miftah, 2013)

PAI di sekolah menengah atas dapat dipahami sebagai suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas dalam bentuk subjek yang disebut Pendidikan Islam atau PAI.

Manfaat media pembelajaran android dalam pembelajaran pendidikan agama islam adalah 1.Untuk mempermudah siswa dalam belajar pendidikan agama

Islam sebagai media belajar pendukung diluar kegiatan belajar di sekolah. 2. Materi pendidikan agama Islam mudah dipahami dengan tampilan yang menarik dan disertai suara. 3. Sempel dan mudah dibuka dan dibawa kemanapun ketika pergi. (Nurrita, 2018)

METODOLOGI

Penelitian ini bertempat di SMK Darussalam Sumberejo yang beralamatkan di Desa Argomulyo Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September-November 2020 yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Darussalam Sumberejo. Sekolah tersebut merupakan Sekolah Kejuruan yang berbasis Pondok Pesantren. SMK tersebut memiliki 2 jurusan, yaitu TPHP (Teknik Pengolahan Hasil Pertanian) dan jurusan Multimedia. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis, peserta didik SMK Darussalam Sumberejo dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kurang bersemangat dan bergairah dalam belajar. Fasilitas sekolah dan media pembelajaran yang terdapat di sekolah tersebut sudah cukup baik, akan tetapi guru kurang memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, di dalam proses pembelajaran belum pernah dilakukan pembelajaran berbasis android karena guru lebih suka menggunakan metode belajar yang biasa dilakukan. Media dan sumber belajar yang digunakan oleh guru berupa buku pedoman, LCD proyektor dan papan tulis. Guru sebagai fasilitator hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data dikumpulkan melalui angket yang telah tervalidasi oleh ahli.

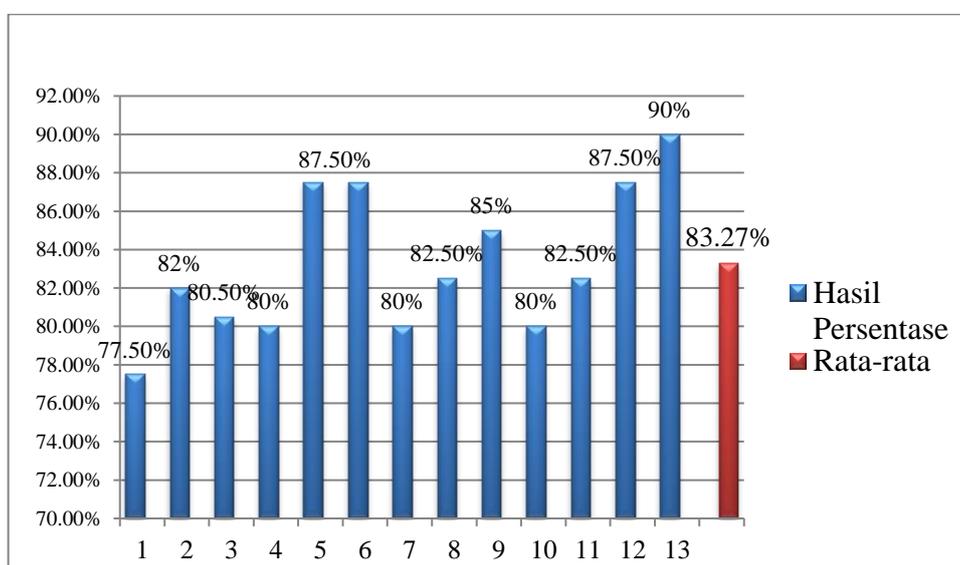
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, untuk melihat efektifitas media pembelajaran berbasis android, uji coba lapangan dilaksanakan 2 kali yang meliputi uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dalam uji coba skala kecil Arif S Sadiman mengemukakan bahwa jumlah subjek uji coba yang terdiri dari uji coba satu-satu adalah 2 peserta didik, uji coba kelompok kecil sebanyak 9-10 peserta didik, dan uji coba kelompok besar sebanyak 30 peserta didik. Dick and Carey dalam Benny Pribadi juga mengemukakan bahwa evaluasi formatif dapat dilakukan dengan tiga tahap yaitu evaluasi perseorangan (uji coba satu-satu) pada 1-3 siswa, evaluasi kelompok kecil dengan mengujicobakan produk pada kelompok kecil yang terdiri dari 10-15 siswa, dan uji coba lapangan dengan melibatkan subjek uji coba pada skala yang lebih luas. Namun penelitian ini tidak melakukan uji coba satu-satu dengan asumsi bahwa tahap validasi para ahli dan guru cukup mewakili tahap uji coba satu-satu. Dengan demikian tahap uji coba selanjutnya meliputi:

1. Uji coba Lapangan Skala Kecil

Ujicoba skala kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal ketika media digunakan. Peserta didik yang dijadikan responden untuk ujicoba skala kecil sebanyak 10 peserta didik. Pengambilan sampel untuk ujicoba skala kecil ini dilakukan dengan teknik simple random sampling. Sugiyono mengemukakan bahwa simple random sampling merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. 10 peserta didik yang dijadikan sampel tersebut terdiri dari 3 orang peserta didik berkemampuan rendah, 3 orang peserta didik berkemampuan sedang dan 4 orang peserta didik berkemampuan tinggi. Peserta didik yang terpilih dalam uji coba skala kecil ini diminta untuk menggunakan aplikasi Islamuna kemudian mengisi angket respon peserta didik. Berikut disajikan data hasil penelitian ujicoba skala kecil terhadap pengembangan produk media pembelajaran yang diajukan menggunakan kuesioner angket.

Gambar 1. Hasil Uji Coba Skala Kecil



Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa media pembelajaran berbasis android ini mempunyai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 83,27%. Sehingga penggunaan media ini dinyatakan sangat baik dan mendapatkan respons positif dan peserta didik setelah menggunakan aplikasi ini merasa senang dalam proses pembelajaran sehingga digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara umum. sehingga bisa diujicobakan ke sekala besar.

2. Uji Reliabilitas pada Ujicoba Lapangan Skala Kecil

Setelah dilakukan perhitungan persentase, kuesioner angket dihitung reliabilitasnya. Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus produk momen.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas pada Ujicoba Lapangan Skala Kecil

N	13
---	----

Juml varians	2,59
Varians total	11,81
R hitung	0,845752
R tabel	0,602
Kesimpulan	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada ujicoba lapangan skala kecil dapat dilihat bahwa R-hitung lebih besar dari R-tabel, artinya data tersebut reliabel. Media pembelajaran mendapatkan respons baik dan positif dari peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran dan tidak ada masukan dari pengguna pada uji coba skala kecil sehingga tidak ada Revisi dan bisa dilanjutkan ke uji coba lapangan skala besar .

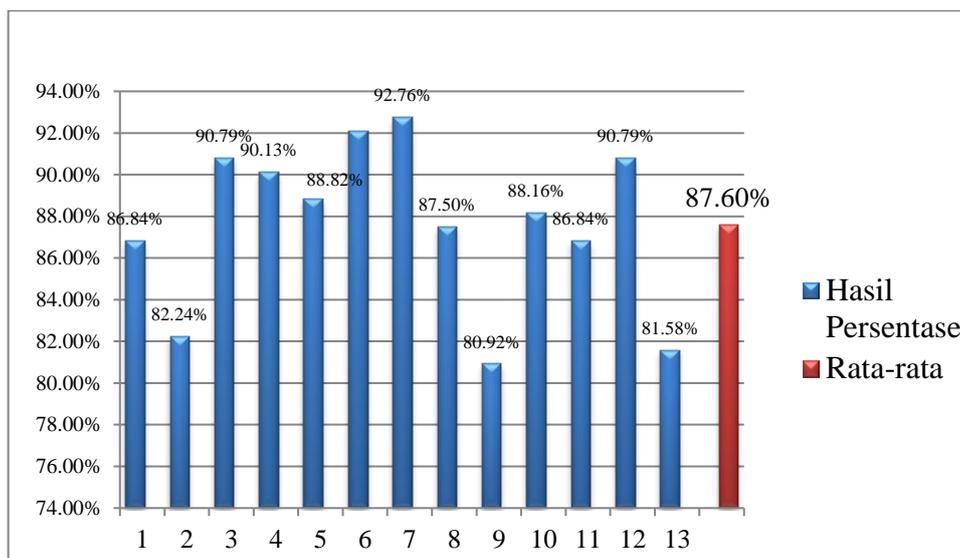
3. Ujicoba Skala Besar

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android ini dapat diketahui melalui perhitungan data kualitatif sederhana dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{nilai} = (\sum \text{skor}) / (\sum \text{skor total}) \times 100\%$$

Sedangkan data hasil tanggapan peserta didik akan diperoleh menggunakan angket. Pengambilan sampel untuk uji coba skala besar ini menggunakan Teknik Sampling Sistematis. Sugiyono menyampaikan bahwa sampling sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Dari seluruh anggota populasi yang berjumlah 115 peserta didik yang terdiri dari 29 peserta didik kelas X MM A, 30 peserta didik kelas X MM B, 27 peserta didik kelas X APHP A, dan 29 peserta didik dari kelas APHP B. Peserta didik yang dijadikan responden dalam ujicoba skala besar ini adalah yang memiliki nomor urut kelipatan dari bilangan 3. Terdapat 38 peserta didik yang nomor urutnya kelipatan bilangan 3, peserta didik tersebut yang dijadikan sampel untuk ujicoba skala besar dalam penelitian pengembangan ini. Dari ke 38 peserta didik tersebut, terdiri dari perwakilan dari kelas Multimedia A sebanyak 9 peserta didik, pada kelas Multimedia B sebanyak 12 peserta didik, dari kelas Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian A sebanyak 9 peserta didik dan dari kelas Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian B 8 peserta didik. Berikut disajikan data hasil penelitian ujicoba skala besar terhadap pengembangan produk media pembelajaran yang diajukan menggunakan kuesioner angket.

Gambar 2. Hasil Uji Coba Skala Besar



Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran berbasis android yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mempunyai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 87,60%. Sehingga penggunaan media ini dinyatakan sangat baik digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pembelajaran daring secara umum. Media pembelajaran berbasis android ini tidak memerlukan adanya revisi lagi karena tidak ada masukan dari pengguna dalam uji coba skala besar. Berikut adalah analisis rata-rata butir pernyataan angket yang diberikan oleh peserta didik.

1. Dapat diinstal dengan sangat mudah
2. Aplikasi tidak berhenti (hang) saat pengoprasian
3. Aplikasi ini sangat sederhana dalam penggunaan
4. Aplikasi ini sangat mudah dioperasikan
5. Materi yang disajikan sangat jelas
6. Soal evaluasi dalam aplikasi ini sudah sesuai dengan materi
7. Materi yang disajikan mudah dipahami
8. Apilkasi ini sangat memudahkan saya dalam memahami materi PAI
9. Animasi yang digunakan sangat memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran
10. Aplikasi ini sangat memudahkan saya dalam belajar PAI
11. Tampilan yang digunakan dalam aplikasi sangat menarik
12. Navigasi yang digunakan sederhana
13. Navigasi dapat berfungsi dengan sangat baik

Selama pembelajaran daring berlangsung, peserta didik terlihat sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, dimulai dari proses mengakses aplikasi dan mendownloadnya dari playstore, membuka aplikasi, mengerjakan pretest, membaca materi PAI yang terdapat pada aplikasi islamuna, berdasarkan data di atas yang paling tinggi yaitu berkaitan dengan pemahaman materi pelajaran pai

yaitu 92,76% & 88,82% hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik mudah memahami materi pelajaran PAI yang disajikan dengan jelas dalam materi pembelajaran yang terdapat dalam menu materi, peserta didik mengikuti proses pembelajaran hingga mengerjakan posttest dan mengisi kuesioner angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android. Antusias peserta didik dapat dibuktikan melalui interaksi peserta didik di dalam fitur chat yang terdapat pada aplikasi islamuna.

Berdasarkan hasil respon peserta didik kelas X SMK Darussalam Argomulyo yang sangat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis android, maka media ini dikatakan sangat baik dan mendapatkan respons yang positif untuk digunakan dalam proses pembelajaran setiap harinya, terutama pada saat pandemic seperti ini. Pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) yang dilaksanakan dari rumah. Meskipun tidak tatap muka secara langsung pembelajaran tetap berjalan dengan interaktif.

4. Uji Reliabilitas pada Ujicoba Lapangan Skala Besar

Setelah dilakukan perhitungan persentase, kuesioner angket dihitung reliabilitasnya. Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus produk momen.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas pada Ujicoba Lapangan Skala Besar

N	13
Jumlah varians	2,88
Varians total	8,85
R hitung	0,731
R tabel	0,320
Kesimpulan	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada ujicoba lapangan skala besar dapat dilihat bahwa R-hitung > R-tabel yaitu $0,731 > 0,320$, artinya data tersebut reliabel. Sehingga media pembelajaran berbasis android ini mendapatkan respons yang baik dan positif dan siap digunakan untuk proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam setiap harinya terutama dalam pembelajaran daring.

Efektivitas Implementasi Model pengembangan media Pembelajaran PAI berbasis Android

1) Uji T-Test

Uji T dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan. Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan yang berbeda.

Subjek akan mendapat perlakuan I (hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android), kemudian perlakuan II (hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik yang telah dijadikan responden pada

ujicoba skala besar, yaitu sebanyak 38 peserta didik kelas X SMK Darussalam Sumberejo.

Tabel 4. Nilai Pretest dan Posttest

No	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	55	75
2	60	80
3	70	90
4	75	85
5	80	85
6	75	80
7	70	75
8	65	75
9	65	80
10	55	70
11	75	80
12	70	80
13	75	85
14	65	75
15	60	80
16	70	80
17	60	85
18	65	70
19	70	85
20	75	75
21	70	75
22	65	75
23	75	80
24	70	90
25	75	80
26	65	85
27	75	85
28	70	80
29	75	85
30	60	90
31	55	75
32	60	80
33	70	75
34	75	85
35	80	85
36	75	80
37	70	75
38	65	80
Σ	2605	3050
\bar{X}	68,55	80,26

Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,55, sedangkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,26. Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Pendidikan agama islam setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan selisih rata-rata nilai sebesar 11,71.

Tabel 5. Hasil Uji T-test

Md	11,71
Xd	0,00
Σx^2d	1813,82
N	38
d.k (N-1)	38-1=37
T tabel	2,026

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

$$t = \frac{11,71}{\sqrt{\frac{1813,82}{38(37)}}}$$

$$t = 10,31$$

Selanjutnya menentukan ttabel dengan dk = 38-1=37 dengan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh ttabel = 2,026, sehingga thitung = 10,310 > ttabel = 2,026. Sesuai dengan kaidah keputusan Jika t hitung > ttabel, berarti hipotesis (Ha) diterima, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis android signifikan. Nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android mengalami perbedaan dan peningkatan. Dapat dilihat pula taraf signifikansi 0,000 < 0,05 maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Sehingga berdasarkan data yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMK Darussalam Sumberejo.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa materi PAI tentang berpakaian menurut syariat islam sebelum dan sesudah menggunakan media Islamuna yang disampaikan pada saat pembelajaran mudah di pahami oleh peserta didik dan bisa meningkatkan hasil belajar PAI.

Faktor yang mendukung dalam penelitian ini ada pembelajaran daring sehingga dalam pembelajaran daring membutuhkan aplikasi yang bisa digunakan pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan sehingga guru bisa lebih, kuota gratis dari pemerintah untuk pendidik dan peserta didik.

Jaringan internet yang tidak stabil diberbagai wilayah yang ada dikecamatan sumberejo dan diluar kecamatan sumberejo sehingga peserta didik harus mencari

letak sinyal bagus untuk proses pembelajaran, pendidik harus mengedukasi peserta didik terlebih dahulu penggunaan aplikasi karena peserta didik tidak semuanya memahami penggunaan aplikasi islamuna.

Aplikasi islamuna memiliki kelebihan yang bisa digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih inovatif, kelebihan dari aplikasi yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan layout yang menarik.
- 2) Mudah digunakan dan ringan ketika instalasi.
- 3) Bisa di download melalui aplikasi playstore.
- 4) Bisa dikembangkan dan dimasukan E-learning yang dimiliki sekolah.
- 5) Materi pelajaran bisa dirubah sewaktu waktu melauai PC atau laptop.
- 6) Menggunakan Source code PHP untuk managemen system untuk absensi dan test evaluasi.
- 7) Sudah dilengkapi aplikasi chating yang bisa digunakan oleh peserta didik untuk komentar dan bertanya kepada pendidik PAI.
- 8) Aplikasi islamuna sudah menggabungkan website berita seputar sekolah, Artikel keagamaan untuk menambah wawasan dan menu presentasi guru jika diperlukan presentasi melalui google meet sehingga tidak menggunakan laptop sehingga lebih ringan jika terkendala jaringan internet.
- 9) Dapat di instal di android tipe apapun.

Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis android memerlukan keahlian khusus di bidang Informasi dan Teknologi (IT), sehingga memerlukan ketelitian yang tinggi dan perangkat komputer yang memadai. Dalam hal penggunaannya, diharuskan memiliki jaringan internet karena media ini hanya dapat dioperasikan secara online. Keterbatasan jaringan internet seringkali menjadi masalah dalam pengoperasian media pembelajaran berbasis android (Islamuna) ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, uji coba dan analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android ini sangat baik untuk pembelajaran daring untuk digunakan secara umum dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada Ujicoba lapangan skala kecil yang dilakukan oleh 10 peserta didik diperoleh persentase sebesar 83,27% dan reliabel sehingga tidak perlu adanya revisi dan dilanjutkan ke uji coba skala besar. Sedangkan ujicoba skala besar yang dilakukan oleh 38 peserta didik diperoleh persentase sebesar 87,60% dan reliabel artinya produk ini sangat baik dan mendapatkan respons positif untuk digunakan secara umum.

Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada nilai pretest diperoleh rata-rata sebesar 68,55 dan rata-rata nilai posttest sebesar 80,26. Berdasarkan hasil analisis Uji-T yang dilakukan dengan taraf kebenaran sebesar 95% diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media pembelajaran berbasis android terdapat perbedaan yang signifikan, artinya hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah

menggunakan media pembelajaran berbasis android terdapat perbedaan dan peningkatan yang positif.

REKOMENDASI

1. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik menggunakan media berbasis android ini, selain itu peserta didik juga diharapkan membaca buku atau sumber lain untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait materi yang dipelajari.

2. Bagi Pendidik

Pendidik bisa menjadikan media pembelajaran ini untuk sarana mempermudah dalam proses pembelajaran PAI karena aplikasi pembelajaran ini bisa digunakan saat pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut dapat melakukan training atau belajar kepada ahli IT agar lebih mudah memahami bagaimana cara membuat dan mengembangkan aplikasi android, selain itu pihak yang ingin mengembangkan juga dapat menambahkan materi-materi lain sehingga materi yang terdapat pada media ini lebih komprehensif karena media ini hanya memuat materi adab berpakaian menurut syariat Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, F. (2022). Tinjauan Filosofis Tujuan Pendidikan Islam. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(1), 47-63. <https://doi.org/10.52166/talim.v5i1.2857>
- Islam, J. P. (2019). Keunggulan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN 1 Bone. *Al-Qayyimah*, 2(1).
- M. Ali, M. (2016). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 190. <https://doi.org/10.22373/je.v1i2.605>
- Manikowati. (2012). Studi Kelayakan Pengembangan Model Multimedia Teaching Aids Paud (The Feasibility on the Development of Early Childhood Media Teaching Aids). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 265-277.
- Manizar, E. (2018). Optimalisasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 251. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v3i2.1796>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan*

- Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratiwi, N. H., Model, D., Pembelajaran, M., & Apps, S. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi Android-Based Learning Media Development on. 4*, 57–64.
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Saifudin. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 11 Malang* (Vol. 2018).
- Sibilana, A. R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.