

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH  
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN MATERI PESERTA DIDIK  
MADRASAH ALIYAH MA'ARIF  
QASIMIYAH POLEWALI  
MANDAR**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Syarat Sebagai Tahapan Memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Pascasarjana IAIN Parepare

**TESIS**

**PAREPARE**

*Oleh:*

**MARDIAH**

**NIM: 17.0211.020**

**PASCASARJANA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**(IAIN) PAREPARE**

**2020**

### PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mardiah  
NIM : 17.0211.020  
Program Studi : PAI Berbasis IT  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih berbasis android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 17 Desember 2019

Mahasiswi,



**Mardiah**

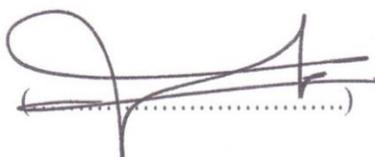
NIM: 17.0211.020

**PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI**

Penguji penulisan Tesis saudari Mardiah, NIM: 170211020, mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam berbasis IT, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar, memandang bahwa tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Islam.

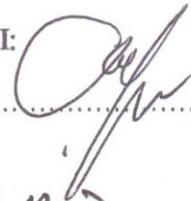
**KETUA/PEMBIMBING UTAMA/PENGUJI:**

Dr. Muhammad Saleh, M.Ag

  
(.....)

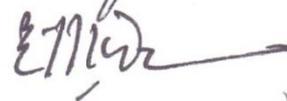
**SEKRETARIS/PEMBIMBING PENDAMPING/PENGUJI:**

Dr. Ali Halidin, M.Pd.I

  
(.....)

**PENGUJI UTAMA:**

Prof. Dr. H. Muhammad Siri Dangnga, M.S

  
(.....)

Dr. Hj. Hamdanah, M.Si

  
(.....)

Parepare, Maret 2020

Diketahui Oleh  
Direktur Program Pascasarjana  
IAIN Parepare

  
Dr. H. Mahsyar, M.Ag  
Nip. 19621231 199003 1 032

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ لَأَنْبِيَاءِ وَ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آ  
لِهِ وَ أَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt, yang telah menurunkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan penulisan Tesis ini sebagaimana yang ada di hadapan pembaca. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada sosok pribadi mulia baginda Rasulullah saw, Nabi yang telah menjadi uswatun hasanah bagi umat manusia dan sebagai rahmatan lil aalamiin.

Penulis menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, rasa syukur dan terima kasih yang mendalam penulis ucapkan kepada Ayahanda Abd. Muin Samada dan Ibunda tercinta Halifah berkat nasehat dan do'a tulusnya sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si., Selaku Rektor IAIN Parepare, yang telah bekerja dengan penuh tanggung jawab dalam pengembangan IAIN Parepare menuju kearah yang lebih baik.
2. Dr. H. Mahsyar, M. Ag., Selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberi layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.

3. Dr. Ali Halidin M. Pd.I, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang telah memberikan kesempatan dengan segala fasilitas kepada penulis untuk menyelesaikan studi pada Program Pascasarjana IAIN Parepare.
4. Dr. Muhammad Saleh, M.Ag., dan Dr. Ali Halidin, M.Pd.I, selaku pembimbing utama dan pembimbing pendamping atas saran-saran dan masukan serta bimbingannya dalam penyelesaian tesis ini. Dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
5. Prof. Dr. H. Muhammad Siri Dangnga, MS., dan Dr. Hj. Hamdanah, M.Si, selaku penguji pertama dan penguji kedua dengan tulus membimbing dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses seminar penelitian hingga dapat menyelesaikan tahap-tahap memperoleh gelar magister.
6. Kepala perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam menyiapkan referensi yang dibutuhkan dalam penyelesaian tesis ini.
7. Segenap civitas akademik di lingkungan PPs IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.
8. Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Tonyaman, Guru Fiqih kelas XI, serta tenaga pendidik, yang telah memberikan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
9. Kepada sahabat-sahabatku, Sri wulandari, Sitti Nurmadiyah, Salma Said, Rahma Arifin dan Syahrani terimakasih atas bantuan dan motivasinya selama penyelesaian tesis ini.

Tanpa bantuan dari semua pihak tersebut, perkuliahan dan penulisan tesis ini tidak mungkin dapat terwujud. Akhirnya, semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pembaca, dan semoga pula segala partisipasinya akan mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Allah swt. Aamiin.

Parepare, 17 Desember 2019

Penyusun,



**MARDIAH**

**NIM: 17.0211.020**

**DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	ii
PENGESAHAN TESIS .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xii
ABSTRAK .....	xviii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian .....	6
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
<b>BAB II. LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Penelitian Yang Relevan .....	10
B. Deskripsi Teori .....	12
1. Media Pembelajaran .....	12
2. Penguasaan Materi .....	17
3. Pembelajaran Fiqih .....	21
4. Pernikahan .....	22
5. Media berbasis Android .....	27
6. Pengembangan Media Pendekatan 4D .....	32

C. Kerangka Pikir Penelitian .....	34
D. Hipotesis .....	35
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Langkah-langkah Penelitian .....	37
B. Metode Penelitian Tahap I .....	41
1. Sumber Data .....	41
2. Teknik Pengumpulan Data .....	41
3. Instrument Penelitian .....	41
4. Teknik Analisis Data .....	44
5. Perencanaan Desain Produk .....	46
6. Validasi Desain .....	47
C. Metode Penelitian Tahap II .....	48
1. Model rancangan eksperimen untuk menguji .....	48
2. Sampel .....	49
3. Teknik Sampling .....	49
4. Teknik Pengumpulan Data .....	50
5. Instrument Penelitian .....	50
6. Teknik Analisis Data .....	51
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Desain Awal Produk .....	55
B. Hasil Pengujian Tahap Pertama .....	75
C. Revisi Produk .....	81
D. Hasil Pengujian Tahap Kedua .....	82
E. Penyempurnaan Produk .....	91
F. Pembahasan Produk .....	99

**BAB V. PENUTUP**

A. Simpulan ..... 106  
B. Implikasi ..... 107  
C. Rekomendasi ..... 108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

BIODATA PENULIS



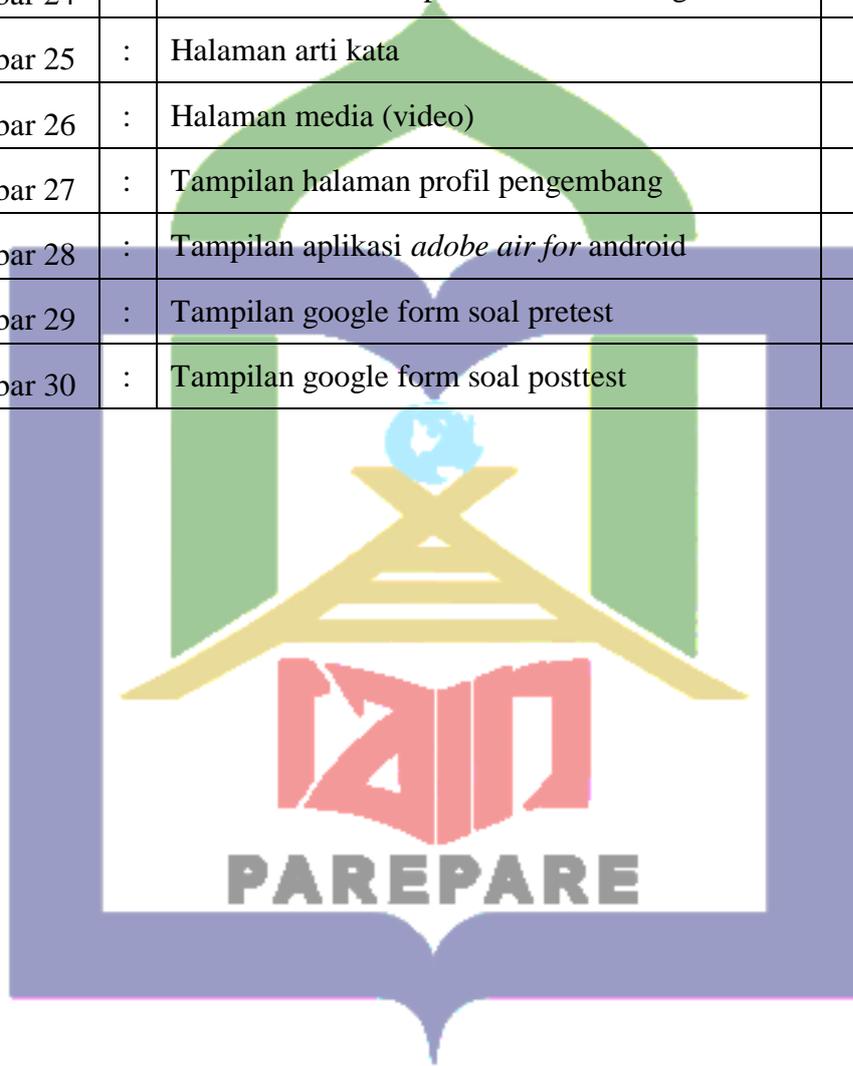
## DAFTAR TABEL

NomorTabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 01	: Kisi-kisi angket ahli materi	42
Tabel 02	: Kisi-kisi angket ahli media	44
Tabel 03	: Kategori skor dalam skala likert	45
Tabel 04	: Tingkat pencapaian dan kualifikasi	48
Tabel 05	: Desain nonrandomized pretest-posttest control group	48
Tabel 06	: Kisi-kisi angket peserta didik	50
Tabel 07	: Kategori skor skala guttman	52
Tabel 08	: Skala presentase angket guttman	52
Tabel 09	: Angket validasi ahli media I	75
Tabel 10	: Angket validasi ahli media II	76
Tabel 11	: Angket validasi ahli materi I	77
Tabel 12	: Angket validasi ahli materi II	78
Tabel 13	: Data hasil pretest-posttest eksperimen dan kontrol	82
Tabel 14	: Analisis deskriptif	83
Tabel 15	: Hasil uji normalitas data	84
Tabel 16	: Hasil uji homogenitas	85
Tabel 17	: Uji independent sampel t test	86
Tabel 18	: Grup statistik angket posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	87
Tabel 19	: Data angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android	88
Tabel 20	: Distribusi frekuensi angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android	89

## DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar		Judul Tabel	Halaman
Gambar 01	:	Bagan kerangka pikir	34
Gambar 02	:	Alur model pengembangan 4D	37
Gambar 03	:	Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan model 4D	41
Gambar 04	:	<i>Flow chart</i> pengembangan media pembelajaran berbasis android	47
Gambar 05	:	Bagan prosedur eksperimen	53
Gambar 06	:	<i>Story board</i> pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android	64
Gambar 07	:	Tampilan <i>software adobe flash cs6</i>	65
Gambar 08	:	Tampilan <i>home screen</i> aplikasi media pembelajaran pada perangkat android	68
Gambar 09	:	<i>Screenshot</i> halaman <i>loading screen</i>	69
Gambar 10	:	<i>Screenshot</i> halaman Menu utama	70
Gambar 11	:	<i>Screenshot</i> halaman kompetensi	70
Gambar 12	:	<i>Screenshot</i> halaman Menu materi	72
Gambar 13	:	<i>Screenshot</i> halaman Media	73
Gambar 14	:	<i>Screenshot</i> halaman Profil	73
Gambar 15	:	<i>Screenshot</i> halaman menu materi sebelum dan sesudah direvisi	80
Gambar 16	:	<i>Loading screen</i> media pembelajaran berbasis android	90
Gambar 17	:	Menu utama media pembelajaran	91
Gambar 18	:	Halaman kompetensi media pembelajaran	91
Gambar 19	:	Tampilan menu materi media pembelajaran berbasis android	92
Gambar 20	:	Halaman isi materi pengertian dan hukum nikah	93

Gambar 21	:	Halaman isi materi khitbah	93
Gambar 22	:	Halaman isi materi rukun nikah, wali, saksi dan ijab qabul	94
Gambar 23	:	Halaman isi materi mahar dan walimah	94
Gambar 24	:	Halaman isi materi pernikahan terlarang	95
Gambar 25	:	Halaman arti kata	96
Gambar 26	:	Halaman media (video)	96
Gambar 27	:	Tampilan halaman profil pengembang	97
Gambar 28	:	Tampilan aplikasi <i>adobe air for android</i>	99
Gambar 29	:	Tampilan google form soal pretest	102
Gambar 30	:	Tampilan google form soal posttest	102



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### 1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	’	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

kontrolTanda	Nama	Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan yā'</i>	Treatmentai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*  
هَوَّلَ : *haulā*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu

kat dan Huruf	eksperimenNama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ...   اِ...   اُ...   اِي...   اُو...	android <i>fathah</i> dan <i>alif</i>	ā	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُو	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*  
 رَمَى : *ramā*  
 قِيلَ : *qīla*  
 يَمُوتُ : *yamūtu*

#### 4. *Ta marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*  
 الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*  
 الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. *Syaddah (Tasydīd)*

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*  
 نَجَّيْنَا : *najjainā*  
 الْحَقُّ : *al-ḥaqq*  
 نُعِمْ : *nu‘ima*  
 عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( ِ ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)  
 عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

#### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

### 7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

### 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fī Zilāl al-Qur'ān*

*Al-Sunnah qabl al-tadwīn*

### 9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِينَ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fī raḥmatillāh*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa māMuḥammadunillārasūl*

*Innaawwalabaitinwuḍi'alinnāsi lallaẓī bi Bakkatamubāran*

*SyahruRamaḍān al-laẓīunzila fih al-Qur'an*

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqīz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

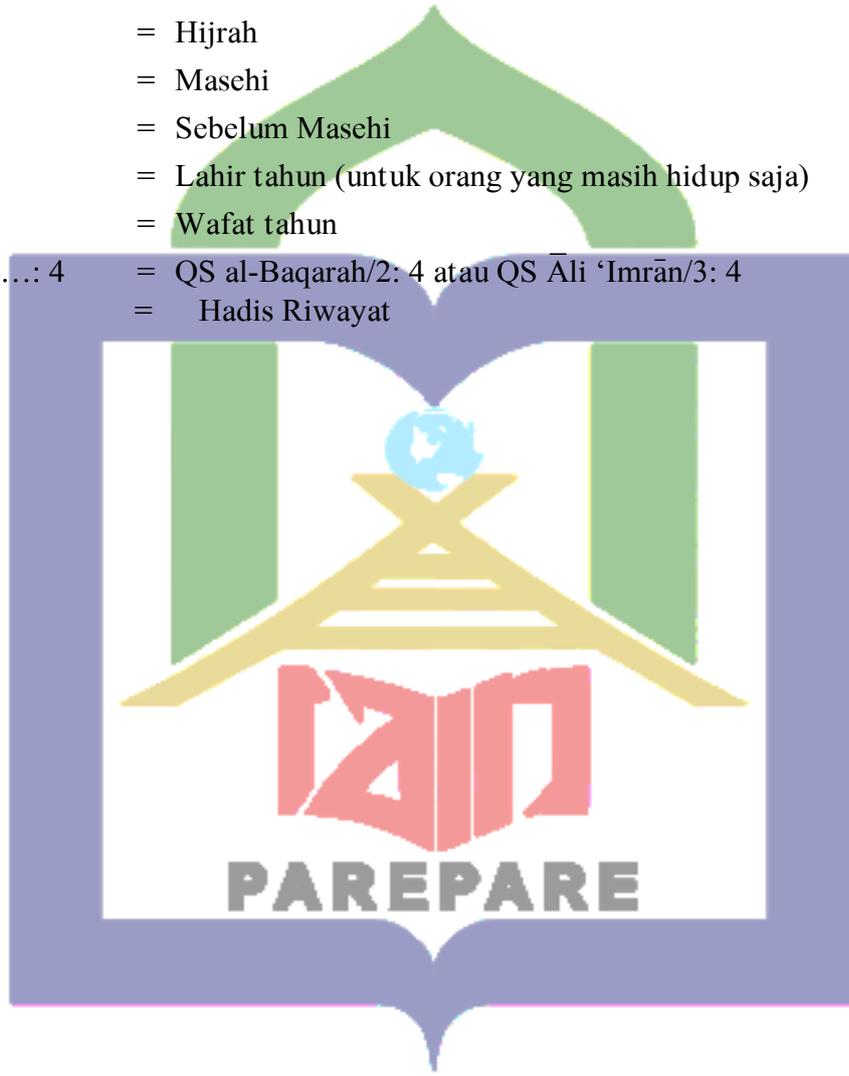
Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

## 11. *Daftar Singkatan*

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat



## ABSTRAK

Nama : Mardiah  
NIM : 17.0211.018  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar.

---

Tesis ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar. Adapun tujuan penelitian tesis antara lain: (1) untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android, (2) untuk memperoleh informasi tentang media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi empat langkah pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan model 4D (*Four-D*), *Define, Design, Develop, dan Disiminate*. Produk media pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta telah diuji coba kepada 18 peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik, ini dapat dilihat dari hasil perbandingan nilai rata-rata dua kelompok atau dua sampel yang berbeda. Nilai posttest kelas eksperimen= 72,22 dan nilai posttest kelas kontrol= 50,79. Sedangkan pada hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 7,010 > \text{nilai } t_{tabel} = 2,030$  pada taraf signifikansi 5% atau alfa 0,05 maka, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Fiqih berbasis android, Penguasaan Materi.

## ABSTRACT

Name : Mardiah  
 NIM : 17.0211.018  
 Thesis Title : The Development of Fiqh Learning Based on Android Media to Improve the Material Mastery of the Students' of Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah in Polewali Mandar Regency.

---

This thesis discussed about the development of fiqh learning based on android media to improve the material mastery of the students' of Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah in Polewali Mandar Regency. The objectives of this thesis include: (1) to produce android-based learning media, (2) to obtain information about android-based fiqh learning media can improve the mastery of Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah students.

The type of this research is research and development by adapting the four steps of Thiagarajan development known as the 4D (Four-D), Define, Design, Develop, and Disiminate models. This instructional media product has been validated by media experts and material experts and has been tested on 18 students of Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah using experimental research.

The results of this study indicate that the development of android-based fiqh learning media can improve students' mastery of material, this can be seen from the results of the comparison of the average values of two different groups or two samples. The posttest value of the experimental class was 72.22 and the posttest value of the control class was 50.79. While the results of hypothesis testing indicate that the value of t-count was  $7.010 > t$ -table value was 2.030 at a significance level of 5% or alpha 0.05 then, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means the development of an Android-based fiqh learning media can improve the mastery of participant material students of Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar Regency.

Keywords: Android-based Fiqh Learning Media, Mastery of Material.

Has been lagalized by  
 The Head of Language Center



الإسم : مردية :

رقم التسجيل : 17.0211.018 :

موضوع الرسالة : تطوير وسائل الإعلام الفقهية القائمة على الأندرويد لتحسين إتقان طلاب المدرسة العليا معارف القاسمية في مدرسة بوليوالي ماندار ريجنسي.

تناقش هذه الرسالة تطوير وسائل التعلم الفقهية القائمة على نظام الأندرويد لتحسين إتقان تلاميذ مدرسة عالية معارف قاسمية في بوليوالي ماندار ريجنسي. تتضمن أهداف البحث في الأطروحة ما يلي :

(1) إنتاج وسائل تعليمية تعتمد على نظام أندرويد ، (2) للحصول على معلومات حول وسائل الإعلام الفقهية التي تعمل بنظام ذكري المظهر يمكن أن تحسن إتقان تلاميذ مدرسة عالية معارف قاسمية.

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير) التكيف والتنمية (من خلال تكيف الخطوات الأربع لتطوير ثياغارا جان المعروفة باسم نماذج (4D أربعة-د ، تعريف ، تصميم ، تطوير ، وتدمير. تم التحقق من صحة هذا المنتج الإعلامي التعليمي من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد وتم اختباره على 18 طالباً من مدرسة عالية معارف قاسمية باستخدام البحث التجريبي.

على القائمة الفقهية التعلم وسائط تطوير أن إلى الدراسة هذه نتائج تشير ذلك ملاحظة ويمكن ، لتلاميذ المواد إتقان يحسن أن يمكن أندرويد نظام قيمة. عينتين أو مختلفتين لمجموعتين القيم متوسط مقارنة نتائج من للفئة البعدي الاختبار وقيمة 72.22 = التجريبية للفئة البعدي الاختبار قيمة حسب أن إلى الفرضية اختبار نتائج تشير حين في. 50.79 = الضابطة 5% أهمية مستوى عند  $t = 2.030$  = جدول قيمة  $t > 7.010$

أو ألفا ٠٠٥ ، يمكن استنتاج أن  $H_0$  مرفوض و  $H_a$  مقبول ، مما يعني أن تطوير وسائط تعليمية فقهية تستند إلى ذكري المظهر يمكن أن يحسن إتقان مادة المشاركين طلبة مدرسة علية معارف القاسمية البوليوالي مندار ريجنسي .

الكلمات الرئيسية: فقه تعلمي على الأندرويد ، إتقان المواد .

إتفق عليها :

رئيس مركز اللغة



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah mulai terlihat, di zaman yang serbah canggih terhadap kehadiran teknologi saat ini menuntut pendidik untuk siap menghadapi generasi milenia yaitu generasi dimana mereka lebih cepat dari apa yang diajarkan terkait pemanfaatan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu mencari materi pembelajaran yang dapat dengan mudah ditelusuri di internet, sehingga kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah cara orang dalam belajar. Kecanggihan teknologi memberikan tanggapan besar dalam memainkan peran penting mencerdaskan bangsa, sehingga teknologi harus di manfaatkan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.<sup>1</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan tersebut, seharusnya diimbangi dengan kemampuan penguasaan teknologi, selain mampu dalam penguasaan teknik pengajaran, menghasilkan karya-karya ilmiah, dan sangat penting untuk menguasai teknologi penunjang pembelajaran, sebagai salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh pendidik,<sup>2</sup> sehingga media pembelajaran yang sifatnya klasikal belum bisa mendongkrak secara maksimal keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara umum proses pembelajaran fiqih di tingkat Madrasah Aliyah disampaikan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan dan

---

<sup>1</sup>Muhammad Khoirun Aziz. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI". 2015, h. 3.

<sup>2</sup>Farid Ahmadi. "Meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar dengan metode glenn doman berbasis multimedia". *Jurnal Penelitian Pendidikan* 27.1 (2010).

diskusi. Metode caramah biasa disebut dengan *mauidzah hasanah*, yakni dengan menyampaikan materi secara persuasif kepada peserta didik. Ini merupakan metode paling populer dalam praktik pembelajaran fiqih.<sup>3</sup> Metode ini dinilai sangat pasif bagi peserta didik, karena tidak adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik, dimana komunikasi hanya satu arah dari pendidik, sehingga peserta didik tidak mendapatkan ruang berpendapat. Terkhusus pada bidang studi fiqih, keterlibatan langsung peserta didik sangat penting terhadap pemahaman penjelasan yang disampaikan oleh pendidik.

Untuk mendukung proses pembelajaran dan guna tercapainya hasil pembelajaran seperti yang sudah direncanakan diperlukan adanya sarana dan prasarana sekolah. Dengan sarana dan prasarana yang memadai, maka dapat mendukung rencana pembelajaran yang matang. Hal ini sejalan dengan PP No. 19 Tahun 2005, pasal 1 ayat 8:

Standar sarana dan prasana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar yang lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>4</sup>

Salah satu cara memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah adalah mengembangkan media pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal terlihat bahwa teknologi seperti *smartphone* sudah sangat dekat dengan peserta didik serta menjadi kebutuhan yang selalu dibawa kemana-mana. Pendidik harus mampu memanfaatkan potensi yang dimiliki peserta didik dan situasi lingkungan sekolah dengan cara mengembangkan dan mengemas media

---

<sup>3</sup>Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), h.49.

<sup>4</sup>Presiden Republik Indonesia. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan." (2006), h.3.

pembelajaran menjadi lebih praktis dan efisien, sehingga memotivasi peserta didik belajar mandiri.

Penetrasi perangkat mobile sangat pesat dan lebih mudah dioperasikan dibandingkan komputer. Ini menunjukkan perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sudah merambah pada perangkat mobile. Ditandai dengan berkembangnya sistem operasi perangkat mobile, seperti: *android, ios, windows phone* dan lain sebagainya. Pemanfaatan perangkat *mobile* sebagai media pembelajaran masih sangat minim.<sup>5</sup>

Kemajuan teknologi susah dibendung, sehingga fenomena seperti ini harus dimanfaatkan pendidik sebaik-baik mungkin dalam menciptakan inovasi pembelajaran teknologi yang dekat dengan peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Penggunaan *smartphone* atau telepon pintar telah merambah hingga usia anak-anak sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh UNICEF Indonesia tahun 2013 menyebutkan bahwa kepemilikan *smartphone* di Indonesia mengalami kenaikan dua kali lipat antara tahun 2012 dan 2013. *Smartphone* memainkan peran penting penggunaan internet sebesar 52% mengalahkannya perangkat komputer maupun laptop.<sup>6</sup>

Salah satu cara untuk mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan memaksimalkan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, tentu akan menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menarik antara pendidik dan peserta didik, sehingga seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, maka pembaruan

---

<sup>5</sup>Miftah toha Muhaimin. "Halaman Judul Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMA Negeri 1 Kalasan.

<sup>6</sup>Nuraini Razak. "Studi terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia sudah onlie, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya". dalam <http://www.unicef.org>, diakses pada tanggal 15 Desember 2018.

dalam media pembelajaran tentu juga harus ditingkatkan dalam membantu proses belajar peserta didik.

Pada tahun 2010 perkembangan teknologi menuju kearah *mobile (gedget)*, sebagian peserta didik memiliki *gedget* berupa *smartphone* yang merupakan media efektif dalam menyampaikan informasi.<sup>7</sup>

Teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran maupun media pembelajaran. Karena pendidikan yang baik didukung oleh beberapa faktor yang menjadi penunjang dalam proses pembelajaran. Diantara faktor-faktor tersebut adalah kelengkapan buku pembelajaran, ketepatan kurikulum serta penggunaan media yang tepat guna. Namun tampilan buku yang tidak menarik dan volume buku yang berat menyebabkan peserta didik menjadi malas untuk membaca serta gaya hidup peserta didik yang cenderung menjadikan *smartphone* sebagai kebutuhan pokok sudah banyak dijumpai di sekolah-sekolah. Untuk menjawab permasalahan yang ditimbulkan dari pesatnya kemajuan teknologi yang semakin berkembang, pendidik harus menciptakan inovasi –inovasi terbaru untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu dengan mudah dan terjangkau, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penelitian ini memberikan suatu solusi inovatif yang efektif dan dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan bahan materi pembelajaran. Adapun inovasi itu yakni pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Media pembelajaran berbasis android merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis. Dengan mengkombinasikan gambar, teks, warna

---

<sup>7</sup>Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, Cet. I, 2017), h. 9.

serta video maupun animasi dalam materi belajar akan membuat peserta didik tertarik untuk membaca dan mempelajarinya. Media ini berupa software atau aplikasi yang dapat dibuka dan di simpan di smartphone dengan merek apapun dengan catatan harus menggunakan sistem operasi android. Kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah jelas dan rapi, menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, praktis, luwes dan tahan, berkualitas baik dan ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.<sup>8</sup>

Sebagai wujud dari upaya memanfaatkan teknologi *smartphone* ini untuk mata pelajaran fiqih, maka perlu melakukan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) berupa pengembangan produk media pembelajaran. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>9</sup>

Dengan adanya pembaharuan media pembelajaran diharapkan media pembelajaran fiqih berbasis android dapat menjadi salah satu alternatif bagi peserta didik Madrasah Aliyah Qasimiyah Tonyaman dalam meningkatkan penguasaan materi melalui belajar mandiri menggunakan aplikasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, karena media tersebut bersifat offline sehingga peserta didik dapat mengakses kapan saja materi fiqih yang telah disajikan dalam *smartphone* android pengguna.

---

<sup>8</sup>Efendi, Anwar, Sri Sumarni, and Agus Efendi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah." *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education* 1.1 (2015), h. 4.

<sup>9</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 297.

## B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran fiqih berbasis android untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik pada mata pelajaran fiqih?
2. Apakah media pembelajaran fiqih berbasis android yang telah dikembangkan dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik?

## C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

Adapun definisi operasional yang dimaksud adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android adalah salah satu bentuk upaya dalam mengemas media pembelajaran lebih menarik agar peserta didik cepat dalam menguasai materi yang diajarkan. Media dalam penelitian ini dirancang melalui aplikasi adobe flash cs6, sehingga menghasilkan satu produk dalam bentuk *apk* yang dapat diinstall di *smartphone* android.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan *four-D* (4D) oleh Thiagarajan dkk yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu; (a) *Define* (pendefinisian); (b) *Design* (perancangan); (c) *Develop* (pengembangan); dan (d) *Dissiminate* (penyebaran).
3. Fiqih adalah salah satu bidang ilmu dalam syariat Islam yang membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan seorang muslim, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan tuhan. Dalam penelitian ini membahas materi pokok tentang hukum pernikahan dalam Islam.
4. Penguasaan materi fiqih adalah kemampuan peserta didik mengetahui pengertian nikah, wali dan saksi nikah, serta mahar dan walimah.

Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android dalam meningkatkan penguasaan materi peserta didik di MA Ma'arif Qasimiyah.

Tabel 01. Variabel Ruang Lingkup Penelitian

NO	Variabel	Indikator
1	Pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain produk media pembelajaran melalui aplikasi adobe flash cs6 dengan mengadaptasi model pengembangan 4D.</li> <li>2. Uji kelayakan produk media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi.</li> <li>3. Penerapan media pembelajaran berbasis android pada peserta didik</li> </ol>

Berlanjut

Lanjutan

2	Penguasaan Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui, Peserta didik mengetahui pengertian nikah menurut bahasa dan istilah.</li> <li>2. Memahami, mencakup kemampuan peserta didik menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri materi tentang nikah.</li> <li>3. Menerapkan, mencakup kemampuan peserta didik menerapkan dalam kehidupan masing-masing tentang hukum pernikahan dalam islam.</li> <li>4. Menganalisis, peserta didik mampu menganalisis pokok-pokok bahasa pada materi pernikahan dalam Islam.</li> <li>5. Peserta didik mampu menemukan inti yang paling mendasar dari materi yang telah dipelajari.</li> </ol>
---	-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### D. Tujuan dan Kegunaan

##### 1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a) Menghasilkan produk berupa aplikasi android untuk media pembelajaran fiqh guna meningkatkan penguasaan materi peserta didik.
- b) Mengetahui peningkatan penguasaan materi peserta didik pada mata pelajaran fiqh setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis android.

## 2. Kegunaan

Kegunaan penelitian yang diharapkan yaitu:

### a) Secara Praktis

Sebagai pengetahuan dan masukan bagi para pendidik, mahasiswa dan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan mengenai pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah dengan mempertimbangkan pontesi yang dimiliki peserta didik, agar proses pembelajaran lebih menarik dan materi yang disampaikan ke peserta didik dapat dipahami dengan baik.

### b) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada perkembangan pendidikan. Menjadi sumber/rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dan diminati agar peserta didik mampu menguasai materi yang telah diberikan.

### c) Secara Metodologik

Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

## BAB II

### TINJAUAN TEORITIS

#### E. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian yang relevan, khususnya keterkaitan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis android. Namun ada beberapa aspek yang menjadi perbedaan diantaranya, kajian materi dan produk yang dikembangkan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Miftah toha muhaimin, mahasiswa Program Pascasarja UIN Sunan Kalijaga 2018, dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Android untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Negeri 1 Kalasan. Penelitian yang dilakukan Miftah dengan mengadaptasi model Borg *and* Gall dan Dick *and* Carey yang menjadi empat bagian yaitu studi pendahuluan, analisis kurikulum, pengembangan produk media pembelajaran, dan evaluasi produk. Pengembangan media pembelajaran ini diproduksi dengan menggunakan *software Adobe Animate* CC 2018 dengan pokok kajian materi pernikahan.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada kemandirian belajar, dengan nilai signifikan dari kemandirian belajar sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0.025. jika dikonversikan dengan nilai  $t_{tabel} = 2,01$ , harga statistik  $t_{hitung} = 4,923$  atau melebihi harga kritiknya.<sup>10</sup> Adapun letak perbedaannya, dari segi produk yang dikembangkan, penelitian terdahulu mengembangkan produk *adobe animate* sedangkan penelitian ini mengembangkan produk *adobe flash CS6*. Letak persamaan pada penelitian

---

<sup>10</sup>Miftah toha muhaimin. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik di SMA Negeri 1 Kalasan". 2018, h. 99.

terdahulu dari segi materi dan aplikasi media yang digunakan, sama-sama mengangkat pokok bahasan tentang pernikahan dalam Islam dan aplikasi berbasis android.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Subair, mahasiswa Program Pascasarjana STAIN Parepare 2017, dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Mobile Learning* di SMP Negeri 2 Pinrang. Penelitian yang dilakukan subair. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengadaptasi empat langkah pengembangan yang dikenal dengan 4D (*four-D*), *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Dissiminate*. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini dikembangkan melalui aplikasi *Web Builder (web online)*.<sup>11</sup>

Letak perbedaannya dari segi pembahasan materi dan produk yang dikembangkan, penelitian terdahulu mengangkat materi tentang tasamuh pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan mengembangkan produk *Web Builder (web online)*, sedangkan pada penelitian ini membahas materi tentang pernikahan dalam Islam di satuan Pendidikan Madrasah Aliyah (MA) atau setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang sama-sama mengembangkan aplikasi berbasis android.

Penelitian yang dilakukan oleh Muammad Khoirun Aziz Mahasiswa Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini ada sepuluh tahapan (pengembangan Borg and

---

<sup>11</sup>Subair. "Pengembangan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Mobile Learning* Di SMP Negeri 2 Pinrang". 2018.

Gall).<sup>12</sup> Ada beberapa perbedaan dalam penelitian sekarang diantaranya dari segi materi yang dikembangkan, desain produk dan sasaran/*out put* yang ingin dicapai. Adapun persamaanya adalah aplikasi yang dikembangkan menggunakan *smartphone/gadget* sebagai media dalam proses pembelajaran.

## F. Deskripsi Teori

### 1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau ‘pengantar’. Jadi secara bahasa berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses pembelajaran mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau lektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>13</sup>

Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampain pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan berlangsung dengan efektif. Pengertian tentang media tersebut selaras dengan definisi media pembelajaran atau *instructional media* yang dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan, yaitu: “...sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapa digunakan untuk melakukan proses belajar.”<sup>14</sup>

Menurut *Nasional Education Association-NEA*, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audiovisual beserta

---

<sup>12</sup>Muhammad Khoirun Aziz. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”. 2015.

<sup>13</sup>Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Surabaya: Kencana, 2015), h. 62.

<sup>14</sup>A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 15.

peralatannya.<sup>15</sup> Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran, seperti halnya yang berkenaan dengan; tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rancangan belajar yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rancangan belajar yang diinginkan apakah bersifat audio saja, atau visual saja atau kedua-duanya, atau mungkin media yang bersifat diam atau gerak, dan sebagainya, keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.<sup>16</sup>

Nunu Mahnun mengutip pendapat Winkel, mengatakan bahwa pemilihan media disamping melihat kesesuaiannya dengan tujuan intruksional khusus, materi pelajaran, prosedur didaktis dan bentuk pengelompokan siswa juga harus dipertimbangkan soal biaya (*cost factor*), ketersediaan peralatan waktu dibutuhkan (*availability factor*), ketersediaan aliran listrik, kualitas teknis (*technical quality*), ruang kelas, kemampuan guru menggunakan media secara tepat (*technical know-how*).<sup>17</sup>

Sejalan dengan pendapat di atas Dick dan Carey dalam bukunya Asnawir dan M. Basyiruddin Usman menyebutkan ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri; Apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitasnya; Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan dimana saja dan

---

<sup>15</sup>Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media & Sumber pembelajaran*, (Padang: Kencana, 2016), h. 3.

<sup>16</sup>Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 125

<sup>17</sup>Nunu Mahnun. "Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)." *An-Nida'* 37.1 (2012): 27-34, h. 29.

peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (*portable*); Efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibanding media lain yang hanya dapat digunakan sekali pakai.<sup>18</sup>

Pemilihan media itu perlu kita lakukan agar dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran didik. Untuk itu, pemilihan jenis media dengan berbagai kelebihan dan kekurangan masing-masing.<sup>19</sup>

Dari beberapa kriteria pemilihan media yang dikemukakan oleh beberapa para ahli di atas, maka dapat disimpulkan beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan oleh pendidik untuk memilih media yaitu: pertimbangan siswa; pertimbangan tujuan pembelajaran; pertimbangan strategi pembelajaran; pertimbangan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media; pertimbangan biaya; pertimbangan sarana dan prasarana; serta pertimbangan efisien dan efektifitas.<sup>20</sup>

Apabila dilihat dari manfaatnya Ely dalam Danim menyebutkan manfaat media pengajaran sebagai berikut: (a) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*), (b) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, (c) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah, (d) Pengajaran dapat dilakukan secara mantap, (e) Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*), (f) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup>H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, h. 126.

<sup>19</sup>Iwan Falahuddin. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkaran Widyaiswara* 1.4 (2014): 104-117, h.112.

<sup>20</sup>Nunu Mahnun. "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)." *An-Nida'* 37.1 (2012): 27-34, h. 31.

<sup>21</sup>Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 13.

Arief S sadiman, dkk. Dalam Husniyatus Salamah Zainiyat, menyampaikan secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indra, seperti; objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film atau gambar; kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal; obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau stimulasi komputer; kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat di stimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video; peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide atau stimulasi komputer.
- (3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan inat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antar peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.

- (4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- (5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>22</sup>

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.<sup>23</sup> Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses,<sup>24</sup> sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alata bantu pembelajaran dikelas atau di laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.<sup>25</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas tentang pengembang media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran adalah proses perkembangan perantara antara sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik), untuk memudahkan penyampaian informasi untuk mencapai

---

<sup>22</sup>Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, h. 69.

<sup>23</sup>Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.161.

<sup>24</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010).

<sup>25</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h.164.

sebuah tujuan dari proses pembelajaran. Penggunaan media yang kreatif dan inovatif memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan meningkatkan pemahaman lebih baik.

## 2. Penguasaan Materi

Penguasaan menurut bahasa adalah pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kependidikan dan sebagainya.<sup>26</sup> Sedangkan menurut istilah penguasaan diartikan sebagai pemahaman suatu bahan pelajaran secara menyeluruh dan penuh arti.<sup>27</sup> Dapat diketahui dari pengertian tersebut, penguasaan berarti pemahaman atau kesanggupan menggunakan hal-hal yang diketahui seperti pengetahuan pendidikan dan lain-lain secara menyeluruh dan penuh arti.

Materi ajar (*subject master*) adalah sarana yang digunakan untuk tujuan intruksional, bersama dengan prosedur didaktis dan media pengajaran, yang mempunyai aspek jenis perilaku dan aspek isi.<sup>28</sup> Materi berisi kumpulan dari pokok-pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang memuat sejumlah mata pelajaran yang dianggap erat pembahasannya.<sup>29</sup>

Sesuai penjabaran tersebut, jika dikaitkan antara penguasaan dan materi dapat disimpulkan bahwa penguasaan materi adalah kesanggupan menggunakan materi yang telah diterima peserta didik secara menyeluruh. Sedangkan pendapat yang ditulis oleh Moh Uzer Usman dalam bukunya yang berjudul *Menjadi Guru Profesional*, penguasaan materi merupakan pencapaian taraf penguasaan minimal

---

<sup>26</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 533.

<sup>27</sup> Nana Syaudih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), h. 128.

<sup>28</sup> W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), h. 330.

<sup>29</sup> Zakiyah Darajat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 92.

dimana materi untuk setiap unit bahan pelajaran tercantum dalam GBPP. Bila memungkinkan peserta didik dapat diberi program pengayaan baik secara horizontal maupun vertical tentang materi yang dipelajari.<sup>30</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan materi adalah hasil atau kesanggupan peserta didik memahami materi (bahan ajar) setelah melakukan pembelajaran, yang mana indikator penguasaan materi tersebut peserta didik mampu memaknai dengan mendalam dan menarik kesimpulan pada tiap sub-sub pokok materi pembelajaran.

Penguasaan materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menguasai mata pelajaran Fiqih. Penguasaan materi dapat dicapai melalui proses pelaksanaan pembelajaran. Oleh karenanya pendidik diharapkan memilih media dan strategi yang tepat agar peserta didik tidak jenuh pada saat proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah tujuan dari penguasaan materi adalah:

- 1) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam kurun waktu proses pembelajaran tertentu, hal ini berarti guru dapat mengetahui perubahan tingkah laku terhadap siswa.
- 2) Untuk mengetahui posisi atau keadaan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- 3) Untuk mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.
- 4) Untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mendayagunakan kapasitas kognitifnya (kemampuan kecerdasan yang dimilikinya) untuk keperluan belajar.
- 5) Untuk mengetahui tingkat daya guna dan hasil metode mengajar.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup>Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 51.

<sup>31</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), h. 142.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penguasaan materi menurut S. Nasution adalah sebagai berikut:

- 1) Bakat untuk mempelajari sesuatu, misalnya intelegensi. John carrol mengemukakan bahwa alam bakat terdapat perbedaan waktu yang diperlukan untuk menguasai sesuatu. Jadi perbedaan bakat tidak menentukan tingkat penguasaan atau jenis bahan yang dipelajari. Jadi setiap orang dapat mempelajari bidang studi apapun hingga batas yang tinggi asal diberi waktu yang cukup disamping syarat-syarat lain.
- 2) Mutu pengajaran, sejak pengajaran klasikal menjadi populer sebagai pengganti pengajaran individual. Pengajaran klasikal merupakan keharusan dalam menghadapi jumlah murid yang membanjiri sekolah sebagai akibat demokrasi, industrialisasi, pemetaan, pendidikan atau kewajiban belajar. Dengan sendirinya dicari usaha untuk memperbaiki pengajaran klasikal itu. Kurikulum, buku pengajaran, strategi teknik mengajar yang baik perlu dipersiapkan, maka pendidik harus memiliki keterampilan mengajar dalam menunjang proses pembelajaran, serta dapat menggunakan metode mengajar yang baik sesuai dengan situasi dan kondisi siswanya.
- 3) Kesanggupan untuk memahami pelajaran, kemampuan peserta didik untuk menguasai suatu bidang studi banyak bergantung pada kemampuannya untuk memahami ucapan pendidik. Sebaliknya pendidik yang tidak sanggup menyatakan buah pikirannya dengan jelas, maka peserta didik tidak bisa memahami pelajaran yang disampaikannya. Dalam pengajaran seperti terdapat disekolah-sekolah, banyak digunakan komunikasi verbal. Agar pelajaran dapat dipahami, pendidik sendiri harus pasih berbahasa dan mampu menyesuaikan bahasanya dengan kemampuan siswa, sehingga siswa dapat memahami bahan yang disampaikannya. Sehingga pendidik dituntut memiliki keterampilan dalam berkomunikasi dengan baik.
- 4) Ketekunan, ini nyata dari jumlah waktu yang diberikan oleh peserta didik untuk belajar mempelajari sesuatu memerlukan jumlah waktu tertentu. Ketekunan belajar ini tampaknya sejalan dengan sikap dan minat terhadap pelajaran. Bila suatu pelajaran, karena suatu hal tidak menarik minatnya. Oleh karena itu pendidik dituntut memiliki metode mengajar yang bermutu, bahkan yang sulit sekalipun dapat disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami dan dicerna oleh peserta didik.
- 5) Waktu yang tersedi untuk belajar, dengan memberikan waktu yang secukupnya bagi setiap peserta didik untuk menguasai bahan pelajaran, maka tingkat penguasaan materi ditentukan oleh bakat masing-masing.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup>S. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 38.

Adapun indikator penguasaan materi menurut Bloom dalam buku Winkel adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui, yakni mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- 2) Memahami, yakni mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.
- 3) Menerapkan, yakni mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang kongkret dan baru.
- 4) Menganalisis, yakni mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru.
- 6) Mengevaluasi, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban pendapat itu yang berdasarkan kriteria tertentu.<sup>33</sup>

Dapat disimpulkan bahwa indikator penguasaan materi disini adalah peserta didik tidak hanya memahami dan mengetahui materi pelajaran yang diberikan pendidik saja, tetapi peserta didik harus menganalisis dan mengolah dengan kata-katanya sendiri serta mengaplikasikannya secara lebih luas sesuai dengan keadaan yang ada disekitarnya.

---

<sup>33</sup>W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 1996), h. 274-276.

### 3. Pembelajaran Fiqih

Fiqih menurut bahasa “tahu atau faham, atau pemahaman yang mendalam yang membutuhkan pengarahan potensi akal. Abdul Wahab Khallaf berpendapat bahwa fiqih adalah hukum-hukum syara’ yang bersifat praktis(amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil terperinci.<sup>34</sup> Menurut istilah, fiqih berarti ilmu yang menerangkan tentang hukum-hukum syar’i yang berkenaan dengan amal perbuatan manusia yang diperoleh dari Al-Qur’an dan Hadist.<sup>35</sup>

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan dapat disimpulkan, bahwa fiqih adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum syari’ah, yang berhubungan dengan segala tindakan manusia baik berupa ucapan ataupun perbuatan. Pembelajaran fiqih merupakan proses belajar untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dail aqli atau naqli.<sup>36</sup>

Mata pelajaran fiqih di Madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk memberikan motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum islam yang berkaitan dengan ibadah dan muamalah serta dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran fiqih dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum

---

<sup>34</sup>Totok Jumentoro dan Samsul Munir, *Kamus Ilmu Ushul Fiqih*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h.64.

<sup>35</sup>Atiroh, Meti Zuhaerotul, and Eri Satria. "Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Ibadah Shalat Berbasis Android." *Jurnal Algoritma* 11.1 (2015).

<sup>36</sup>Beni Ahmad Saebani dan Januri, *Fiqih Ushul Fiqih*, (Bandung: Pustaka Setia, 2008), h.13.

Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, pembiasaan dan keteladanan.<sup>37</sup>

#### a. Pernikahan

Nikah menurut bahasa berasal dari Bahasa Arab, yaitu dari kata *Nakaha-Yankihu-Nikahan*, yang berarti kawin. Sedangkan menurut istilah nikah adalah ikatan suami istri yang sah yang menimbulkan akibat hukum dan hak serta kewajiban bagi suami istri.

Islam mensyari'atkan pernikahan untuk membentuk mahligai keluarga sebagai sarana untuk meraih kebahagiaan hidup. Islam juga mengajarkan pernikahan merupakan suatu peristiwa yang patut disambut dengan rasa syukur dan gembira. Islam telah memberikan konsep yang jelas tentang tatacara ataupun proses sebuah pernikahan yang berlandaskan Al-Qur'an dan As-Sunnah.<sup>38</sup>

Dalam kompilasi hukum islam dijelaskan bahwa perkawinan pernikahan, yaitu akad yang kuat atau *mitsaqan ghalizhan* mentaati perintah Allah dan melaksanakannya merupakan ibadah. Dari beberapa terminologi yang telah dikemukakan nampak jelas terlihat bahwa perkawinan adalah fitrah ilahi.<sup>39</sup> Hal ini dilukiskan dalam firman Allah:

<sup>37</sup>Syefti Anisatul Mu'asomah. "Pengaruh Kecerdasan intelegensi (Iq) Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Fiqih Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Negeri 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014." (2014), h.41.

<sup>38</sup>Ahmad Atabik dan Khoridatul Mudhiiah. "Pernikahan dan Hikmahnya Perspektif Hukum Islam." YUDISIA: Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam 5.2 (2016), h.287.

<sup>39</sup>Wahyu Wibisana, pernikahan dalam islam, 2016. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.upi.edu/file/05PERNIKAHAN\\_DALAM\\_ISLAM\\_Wahyu.pdf&ved=2ahUKEwjCqODog57iAhUD8HMBHfzQBDkQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0tMLsrst08rbTzqdQAFYd6](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.upi.edu/file/05PERNIKAHAN_DALAM_ISLAM_Wahyu.pdf&ved=2ahUKEwjCqODog57iAhUD8HMBHfzQBDkQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0tMLsrst08rbTzqdQAFYd6).

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً  
وَرَحْمَةً إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١﴾

Terjemahnya:

Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah Dia menciptakan untukmu isteri-isteri dari jenismu sendiri, supaya kamu cenderung dan merasa tenteram kepadanya, dan dijadikan-Nya diantaramu rasa kasih dan sayang. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang berfikir. (QS. ar-Rum/30: 21).<sup>40</sup>

Adapun hukum menikah, dalam pernikahan berlaku hukum taklifi yang lima yaitu:

- a) Mubah, jika seseorang yang memenuhi syarat perkawinan dan tidak terdesak oleh alasan-alasan yang mewajibkan dan mengharamkan.
- b) Sunnah, jika seseorang telah mencapai kedewasaan jasmaniah dan rohaniyah, sudah mempunyai bekal untuk hidup dan tidak khawatir terjerumus ke dalam perzinaan.
- c) Wajib, jika seseorang telah mencapai kedewasaan jasmaniah dan rohaniyah, dan sangat hajat dengan nikah, serta dikhawatirkan terjerumus ke dalam perzinaan.
- d) Makruh, jika seseorang yang sudah dewasa baik jasmani dan rohani, yang menginginkan nikah tetapi belum mempunyai bekal untuk hidup.
- e) Haram, jika seseorang tidak mampu memberi nafkah lahir maupun batin, sehingga menjadikan madharat terhadap keluarga, atau berniat jahat menyakiti istri.<sup>41</sup>

<sup>40</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Bandung: Ar-rahim Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), h.406.

<sup>41</sup>Miftah thoza Muhaimin. "halaman judul pengembangan media pembelajaran pai berbasis android untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar kognitif peserta didik di sma negeri 1 kalasan.", h. 37.

Pelaksanaan pernikahan dapat dikatakan sah jika memenuhi rukun-rukun pernikahan. Diantara rukun tersebut adalah:

- a) Adanya wali nikah, yakni orang yang menikahkan antara mempelai pria dan mempelai wanita.
- b) Adanya dua orang saksi
- c) Akad nikah, perjanjian yang berlangsung anantara dua pihak yang melangsungkan pernikahan dalam bentuk ijab qabul.
- d) Mahar, merupakan tanda kesungguhan seorang laki-laki untuk menikahi seorang wanita.<sup>42</sup>

Enam bentuk pernikahan yang terlarang itu adalah sebagai berikut:

- a) Nikah Mut'ah

Nikah mut'ah adalah pernikahan yang dibatasi dengan waktu tertentu, misal menikahi istri untuk setahun, sebulan bahkan sehari. Setelahnya usai atau bercerai. Hukumnya adalah haram. Kalangan syiah membolehkan bahkan menganjurkan nikah model ini.

Pernikahan harus didasari atas kehendak tulus untuk menjalani hidup berkeluarga dengan segala resikonya. Lelaki yang melakukan nikah mut'ah tidak menginginkan apapun dari kehidupan berkeluarga kecuali menikmati tubuh istrinya.

Rasulullah saw memang pernah menghalalkan nikah mut'ah, namun hal itu dilakukan pada saat berperang, ketika para pasukan meninggalkan keluarganya dalam jangka waktu yang lama. Beliau kemudian mengharamkan dengan bersabda,

---

<sup>42</sup>Wahyu Wibisana. "Pernikahan Dalam Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam –Ta'lim*, 2016, h.187-188

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنِّي قَدْ كُنْتُ أَذِنْتُ لَكُمْ فِي الاسْتِمْتَاعِ مِنَ النِّسَاءِ , وَإِنَّ اللَّهَ قَدْ حَرَّمَ  
ذَلِكَ إِلَى يَوْمِ الْقِيَامَةِ , فَمَنْ كَانَ عِنْدَهُ مِنْهُنَّ شَيْءٌ فَلْيُخْلِ سَبِيلَهُ , وَلَا تَأْخُذُوا  
مِمَّا آتَيْتُمُوهُنَّ شَيْئاً

Terjemahnya:

"Wahai manusia! Aku pernah mengizinkan kalian untuk melakukan nikah mut'ah. Sejak hari ini, Allah telah mengharamkannya hingga hari kiamat. Barang siapa yang masih memiliki istri dari nikah mut'ah itu hendaklah melepaskannya tanpa memungut kembali apa yang telah diberikannya," (HR Muslim, Nasa'i, Abu Daud, Ibnu Majah, Ahmad, Darimi)<sup>43</sup>

b) Nikah Syighar (Kawin tukar)

Nikah syighar terjadi ketika seorang lelaki menikahi saudari temannya dengan syarat temannya itu bisa menikahi saudarinya juga. Nikah syighar identik dengan tukar menukar saudara perempuan. Pada konteks yang lebih luas, nikah syighar itu bisa juga dilakukan antara dua orang ayah dengan dua anak perempuannya. Hukum nikah syighar adalah haram. Rasulullah saw bersabda:

An-Nawawi berkata: "Para ulama bersepakat bahwa pernikahan ini terlarang."

Adapun hadits-hadits tentang pengharaman pernikahan ini ialah sebagai berikut:

Hadits yang diriwayatkan oleh Muslim dalam Shahihnya dari Ibnu 'Umar Radhiyallahu anhu, bahwa Nabi saw bersabda:

لَا شِغَارَ فِي الْإِسْلَامِ.

Terjemahnya :

"Tidak ada nikah syighar dalam Islam."<sup>44</sup>

<sup>43</sup>Muhammad Fuad Abdul Baqi, *Shahih Muslim*, (Jakarta: Pustaka As-Sunnah, Cet.I, 2010), h.713.

<sup>44</sup>Muhammada bin Yazid Abi 'Abdillah al-Qazwani, *Sunan Ibnu Majah*, Juz I, (Beirut: Dar al-Fikr, t.th) h. 606.

At-Tirmidzi meriwayatkan dari ‘Imran bin Hushain Radhiyallahu anhu, bahwa Rasulullah saw bersabda:

لَا جَلْبَ وَلَا جَنْبَ وَلَا شِعَارَ، وَمَنْ انْتَهَبَ نُهْبَةً فَلَيْسَ مِنَّا.

Terjemahnya :

“Tidak boleh berbuat kejahatan, tidak boleh membangkang, tidak boleh melakukan syighar. Dan barangsiapa melakukan perampasan, maka dia bukan golongan kami.”<sup>45</sup>

Al-Bukhari meriwayatkan dari Ibnu ‘Umar bahwasanya Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam melarang syighar. Dan syighar ialah menikahkan seseorang dengan puterinya dengan syarat orang tersebut menikahkan dirinya dengan puterinya pula, tanpa ada mahar di antara keduanya.<sup>46</sup>

Beberapa hadist di atas menegaskan bahwa Nikah syighar ini bisa memperluas konflik suami istri menjadi konflik keluarga besar dan Islam melarang kita mengikat suatu hubungan pernikahan dengan hubungan pernikahan lainnya.

#### c) Nikah Tahlil

Gambaran nikah tahlil adalah seorang suami yang *menthalaq* (cerai) isterinya yang sudah ia jima’, agar bisa dinikahi lagi oleh suami pertamanya yang pernah menjatuhkan thalaq tiga (thalaq bain) kepadanya.<sup>47</sup> Hukum pernikahan semacam itu adalah haram, sesuai sabda Rasulullah saw:

<sup>45</sup>HR. At-Tirmidzi (no. 1123) kitab an-Nikaah, Abu Dawud (no.2581) kitab an-Nikaah, Ahmad (no.19354), dan disahihkan oleh Syaikh al-Albani dalam shahih at-Tirmidzi (no.896).

<sup>46</sup>HR. Al-Bukhari (no. 5112) kitab an-Nikaah, Muslim (no. 1415), kitab an-Nikaah.

<sup>47</sup> Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI. *Buku Siswa Fiqih Pendekatan Scintifik Kurikulum*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2015) h. 96.

لَعَنَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْمُحَلَّلَ وَالْمُحَلَّلَ لَهُ

Terjemahnya:

"Rasulullah saw melaknat seorang laki-laki yang menjadi muhallil dan suami yang memintanya menikahi istrinya," (HR Tirmidzi, Nasa'i, Abu Daud, Ibnu Majah dan Ahmad).<sup>48</sup>

d) Nikah beda Agama

Allah berfirman dalam surah al-baqarah ayat 221 :

وَلَا تَنْكِحُوا الْمُشْرِكَةَ حَتَّىٰ تُؤْمِنَ ۚ وَلَا أُمَّةٌ مُّؤْمِنَةٌ خَيْرٌ مِّنْ مُّشْرِكَةٍ وَلَا أَعْجَبَتْكُمْ  
وَلَا تُنْكِحُوا الْمُشْرِكِينَ حَتَّىٰ يُؤْمِنُوا ۚ وَلَعَبْدٌ مُّؤْمِنٌ خَيْرٌ مِّنْ مُّشْرِكٍ وَلَا أَعْجَبَكُمْ  
أُولَٰئِكَ يَدْعُونَ إِلَى النَّارِ وَاللَّهُ يَدْعُو إِلَى الْجَنَّةِ وَالْمَغْفِرَةِ بِإِذْنِهِ ۗ وَيُبَيِّنُ آيَاتِهِ  
لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ ﴿٢٢١﴾

Terjemahnya :

“Jangan nikah perempuan-perempuan musyrik (kafir) sehingga mereka beriman, sesungguhnya hamba sahaya yang beriman lebih baik dari perempuan musyrik, meskipun ia menarik hatimu (karena kecantikannya) janganlah kamu nikahkan perempuan muslim dengan laki-laki musyrik sehingga ia beriman” (QS. Al-baqarah/2: 221).<sup>49</sup>

Ayat di atas menjelaskan tentang larangan seorang laki-laki atau perempuan muslim menikah dengan seseorang yang non muslim. Pernikahan dengan beda agama (non muslim) diharamkan sampai ia memeluk agama Islam.

#### 4. Media berbasis Android

Untuk membuat media pembelajaran berbasis android tentunya dibutuhkan sebuah program yang mendukung dalam pengembangan maupun penerapannya. Ada banyak program atau software yang dapat dipilih untuk membuat media berbasis android, salah satunya *Adobe flash Cs6*. Program tersebut cukup memudahkan bagi pengembang dalam mendesain media pembelajaran karena

<sup>48</sup> Abu Daud Sulaiman al-Asy'as al-Sijistani, *Sunan Abu Daud*, Juz II, (Beirut: Dar al-Kitab al-'Arabi, t.th), h.188.

<sup>49</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, h.35.

beragam fasilitas-fasilitas yang disediakan sehingga dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

*Adobe flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar dipenjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.<sup>50</sup>

*Adobe flash* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap, dan multimedia interaktif. Animasi ataupun aplikasi yang dihasilkan oleh *flash* mempunyai ekstensi *\*.swf*, yang dapat dijalankan menggunakan dengan menggunakan *adobe flash player*. File *swf* yang dihasilkan relatif kecil jika dibandingkan dengan format gambar animasi yang lain. Selain itu, *flash* mempunyai bahasa pemrograman sendiri, yaitu *ActionScript* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan dinamis.<sup>51</sup>

*Adobe Flash Cs6* memiliki banyak fungsi seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, animasi pelengkap halaman web, hingga pembuatan film animasi. Meskipun secara keseluruhan memiliki tampilan dan proses kerja yang sama dengan versi sebelumnya, namun pada versi baru ini memiliki beberapa penambahan fitur. Berikut fitur terbaru yang ada pada *Adobe FlashCs6* sebagai berikut; 1) memberikan dukungan untuk HTML 5; 2) ekspor simbol dan urutan animasi yang cepat menghasilkan *sprite sheet* untuk

---

<sup>50</sup> Intan ayu wulandari

<sup>51</sup>Deni Darmawan, *Mobile Learning sebuah aplikasi teknologi pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, Cet. I, 2016), h. 187.

meningkatkan pengalaman gaming, alur kerja, dan *performance*; 3) memberikan dukungan untuk Android dan *IOS* dengan *Adobe Flash player* terbaru; 4) performanya memberikan pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat. Hal ini terwujud berkat adanya *Adobe Mercury Graphics Engine* yang mampu meminimalisir waktu render.<sup>52</sup>

*Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi. Arsitektur android terdiri dari *Application, Application Framework, Libraries, Android Runtime* dan *Kernel*.<sup>53</sup> Dengan adanya *android SDK (Software Development Kit)* pengembang aplikasi dapat memulai pembuatan aplikasi pada platform *android* menggunakan bahasa pemrograman Java.<sup>54</sup>

Saat ini android merupakan sistem mobile yang sangat cepat berkembang, menyaingi sistem operasi mobile lainnya, ditandai dengan banyaknya vendor perangkat mobile yang menggunakannya. Selain bersifat open source, android juga konsisten dalam mengeluarkan update versi terbarunya. Ditambah dengan dukungan *library, documentation* dan API yang akan membantu para developer untuk mengembangkan aplikasi android. Android pun mulai

Android merupakan sistem operasi/ *Operating system* (OS) untuk perangkat berbasis linux, yang dimodifikasikan sedemikian rupa, sehingga dapat dijalankan dalam perangkat seperti komputer tablet dan smartphone.

---

<sup>52</sup>Nurul Adlina, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Mobile Learning* Dengan Menggunakan *Adobe Flash Cs6* Siswa Kelas XI MAN 2 Padang", (Skripsi Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang, 2017), h. 28.

<sup>53</sup>Henry Kurniawan, Tri Shandika Jaya, "Desain dan Implementasi *Mobile* Kuliah di PoliteknikNegeri Lampung Berbasis Teknologi Android", *Jurnal Ilmiah ESAI*, Vol 10. No. 1 (Januari 2016), h.49.

<sup>54</sup>Busran, Fitriyah, "Perancangan Permainan (*Game*) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Prasekolah Berbasis *Smartphone Android*", *jurnal TEKNOIF*, VOL. 3. No 1 (April 2015), h. 63.

Dikembangkan pertama kali oleh Android.Inc, yang kemudian namanya digunakan sebagai nama proyek sistem operasi android.<sup>55</sup>

Menurut Satyaputra dan Aritonang dalam Miftah toha muhaimin, android adalah sebuah sistem operasional untuk *smartphone dan tablet*. Sistem operasional dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device* nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh android inc., dengan dukungan finansial dari google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005.<sup>56</sup>

Menurut Salbino android merupakan sistem operasi berbasis linux yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet.<sup>57</sup>

Beberapa fitur yang ditemukan di dalam sistem operasi android sebagai berikut:

- (1) Sebagai seorang pengembang mempunyai peluang untuk mengembangkan aplikasi yang nantinya akan prospek ke depan di dunia industri.
- (2) Dengan berbagai API yang telah tersedia secara lengkap dan siap pakai, menjadi proses *develop* aplikasi berbasis android akan lebih mudah. Tempat dan waktu menjual aplikasi tersebut juga jelas dan mudah.

---

<sup>55</sup>Ana Ardi, *Mobile Programming: Pengembangan Aplikasi untuk Android Phone*, (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2013), h. 1.

<sup>56</sup>Miftah toha Muhaimin. “Halaman Judul Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar kognitif peserta didik di sma negeri 1 kalasan”. h. 37.

<sup>57</sup>Sherief Salbino, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemulai*, (Jakarta: Kunci komunikasi, 2014), h. 7.

Google sudah menyediakan Android Market yang sekarang berubah menjadi *Google Play* yang bisa mengomersilkan produk secara global.

- (3) Platform terbuka, artinya android tidak terikat dengan manufaktur hardware tertentu atau vendor tertentu saja. Sehingga semua vendor dapat mengunduh, memodifikasi, dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan keinginan. Alhasil semakin banyak perangkat yang mendukung android, maka semakin populer sistem operasi ini.
- (4) Android dapat berjalan pada ukuran dan resolusi layar yang berbeda, dari mulai perangkat kecil 4 inchi atau bahkan kurang, hingga tablet 7 atau 10 inchi.<sup>58</sup>

Lebih lanjut TIM EMS menyatakan pada masa ini *vendor-vendor* telekomunikasi besar di Dunia banyak menggunakan android sebagai sistem operasinya, di antaranya seperti HTC, *Motorola*, *Samsung*, *LG*, *HKC*, *Huawei*, *Asus*, *Lenovo*, *Xiaomi*, *Oppo*, dan lain sebagainya.

Menurut Salbino, versi android yang dikembangkan diberikan kode nama berdasarkan makanan pencuci mulut dan makanan manis. Tiap versi dirilis sesuai urutan alphabet, yakni Cupcake (1.5), Donut (1.6), Eclair (2.0-2.1), Froyo (2.2-2.2.3), Gingerbread (2.3.-2.3.7), Honeycomb (3.0-3.2.6), Ice cream sandwich (4.0-4.0.4), Jelly bean (4.1-4.3), Kitkat (4.4+) dan Lollipop (5.0).<sup>59</sup>

Pendapat yang telah dikemukakan di atas tentang pengertian android dapat disimpulkan bahwa, android adalah salah satu sistem nano teknologi yang dirancang berbasis linux untuk dapat diaplikasikan pada perangkat seluler seperti smartphone, tablet dan komputer. Android merupakan sistem operasi dengan sumber terbuka yang memberikan kesempatan untuk para pengembang perangkat

---

<sup>58</sup>Tim EMS, *Pemrograman Android dalam Sehari*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015), h.6-7.

<sup>59</sup>Sherief Salbino, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemulai*, h. 15-16.

lunak untuk memodifikasi aplikasi yang diinginkan dan mendistribusikannya ke siapa saja.

Media yang di kembangkan melalui program adobe flash cs6 akan menghasilkan suatu produk aplikasi yang dapat di terapkan pada perangkat *smartphone* dengan sistem android. Fitur-fitur yang ditampilkan pada program adobe flash menjadi salah satu peluang bagi para pengembang dalam merancang media pembelajaran dengan mudah, karena aplikasi ini bersifat *offline*.

#### 5. Pengembangan Media dengan pendekatan Model 4D

Beberapa penelitian pengembangan di bidang pendidikan mengacu pada model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, dkk. Model *Four-D* secara umum dapat dipandang sebagai model untuk pengembangan intruksional (*a model for instructional development*).<sup>60</sup> Tahap kegiatan yang dilalui dalam pendekatan model *Four-D* (4D) yaitu:

##### a. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android, tahap pendefinisian dilakukan dengan cara: analisis ujung depan (pemetaan masalah), analisis peserta didik, analisis fasilitas dan analisis konsep.

##### b. *Design* (Perancangan)

Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: mengkonstruksi tes beracuan kriteria (*constructing criterionreferenced test*), Pemilihan media (*media selection*), pemilihan media (*format selection*), desain

---

<sup>60</sup> Rochmad, Jurnal Kreano, *Desain Model Pengembangan*, Jurnal KREANO, Vol. 3, No. 1 (Juni 2012), h. 61

awal (*initial design*). Kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini antara lain:

- 1) Mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam mendesain media pembelajaran berbasis android berdasarkan dari hasil pendefinisian.
- 2) Mendesain produk media pembelajaran agar dapat di aplikasikan di *smartphone* android.
- 3) Membuat *flowchart* dan *story board* sebagai gambaran awal dari produk media pembelajaran berbasis android yang akan dikembangkan.

c. *Development* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: penilaian ahli (*expert appraisal*) dan pengujian pengembangan (*developmental testing*).<sup>61</sup> Pada tahap pengembang ini produk yang telah didesain peneliti melalui beberapa pengujian validasi atau penilaian dari beberapa ahli, yakni ahli media dan ahli materi.

kegiatan validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan, dan untuk menyempurnakan (revisi) produk media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dan saran dari para ahli media maupun ahli materi.

Implementasi atau penerapan media pembelajaran berbasis android pada subyek penelitian. Selama proses implementasi tersebut, diuji efektivitas media pembelajaran fiqih berbasis android yang telah dikembangkan. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen. Cara pengujian melalui eksperimen dilakukan dengan membandingkan pretets-posttetst peserta didik kelas uji coba (eksperimen) dan kelas pembanding (kelas kontrol). Apabila nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai post-test kelas kontrol maka dapat dinyatakan

---

<sup>61</sup>Rochmad, Jurnal Kreano, *Desain Model Pengembangan*, Jurnal KREANO, Vol. 3, No. 1 (Juni 2012), h. 61

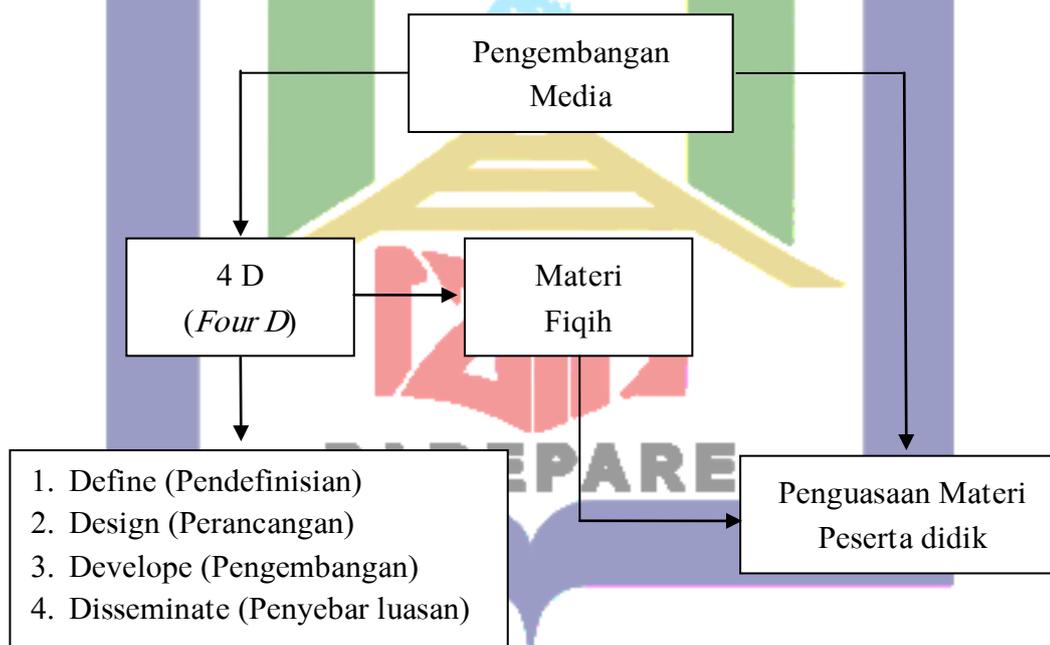
media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik.

d. *Dissiminate* (Penyebar luasan)

Thiagarajan dalam buku Sugiyono membagi tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan yaitu: pengujian validasi (*validation testing*), pengemasan (*packaging*), difusi dan adopsi (*diffusion and adoption*).<sup>62</sup>

### G. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir pada penelitian pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android dalam meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 01. Bagan Kerangka Pikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

Bagan kerangka pikir penelitian menjelaskan bahwa, pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android diawali dengan pengembangan media

<sup>62</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 157.

menggunakan pendekatan model *four-D* (4D). Dalam pendekatan 4D memiliki empat tahapan kegiatan yang dilakukan, yakni; 1) *Define* (pendefinisian), kegiatan yang dilakukan yakni mendefinisikan peserta didik, fasilitas dan analisis konsep (bahan ajar); 2) *Design* (pengembangan) kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat rancangan awal produk media pembelajaran. Rancangan awal produk dibuat dalam bentuk *flow chart* dan *story board* sebagai panduan dalam tahap pengembangan (*develop*); 3) *Development* (pengembangan) tahapan ini dilakukan dengan mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran fiqh berbasis android. Tahap ini juga dilakukan kegiatan uji coba (eksperimen) untuk mengetahui penguasaan materi fiqh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran fiqh berbasis android. Uji coba pada kelas eksperimen tentunya dilakukan setelah produk dinyatakan oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba kelayakan produk pada kelompok kecil; 4) *Disseminate* (penyebar luasan) tahapan ini dilakukan dengan cara mengemas dan mempublish produk media pembelajaran agar dapat di distribusikan, contohnya mempublish media pada *google market* atau *play store*.

#### H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah alat yang sangat besar kegunaannya dalam penyelidikan ilmiah. Hipotesis memungkinkan peneliti menghubungkan teori dengan pengamatan, dan sebaliknya pengamatan dengan teori.<sup>63</sup> Perumusan suatu hipotesis penelitian dilakukan oleh seorang peneliti setelah ia mengidentifikasi masalah-masalah penelitian. Hal ini dimaksud agar kita lebih mudah menemukan jawaban atas masalah penelitian yang diajukan. Hipotesis adalah suatu keadaan atau peristiwa yang diharapkan dan dilandasi oleh generalisasi dan biasanya

---

<sup>63</sup>Arief Furqan, "*Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 114.

menyangkut hubungan di antara variabel-variabel penelitian.<sup>64</sup> Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik MA Ma'arif Qasimiyah Tonyaman.

Ho : Pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android tidak dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik MA Ma'arif Qasimiyah Tonyaman.



---

<sup>64</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, Ed. 1. Cct. I, 2010), h. 93.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang berfungsi untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian ini menggunakan *research and development*. Menurut sugiyono metode penelitian pengembangan *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>65</sup> Untuk mendapatkan hasil produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

#### A. Langkah-langkah Penelitian

Desain produk media pembelajaran berbasis android pada penelitian ini akan mengadaptasi model pengembangan 4D (*four-D*) *Define, Design, Develop, dan Disseminate* yang dikembangkan oleh Thiagarajan.<sup>66</sup>



Gambar 02. Alur model pengembangan Thiagarajan dan kawan-kawan.

##### (1) *Define* (pendefinisian)

Tahap pendefinisian merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam media pembelajaran. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk peserta didik kelas XI

<sup>65</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 407.

<sup>66</sup>Tatik Sutarti dan Edi Irawan, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Deepublish: cet. I, 2017), h. 12.

Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah. Tahap *define* mencakup empat langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front and analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis fasilitas (*facility analysis*), analisis konsep (*concept analysis*).

a) Analisis ujung depan

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran fiqh, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik ini adalah telaah karakteristik peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Tonyaman. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta antara lain: tingkat penguasaan materi fiqh dengan pokok bahasan Pernikahan dalam Islam, latar belakang pengalaman peserta didik berkaitan dengan materi yang akan di terapkan, serta keterampilan-keterampilan yang dimiliki individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, dan bahasa yang dipilih dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c) Analisis fasilitas

Analisis fasilitas dilakukan untuk menentukan lokasi penelitian karena pada lokasi tersebut terdapat suatu masalah yang perlu dipecahkan, lokasi yang terdapat pada Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Tonyaman digunakan sebagai lokasi penelitian, dengan mencari tahu masalah yang terjadi, dilihat dari fasilitasnya, apakah sudah memadai untuk menunjang pembelajaran, dan apakah

diperlukan proses pembelajaran secara kontekstual dalam pembelajaran, agar peserta didik dapat lebih mudah menguasai materi yang dikaitkan dengan keadaan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

d) Analisis konsep

Analisis konsep diperlukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan disampaikan, mengidentifikasi pengetahuan deklaratif atau prosedur pada materi fiqh yang akan dikembangkan, dalam mendukung analisis konsep ini, analisis yang dilakukan adalah analisis satandar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar, analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber mana yang mendukung penyusunan bahan ajar.

(2) *Design* (Perancangan)

Desain atau perancangan merupakan tahapan kedua setelah melakukan analisis kebutuhan. Adapun tahapan dalam proses perancangan ini pertama, membuat *flow chart* yang merupakan model alur berpikir dari media yang akan diproduksi. Pada hakikatnya *flow chart* adalah suatu bagan grafis yang menunjukkan sistem kerja atau arah aliran kegiatan sebuah sistem yang dapat dijalankan.<sup>67</sup>

Kedua, penulisan *story board* yang pada hakikatnya adalah kelanjutan dari *flow chart*. Jika *flow chart* hanya berisi garis-garis besar dari sebuah media pembelajaran mulai dari awal sampai akhir, maka *story board* merupakan penjelasan yang lebih rinci atau detail mengenai isi dari setiap *frame* media yang akan dibuat.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup>Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, cct. II, 2011), h. 68

<sup>68</sup>Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, h. 78.

Ketiga, pengumpulan bahan yang terdiri dari materi, gambar, animasi, dan video sebagaimana pada *story board* yang telah dibuat. Bahan-bahan yang telah dikumpulkan lalu kemudian diolah baik berkaitan dengan tampilan, desain, bahasa, warna, dan suara. Bahan-bahan yang telah diolah selanjutnya siap untuk dimasukkan pada tahap berikutnya yaitu pada tahap pengembangan produk.

### (3) *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan dengan dua langkah, yakni: (a) penilaian ahli yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan. Tujuan pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli/praktisi dan data hasil uji coba.<sup>69</sup>

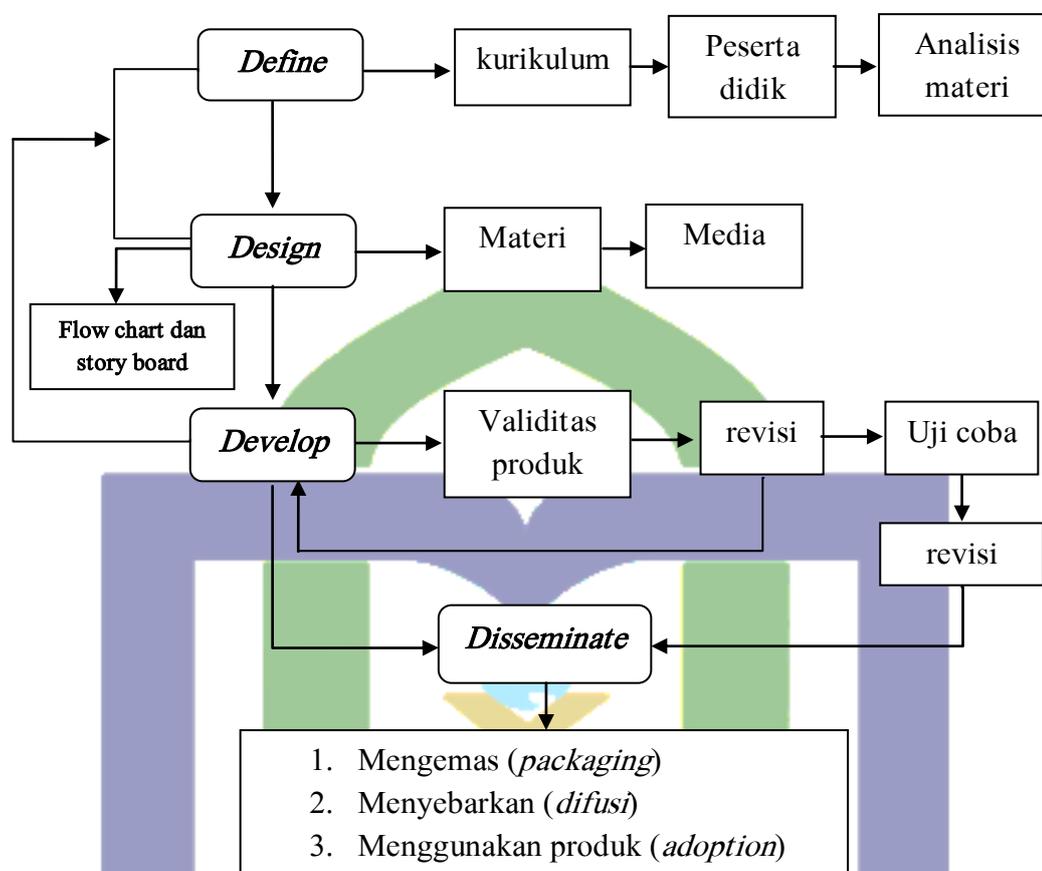
Kritikan dan saran yang diberikan oleh validator menjadi rujukan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

### (4) *Disseminate* (Penyebar luasan)

Tahap desiminasi adalah kegiatan penyebaran media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahapan penyebar luasan ini dilakukan dengan cara mengemas produk yang telah direvisi kemudian disebar luaskan agar media tersebut dapat di distribusikan kepada pengguna.

---

<sup>69</sup>Trianto, *Mendsain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2010) h. 189.



Gambar 03. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model 4D.

## B. Metode Penelitian Tahap I

### 1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian pengembangan produk ini adalah ahli media dan ahli materi.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli yang terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi.

### 3. Instrument Penelitian

Merupakan alat bantu yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara melakukan suatu pengukuran. Adapun menurut Sugiyono instrument

adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati.<sup>70</sup>

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berisikan pertanyaan yang wajib dijawab oleh responden berdasarkan kejadian yang terjadi dilapangan. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi, untuk mengumpulkan data tentang kelayakan atau ketepatan desain media dan ketepatan materi. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan:

Tabel 01. Kisi-kisi Angket Ahli Materi.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Pembelajaran Media	a. Media sesuai dengan pembelajaran Fiqih	1
		b. Media dapat digunakan dalam pembelajaran	1
2	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1
		b. Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	1

(Berlanjut)

<sup>70</sup>S. Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Cet. V; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 51.

(Lanjutan)

3	Isi Materi	a. Materi memiliki konsep yang benar	1
		b. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	2
		c. Urutan penyajian materi sesuai	1
4	Interaksi	a. Media mudah dioperasikan/digunakan	1
		b. Pengguna dapat memperoleh pemahaman materi dari media	1

Tabel 02. Kisi-kisi Angket Ahli Media.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Pemograman	a. Tampilan menarik	1
		b. Penggunaan media mudah dipahami	1
		c. Mudah di <i>download</i>	1
2	Tampilan	a. Huruf	3
		b. Keterbacaan teks	3
		c. Video	2
		d. Gambar	1
		e. Tombol navigasi	1
		f. Warna <i>background</i>	2

#### 4. Teknik Analisis Data

Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>71</sup> Angket validasi ahli berisi kisi-kisi mengenai kriteria dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut tabel kategori skor dalam skala Likert.

<sup>71</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D*, h. 134.

Tabel 03. Kategori Skor dalam Skala Likert.

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Baik/ Sangat Setuju
2	3	Baik/ Setuju
3	2	Tidak Baik/ Tidak Setuju
4	1	Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Setuju

Uji angket validasi ahli dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang telah diberikan oleh validator ( $\Sigma R$ ) dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan di dalam angket validasi media pembelajaran (N).<sup>72</sup> Rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi skor yang dicari (hasil dibulatkan hingga mencapai bilangan bulat)

$\Sigma R$  = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator/pilihan yang terpilih

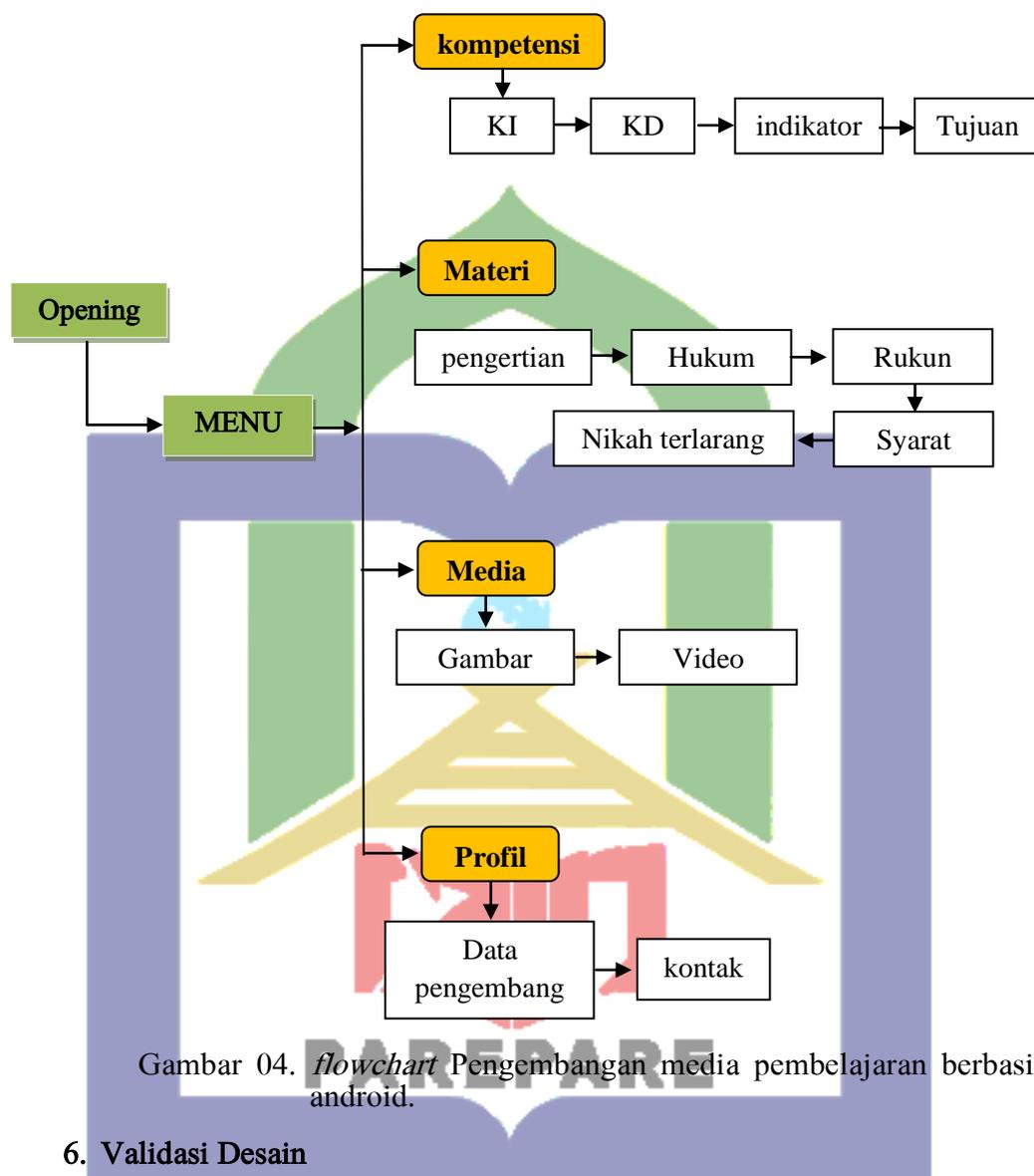
N = Jumlah skor maksimal atau ideal.

<sup>72</sup>Zainal Arifin, *Metode Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*, (Surabaya: Lenetera Cendikia, Cct. V, 2010), h. 137.

## 5. Perencanaan Desain Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- (1) Pengembangan aplikasi dalam bentuk *software android package(.apk)*, sehingga dapat di *install* pada smartphone yang menggunakan sistem operasi android.
- (2) Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini disusun berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Fiqih.
- (3) Produk media pembelajaran yang dihasilkan di dalamnya memuat beberapa menu, diantaranya adalah:
  - a) Kompetensi  
Menu kompetensi berisi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran dari penggunaan media pembelajaran berbasis android.
  - b) Materi  
Aplikasi ini berisi materi tentang pernikahan dalam Islam pada mata pelajaran fiqih kelas XI yang terdiri atas pokok bahasan tentang Pengertian Pernikahan, Hukum Pernikahan, Rukun Pernikahan, Skema Mahram dalam pernikahan, Ijab Qabul dan Pernikahan Terlarang.
  - c) Profil Pengembang  
Menu profil pengembang berisi mengenai data diri peneliti, sehingga apabila ada pertanyaan mengenai operasional media, pengguna dapat menghubungi peneliti.



Gambar 04. *flowchart* Pengembangan media pembelajaran berbasis android.

## 6. Validasi Desain

Pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android ini, menggunakan validitas untuk menguji kelayakan produk oleh tim validator. Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut:<sup>73</sup>

<sup>73</sup>Suharsimin Arkunto, *Prosedur Penelitian dan Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 35.

Tabel 04. Tingkat pencapaian dan kualifikasi.

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 – 100%	Sangat baik	Sangat layak, Tidak perlu direvisi
2	61 – 80%	Baik	Layak, Tidak perlu direvisi
3	41 – 60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	21 – 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
5	– 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

### C. Metode Penelitian Tahap II

#### 1. Model rancangan eksperimen

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* dengan jenis *non-equivalent control group pretest-posttest*. Pada rancangan ini, bukan proses randomisasi yang digunakan, melainkan menggunakan kelompok yang sudah ada. Skema model penelitian ini adalah:

Tabel 05. Desain Nonrandomized Pretest-posttest control group.

Pratest	Variabel terkait	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

## 2. Sampel

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada peserta didik kelas XI MA Ma'arif Qasimiyah Tonyaman yang terdiri dari 2 kelas yakni kelas XI. IPS I dengan jumlah 19 orang (kelas eksperimen) dan XI. IPS 2 dengan jumlah 18 orang (kelas kontrol).

## 3. Teknik Sampling

Metode sampling atau cara pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel yang akan menjadi subjek atau objek penelitian. Sampel yang secara nyata akan diteliti harus representatif dalam arti mewakili populasi baik dalam karakteristik maupun jumlahnya.<sup>74</sup>

Teknik sampling yang digunakan peneliti dalam menentukan jumlah sampel total adalah *teknik nonprobability sampling* yaitu *purposive sampling*<sup>75</sup> yaitu pengambilan sampel atas dasar pertimbangan peneliti saja yang menganggap unsur-unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil, sehingga peneliti mengambil kelas XI yang terdiri dari dua kelas, yakni kelas XI IPS 2 berjumlah 18 peserta didik dan kelas XI IPS 1 berjumlah 19 peserta didik. Peneliti memilih kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen yang akan diterapkan media pembelajaran fiqh berbasis android. Berdasarkan informasi awal dari pihak sekolah/guru, kelas tersebut peserta didiknya rata-rata memiliki *smartphone* android dan telah mengikuti ujian berbasis android, hal tersebut sejalan dengan penelitian yang akan diterapkan peneliti, yakni memanfaatkan *smartphone* android sebagai media dalam pembelajaran.

---

<sup>74</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 252.

<sup>75</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*, h. 58.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Test sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan. Test yang digunakan dalam penelitian ini berupa pre test dan post tes. Tujuannya untuk mengukur tingkat penguasaan materi peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran fiqih berbasis android. Hasil penguasaan materi peserta didik nantinya akan dibandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

#### 5. Instrument Penelitian

*Pre test* dan *post test*, berupa serangkaian pertanyaan dari materi bahan ajar fiqih yang telah dikemas dalam media pembelajaran berbasisi android, dengan maksud mengukur atau membandingkan penguasaan materi peserta didik pada kelas kontrol (tanpa *treatment*) dan kelas eksperimen (*treatment*).

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan beberapa pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis android, berikut instrumen respon siswa.

Tabel 06. Kisi-kisi Angket Peserta Didik.

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah pertanyaan
1	Penggunaan Media	a. Media jelas dan mudah digunakan	2
		b. Penggunaan media jelas	1
2	Reaksi Pemakaian	a. Pengguna tertarik menggunakan media	1
		b. Pengguna senang menggunakan media	1
		c. Pengguna merasa semangat dan termotivasi	1
		d. Pengguna mudah memahami materi	1
3	Fasilitas Pendukung	a. Video	1
		b. Gambar	1
		c. tampilan media	1

## 6. Teknik Analisis Data

Beberapa tahapan analisis data pada tahap kedua tahap eksperimen yakni: analisis statistik deskriptif, Uji normalitas data, Uji Homegenitas data menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) for*

windows version 22, dan uji t menggunakan teknik analisis statistik t-test dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

$x_1$  = rata – rata sampel ke 1

$x_2$  = rata – rata sampel ke 2

$s_1$  = standar deviasi sampel ke 1

$s_2$  = standar deviasi sampel ke 2

$S_1$  = varians sampel ke 1

$S_2$  = varians sampel ke 2.<sup>76</sup>

Jawaban angket respon peserta didik menggunakan angket skala Guttman yang terdiri dari dua kategori yang dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau bentuk *checklist* (✓) sebagai berikut:<sup>77</sup>

Tabel 07. Kategori Skor Skala Guttman.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Ya
2	Skor 0	Tidak

<sup>76</sup>Riduwan Dan Sunarto, “Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, Dan Bisnis”, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 126

<sup>77</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D*, h. 139

Presentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase respon peserta didik

$\sum X$  = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih peserta didik (ya atau tidak)

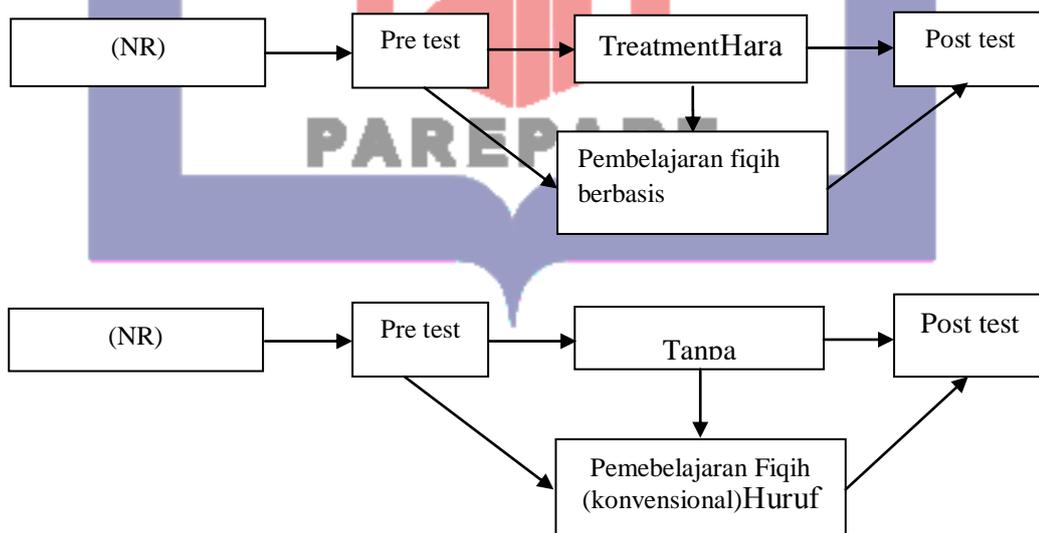
N = Jumlah skor ideal

Untuk memudahkan memberikan penilaian secara operasional maka digunakan rentang skala persentase.<sup>78</sup>

Tabel 08. skala persentase angket guttman.

No	Skala Presentase %	Keterangan
1	0 % – 50%	Tidak setuju
2	50 % - 100 %	Setuju

## 7. Prosedur Eksperimen



Gambar 05. Bagan Prosedur eksperimen.

<sup>78</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2004), h.

Bagan prosedur eksperimen menjelaskan tentang alur penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan pertama peneliti membagikan soal *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peserta didik dapat mengerjakan soal *pretest* pada *google form*. *Prest* merupakan test awal untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan diterapkan pada proses pembelajaran. selanjutnya pada pertemuan kedua, pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan (teratment) diterapkan media pembelajaran fiqih berbasis android dalam kegiatan proses pembelajaran. sedangkan pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (tanpa treatment) proses pembelajaran berjalan seperti biasanya dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Kegiatan proses pembelajaran dilakukan pada pertemuan kedua hingga pertemuan terakhir (pertemuan ke empat). Pada pertemuan terakhir, peneliti kembali mambagikan soal kepada peserta didik berupa soal *posttest* tentang materi yang telah diterapkan pada proses pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil akhir uji coba produk media pembelajaran fiqih berbais android dalam meningkatkan penguasaan materi peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas pembanding yaitu, kelas kontrol. Dengan melihat nilai hasil posttestt kelas uji coba (eksperimen) dengan kelas pembanding (kontrol) dapat disimpulkan apakah media pembelajaran fiqih berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik, atau sebaliknya.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Desain Awal Produk

Produk yang telah dikembangkan dimulai dengan beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut :

##### 1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahapan awal dalam menentukan masalah dan pontesi yang ada pada lokasi penelitian, tahapan ini sama dengan kegiatan observasi. Langkah-langkah yang digunakan dalam tahap *define* sebagai berikut :

- a. Analisis ujung depan (*front and analysis*), kegiatan yang dilakukan pada tahap *front analysis* adalah mencari informasi awal tentang proses pembelajaran fiqh di Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah, berdasarkan informasi awal ada beberapa pemetaan masalah yakni, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas masih berfokus pada pendidik (*teacher center learning*), serta penggunaan media dalam proses pembelajaran masih minim. Selain itu terdapat juga potensi yang ditemukan pada Madrasah tersebut, seperti pemanfaatan *smartphone* android dalam kegiatan pembelajaran, mengingat Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah telah menerapkan ujian semester dan ujian Nasional berbasis android, sehingga peneliti berinisiatif untuk menjadikan android sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran fiqh.
- b. Analisis peserta didik, kegiatan ini dilakukan untuk mencari informasi awal tentang peserta didik Madrasah aliyah Qasimiyah. Kegiatan ini diawali dengan wawancara singkat dengan guru bidang studi fiqh kelas

XI, menurutnya peserta didik saat ini lebih cenderung berinteraksi dengan *smartphone* android dibanding dengan harus membaca buku, hal ini disebabkan karena rata-rata peserta didik memiliki *smartphone* android dan sudah menjadi salah satu alat komunikasi dalam berinteraksi dengan peserta didik lain baik di dalam maupun diluar kelas, sehingga pada saat mengikuti proses pembelajaran peserta didik kurang kosentrasi dengan materi yang disampaikan oleh pendidik di depan kelas. Hal tersebut menjadi pemicu utama kurangnya peserta didik membaca buku paket, bahkan peserta didik lebih sering membaca materi yang ada di internet. Dengan adanya informasi tersebut, menjadi landasan utama peneliti dalam memanfaatkan *smartphone* android sebagai media dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

- c. Analisis fasilitas, kegiatan ini dilakukan dengan cara melihat fasilitas Madrasah seperti, tersedianya ruang komputer dan jaringan *wifi*, selain itu berdasarkan informasi yang didapatkan dari bagian tata usaha Madrasah aliyah Qasimiyah, kondisi komputer Madrasah sebagian besar dapat dioperasikan dengan baik. Ruang komputer digunakan saat pelaksanaan ujian semester dan ujian Nasional, namun karena jumlah peserta didik bertambah dari tahun ke tahun, sehingga jumlah persediaan komputer dalam pelaksanaan ujian semester tidak memadai. Sehingga pihak sekolah memberikan solusi dengan memanfaatkan *smartphone* android untuk menutupi keterbatasan penyediaan komputer. Jadi peserta didik dapat mengakses soal ujian melalui *smartphone* android masing-masing, dengan menggunakan fasilitas *wifi* Madrasah. Penggunaan jaringan internet *wifi* madrasah memiliki kapasitas kuat sehingga,

menjadi salah satu penunjang dalam memudahkan aktifitas pendidik saat melakukan input nilai dan soal ujian peserta didik. Berdasarkan informasi tersebut, peneliti memutuskan untuk menetapkan Madrasah aliyah Ma'arif Qasimiyah sebagai lokasi dalam penelitian ini.

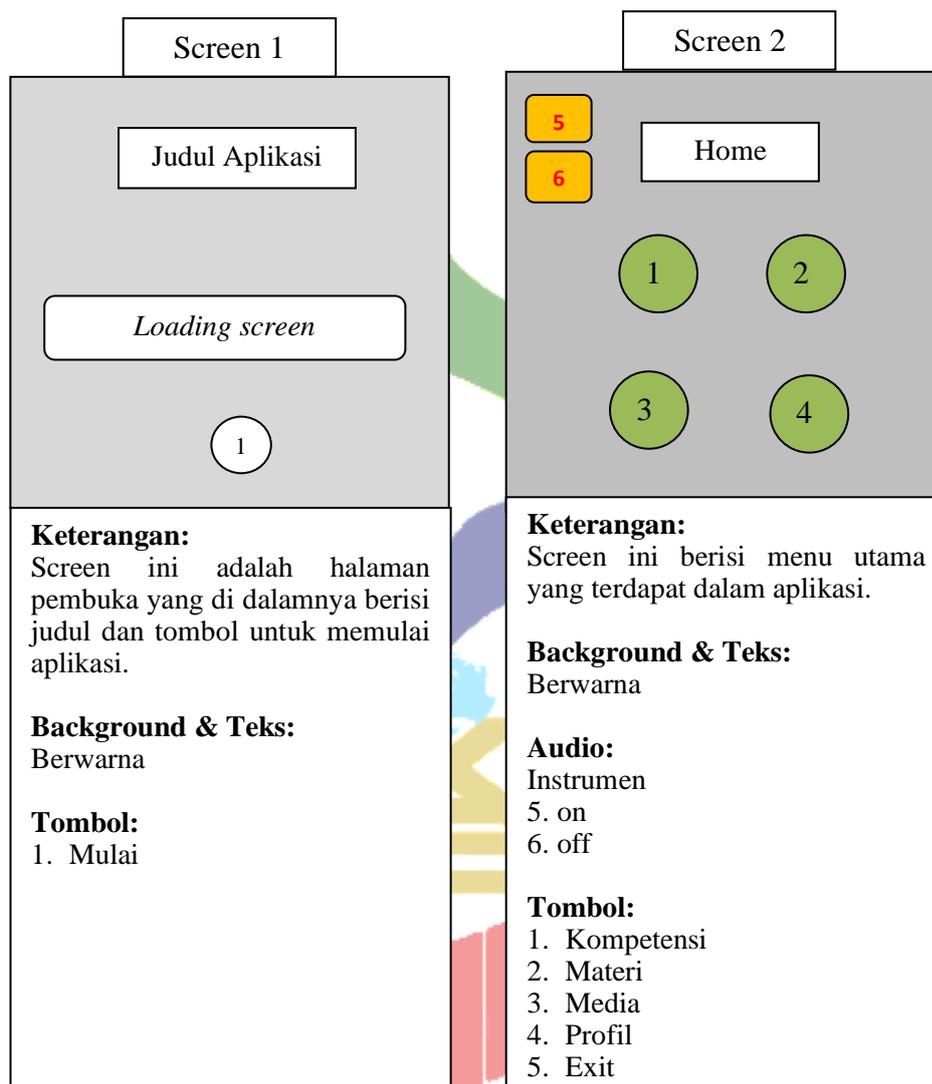
- d. Analisis konsep, kegiatan ini bertujuan untuk menentukan bahan dan jenis media yang akan dikembangkan serta menentukan sumber belajar yang digunakan dalam menyusun materi dalam media pembelajaran fiqih berbasis android. Kegiatan ini dilakukan dengan mengidentifikasi bahan ajar fiqih dengan melihat silabus dan RPP kelas XI Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah, analisis silabus merupakan langkah awal dalam menentukan materi yang akan dibahas dalam media yang akan dikembangkan, berdasarkan hasil analisis dan saran dari guru bidang studi fiqih, pembahasan materi yang diangkat dalam pengembangan media nantinya adalah pernikahan dalam Islam. Setelah penentuan materi dengan analisis silabus selesai, maka langkah selanjutnya adalah analisis RPP dengan melihat kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, untuk menentukan sub-sub topik pembahasan pada materi pernikahan dalam Islam, adapun kompetensinya ialah menjelaskan ketentuan pernikahan dalam Islam dan hikmahnya. Sumber belajar yang digunakan dalam menyusun materi pembahasan dalam media pembelajaran adalah "Buku Siswa Fiqih kelas XI oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI". Berdasarkan hasil analisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, peneliti menyerankan alternatif media pembelajaran berbasis android sebagai salah satu penunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat materi ini memerlukan fakta atau contoh dalam kehidupan sehari-hari, seperti contoh ijab qabul yang

di dalamnya ada beberapa komponen yang terlibat, seperti wali, saksi, dan lafadz ijab dan qabul. Dengan adanya media pembelajaran berbasis android dapat merangkum materi dan contoh video yang dapat diamati dan dianalisis sendiri oleh peserta didik.

## 2. *Design* (Perancangan)

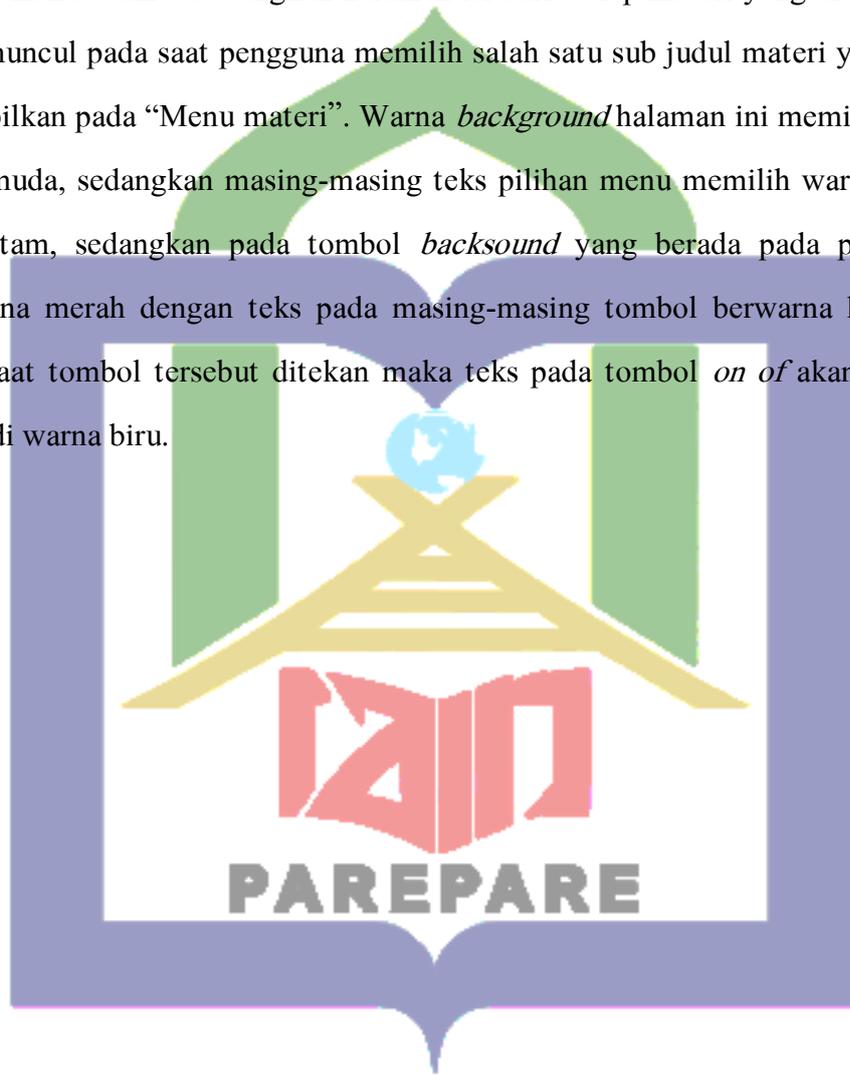
*Design* merupakan rancangan awal dalam pengembangan media pembelajaran. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap desain, yaitu :

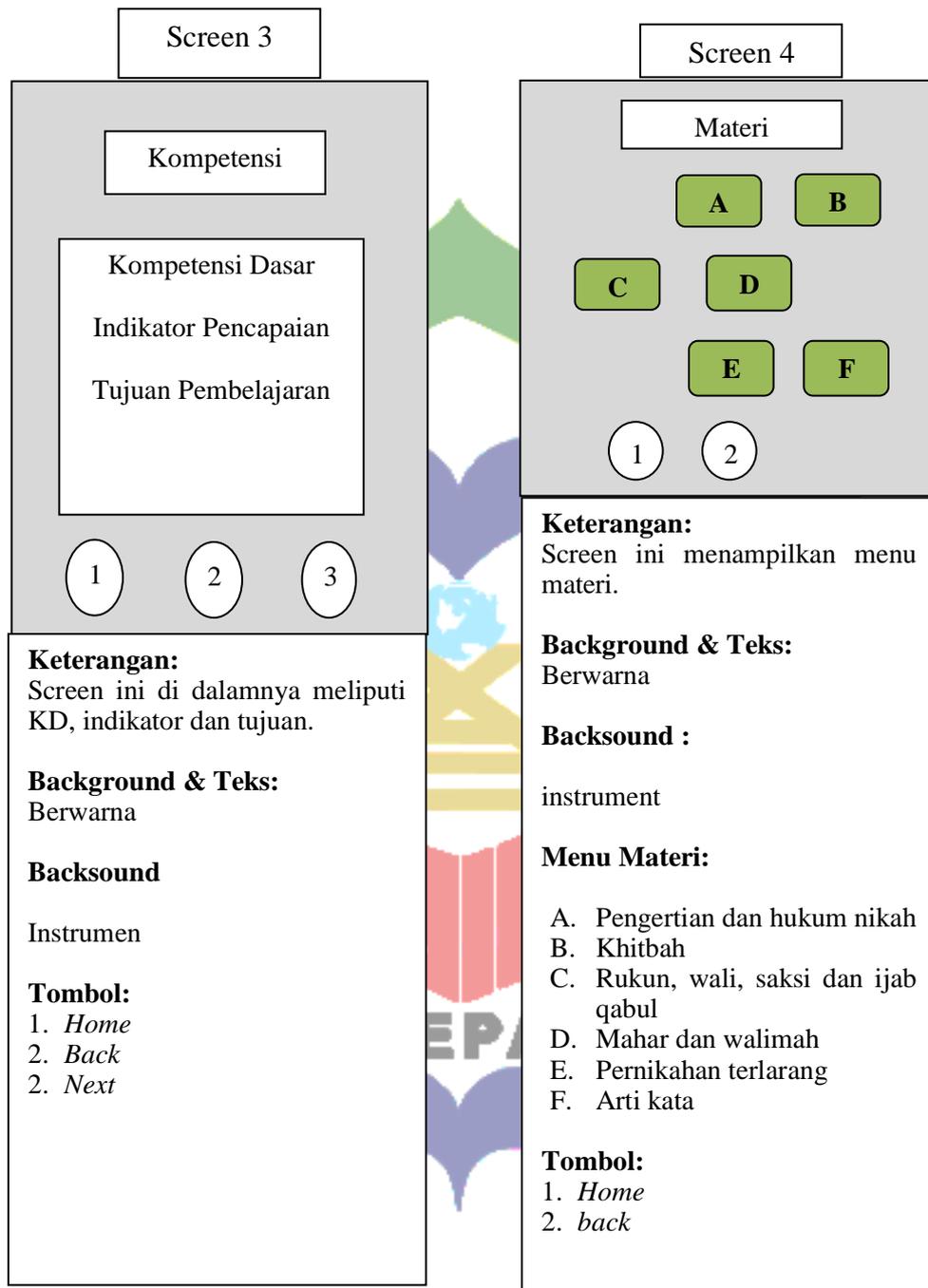
- a. Membuat *flow chart*, atau model alur berfikir dalam merancang media yang akan dikembangkan mulai dari tahapan awal perancangan desain sampai akhir. Kegiatan ini dilakukan dengan membuat alur rancangan media yang akan dikembangkan, seperti menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android. *Flowchart* pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android dimulai dengan tahapan *opening*, kompetensi, materi, media dan profil. (*flowchart* dapat dilihat pada gambar 04)
- b. Penulisan *story board*, kegiatan ini dilakukan untuk menjabarkan setiap komponen yang ada pada *flow chart*. *Story board* lebih dikenal dengan penulisan naskah dalam membuat suatu produk sesuai dengan rancangan awal pengembang. Kegiatan ini dilakukan dengan menjabarkan secara rinci komponen-komponen yang ditampilkan dalam media yang akan dikembangkan. Berikut *story board* pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android.



Screen satu merupakan halaman pembuka (*opening*) pada media pembelajaran fiqh berbasis android. Halaman ini yang akan pertama kali muncul pada saat pengguna membuka aplikasi media pembelajaran fiqh. Halama ini berisi *loading screen* atau halaman intro sebelum masuk pada screen dua. Halaman intro ini memiliki warna *background* dasar hitam, sedangkan untuk pemilihan warna teks “*welcome to mobile learning*” memilih warna kuning dan untuk tombol *star* memilih warna kuning dengan teks “*star*” merah.

Sedangkan screen dua merupakan halaman menu utama dalam media pembelajaran fiqih berbasis android. Halaman ini muncul setelah pengguna mengklik tombol *star* pada halaman pembuka. Halaman ini menampilkan 5 pilihan menu utama. Sedangkan halaman isi dari setiap materi yang ditampilkan akan muncul pada saat pengguna memilih salah satu sub judul materi yang telah ditampilkan pada “Menu materi”. Warna *background* halaman ini memilih warna hijau muda, sedangkan masing-masing teks pilihan menu memilih warna merah dan hitam, sedangkan pada tombol *backsound* yang berada pada pojok kiri berwarna merah dengan teks pada masing-masing tombol berwarna hijau dan pada saat tombol tersebut ditekan maka teks pada tombol *on of* akan berubah menjadi warna biru.

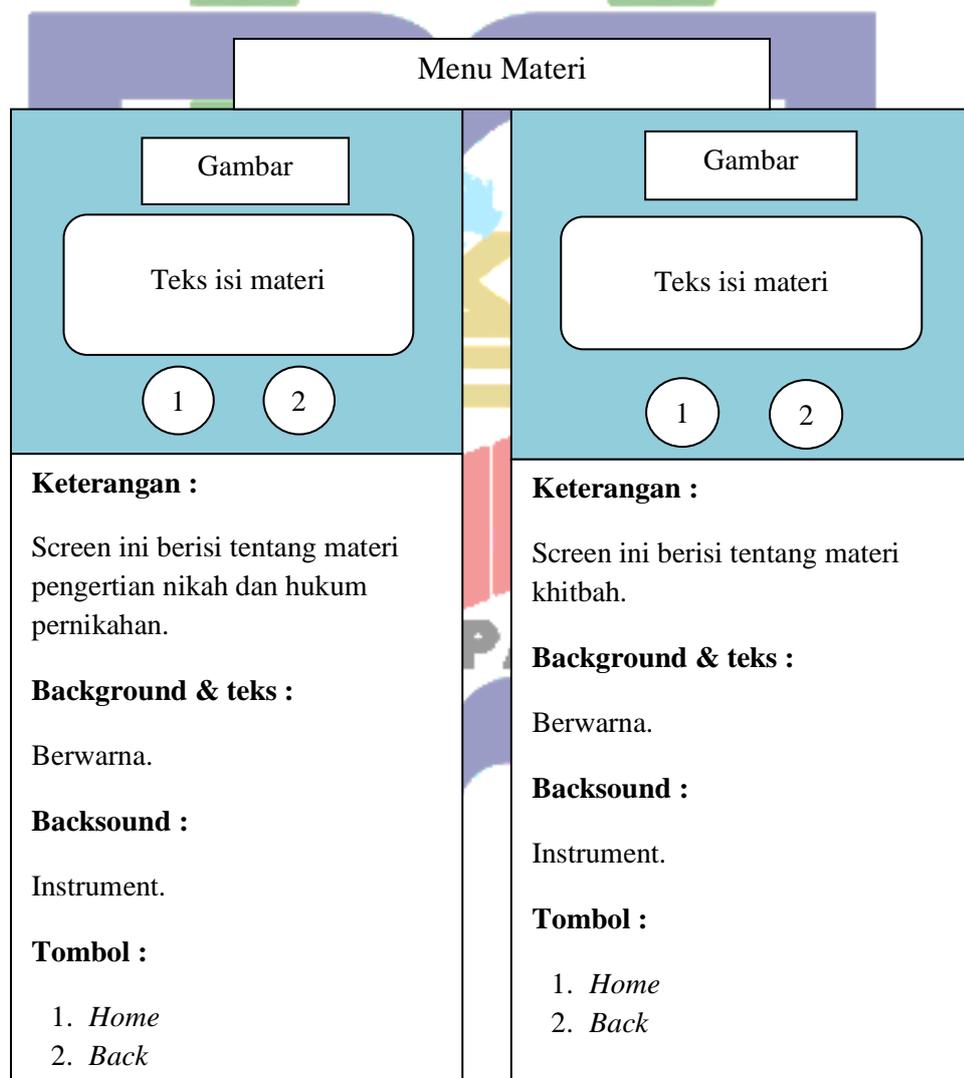


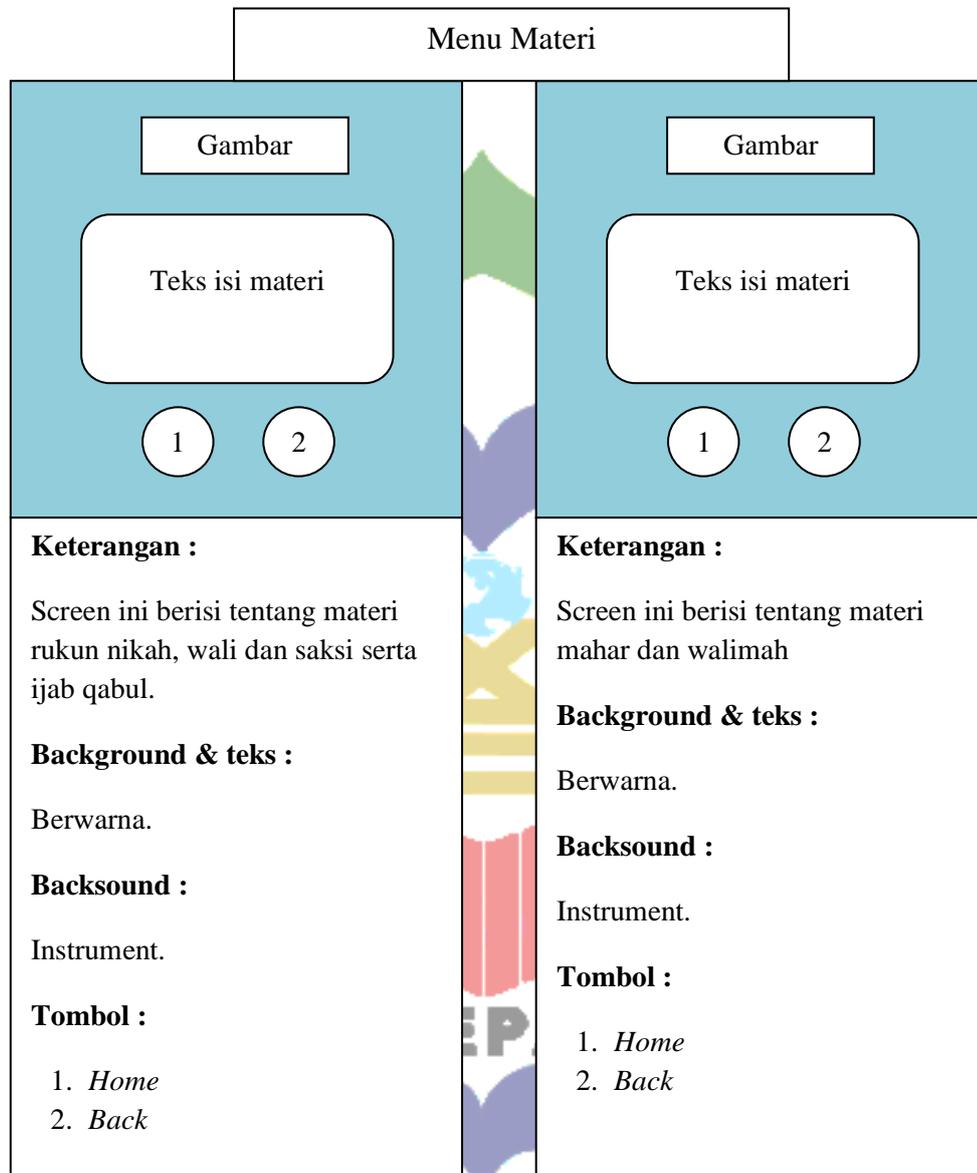


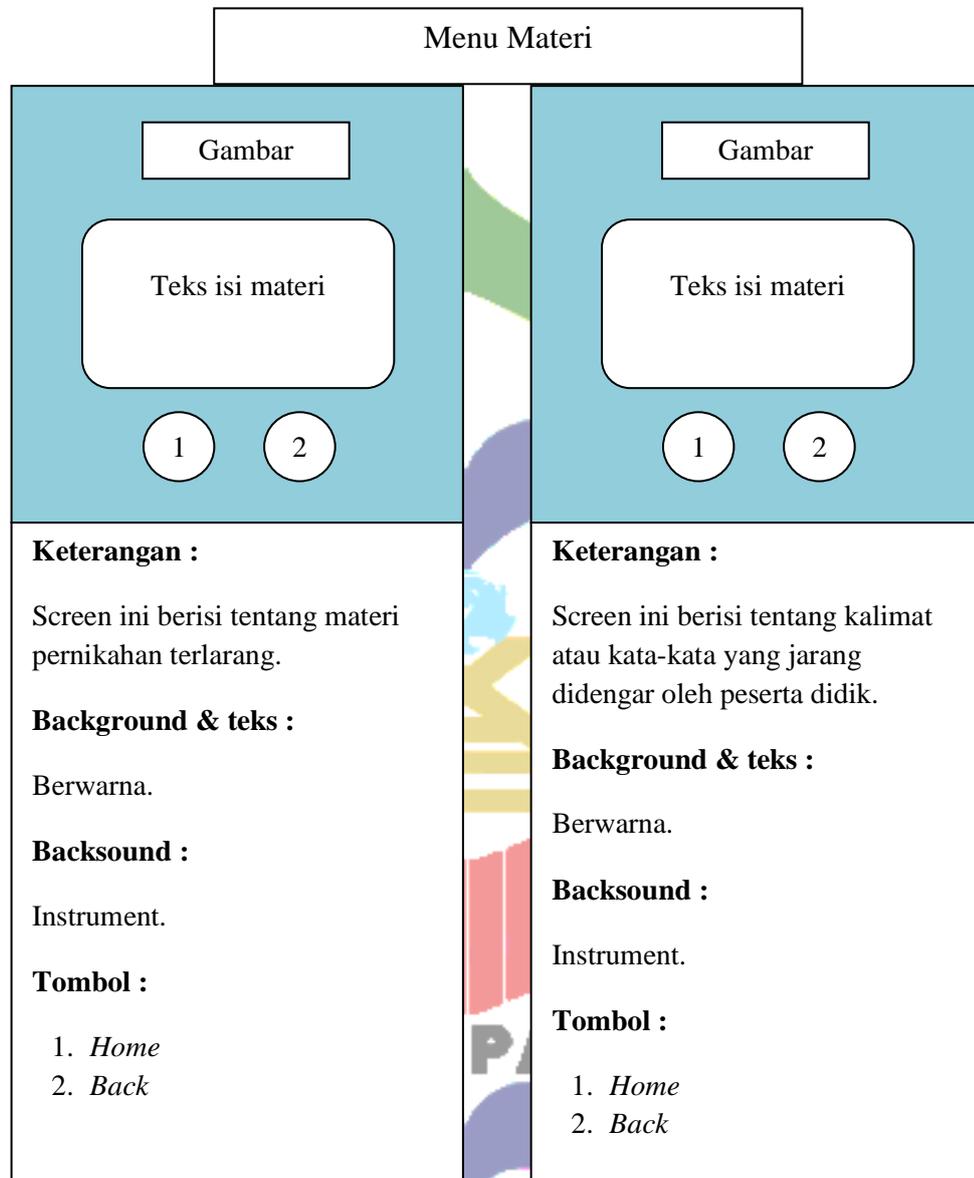
Screen tiga akan muncul pada saat pengguna menekan tombol “Kompetensi” yang ada pada menu utama. *Background* pada halaman kompetensi memilih warna hijau tua, untuk teks uraiain kompetensi memilih warna putih.

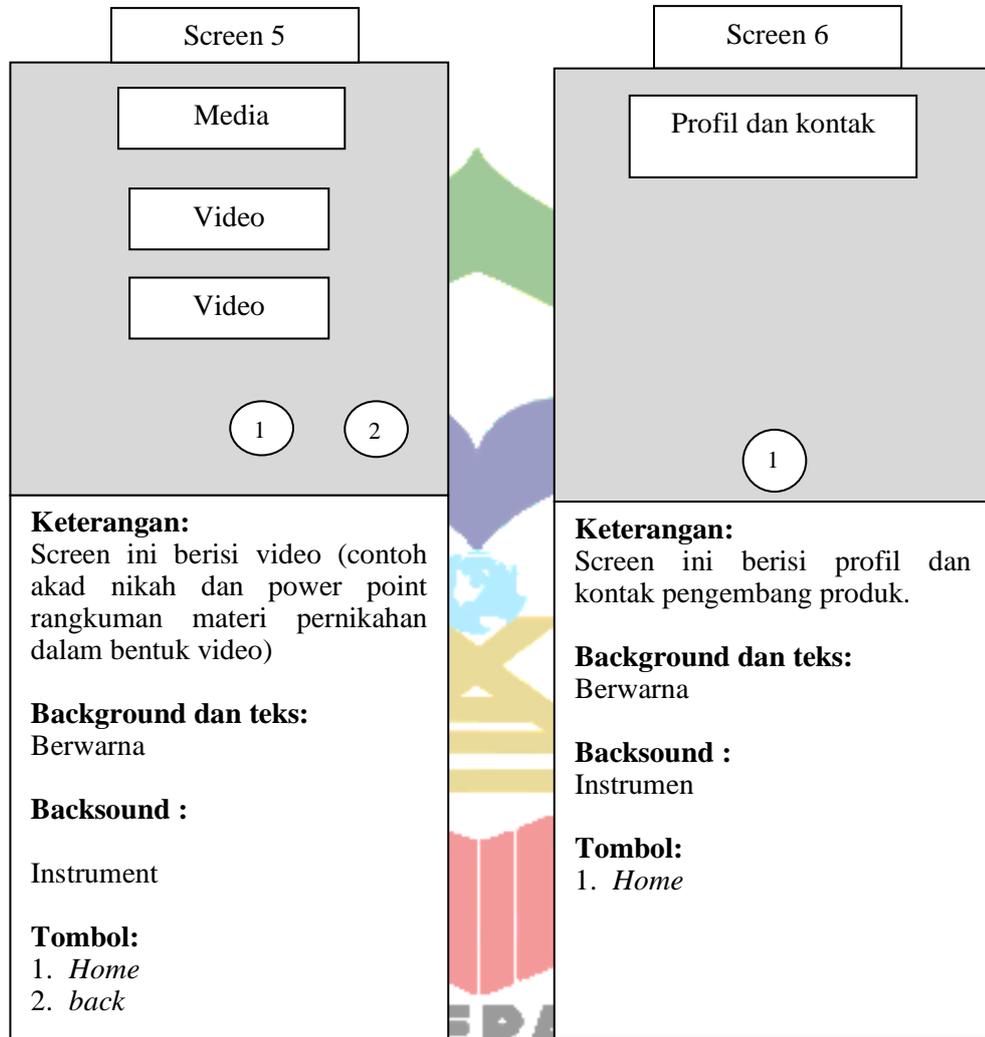
Sedangkan untuk tombol tiap-tiap *button*/tombol memilih warna merah dengan warna teks kuning.

Sedangkan screen empat akan muncul saat pengguna menekan tombol “Materi” yang ada pada menu utama. Halaman ini berisi tentang sub-sub materi pernikahan dalam Islam, *background* halaman tersebut memilih warna kuning, sedangkan untuk teks sub judul materi memilih warna merah dan biru, untuk warna tombol “*home* dan *back*” memilih warna merah dengan warna teks kuning.





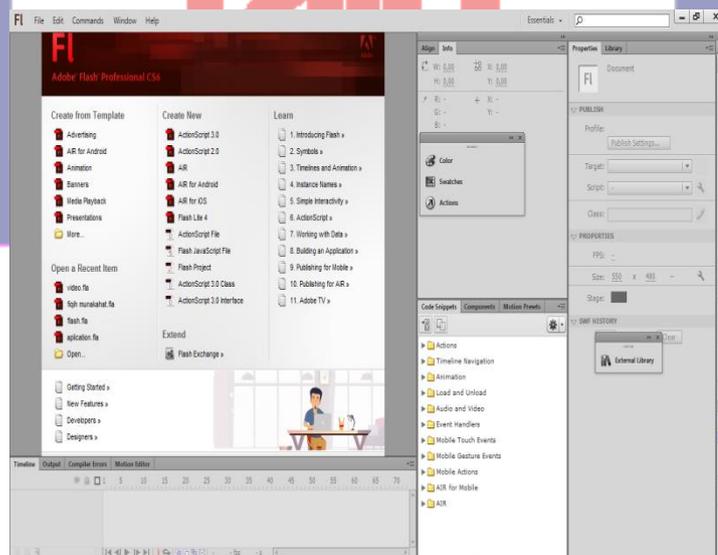




Gambar 06. *Story board* pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android.

Screen lima adalah halaman yang menampilkan 2 video yang berkaitan dengan materi pernikahan dalam Islam. Halaman ini akan tampil saat pengguna menekan tombol “Media” pada menu utama. Sedangkan *screen* enam adalah halaman yang menampilkan biodata pengembang, halaman ini akan muncul saat pengguna menekan tombol “Profil” pada menu utama.

- c. Mengumpulkan bahan yang terdiri dari materi, gambar, video dan audio. Kegiatan ini merupakan kegiatan akhir pada tahap *design*. Sebelum bahan dimasukkan kedalam aplikasi yang digunakan untuk membuat produk, terlebih dahulu ada beberapa bahan yang diolah pada aplikasi lain seperti, audio pada media yang akan dikembangkan, terlebih dahulu file audio Mp3 diubah ke jenis file *Wav* dengan menggunakan aplikasi Mp3 Converter. Kemudian untuk penambahan power point terlebih dahulu dikembangkan dan diolah pada aplikasi pendukung lainya seperti *Camtasia studioi*. Setelah semua bahan yang akan digunakan dalam tahap pengembangan rampung, proses selanjutnya adalah mengimport semua bahan kedalam program aplikasi yang digunakan dalam pengembangan produk. Adapun program yang digunakan dalam pembuatan produk media pembelajaran fiqih berbasis android ini adalah aplikasi *adobe flash Cs6*, dengan memanfaatkan program *air for android*.



Gambar 07. Tampilan awal (*default*) *adobe flash cs6* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android.

### 3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk media yang telah dikembangkan sesuai dengan rancangan pada *story board*. Produk yang telah dikembangkan tersebut berupa aplikasi yang dapat di install pada *smartphone* android. Pada tahap *develop* ada dua langkah kegiatan yang dilakukan, yakni:

- a. Penilaian ahli yang diikuti revisi, kegiatan ini dilakukan dengan cara berkonsultasi langsung dengan tim validator atau para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media dalam hal ini adalah :

- 1) Muhammad Ahsan, S.Si.

- 2) Sufyaldi, M.Kom.

Sedangkan ahli materi yaitu :

- 1) Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I.

- 2) Dr. Hj. Rusdaya Basri, Lc, M.Ag.

Ahli media dua orang dan ahli materi 2 orang, alasan memilih masing-masing ahli sebanyak dua orang, agar menjadi pembanding antara ahli media/materi pertama dan kedua dalam hal penyempurnaan produk atau revisi produk. selanjutnya kegiatan penilaian oleh para ahli dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menjelaskan penggunaan media yang telah dikembangkan. Setelah itu validator ahli kemudian memberikan penilaian produk pada instrumen angket yang telah disediakan. kegiatan validasi juga mengharapkan adanya masukan dan saran demi kesempurnaan media yang telah dikembangkan baik dari segi isi materi maupun pengembangan medianya, olehnya telah disediakan kolom komentar saran perbaikan dari para ahli.

- a. Uji coba pengembangan, kegiatan ini dilakukan dengan cara uji coba produk media pembelajaran fiqih berbasis android pada kelompok kecil. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan, dibagikan angket skala guttman ke peserta didik untuk mendapatkan data statistik terhadap produk yang telah dikembangkan. Setelah dimedia mendapatkan respon baik dan dapat dioperasikan dengan baik pada kelompok kecil, maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk pada sasaran subyek penelitian dengan menggunakan kelas eksperimen, yakni kelas XI IPS 2 dan kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 1 Madrasah aliyah Ma'arif Qasimiyah. Dimana kelas eksperimen ini menggunakan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran berbasis android. Hasil nilai pretest-posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi pembanding tolok ukur tingkat penguasaan materi fiqih peserta didik.

Berikut gambaran produk aplikasi media pembelajaran fiqih berbasis android yang telah di install pada perangkat *smartphone* android.



Gambar 08. Tampilan *Home screen* aplikasi Media Pembelajaran pada android.

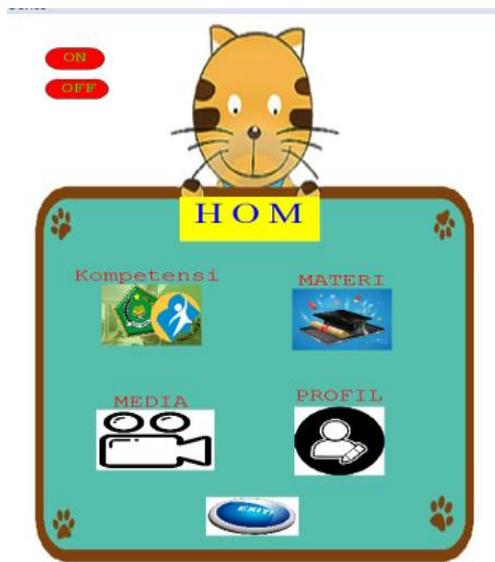
Setelah aplikasi pendukung (*adobe air*) terinstall pada perangkat android, selanjutnya peserta didik dapat mengunduh aplikasi media yang telah dikembangkan dengan cara menginstal file *Apk* yang telah dibagikan. Berikut penjelasan komponen-komponen yang terdapat dalam aplikasi Media Pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan :

- 1) Loading screen atau halaman pembuka (intro) sebelum masuk ke halaman Menu Utama, halaman ini berisi tentang ucapan selamat datang pada media pembelajaran berbasis android, pada halaman ini juga terdapat tombol *enter* untuk melanjutkan ke menu utama seperti terlihat pada Gambar 09.



Gambar 09. Screenshot halaman *Loading Screen*.

- 2) Halaman selanjutnya yaitu halaman Menu Utama, dalam media pembelajaran ini memiliki lima menu yang ditampilkan, yaitu Kompetensi, Materi, Media, Profil dan *Exit* (keluar). Dalam menu utama juga dilengkapi *background* instrumen musik dari Maheer Zein untuk menarik simpati para pengguna, alasan pemilihan *background* tersebut dikarenakan dalam audio tersebut sering dijadikan sebagai *soundtrek* dalam acara pernikahan sehingga sejalan dengan materi yang diangkat dalam media ini, yaitu Pernikahan dalam Islam. Gambar 10 merupakan tampilan menu utama dari aplikasi media pembelajaran fiqh berbasis android dalam meningkatkan penguasaan materi peserta didik.



Gambar 10. Screenshot halaman Menu Utama.

- 3) Menu pertama adalah kompetensi, dalam menu ini berisi penjelasan kompetensi dasar materi pembelajaran, indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran. Untuk beralih dari halaman kompetensi pengguna dapat menekan tombol *Home*, *Back* dan *Next* yang terdapat dibagian bawah halaman, berikut Gambar tampilan dari menu kompetensi.



Gambar 11. Screenshot halaman kompetensi.

Adapun keterangan dari masing-masing tombol sebagai berikut:

*Home* : menuju ke halaman menu utama

*Back* : menuju ke halaman menu utama

*Next* : menuju ke halaman Menu materi.

4) Menu selanjutnya adalah menu materi, sesuai dengan kompetensi dasar, materi yang disajikan adalah materi tentang pernikahan dalam Islam. Materi ini terdiri dari enam bagian yaitu:

- a) Pengertian dan Hukum Nikah, berisi tentang pengertian nikah dan hukum pernikahan.
- b) Khitbah, Rukun Nikah, berisi tentang pengertian khitbah, hukum khitbah dan rukun nikah.
- c) Wali dan Saksi, berisi tentang pengertian wali dan saksi, kedudukan wali dan saksi, syarat wali dan jumlah saksi, serta macam-macam wali.
- d) Halaman Ijab Qabul dan Mahar, berisi tentang pengertian ijab qabul dan mahar, syarat ijab qabul dan macam-macam mahar
- e) Walimah, berisi tentang pengertian walimah, hukum walimah dan hikmah walimah.
- f) Pernikahan Terlarang, berisi tentang macam-macam pernikahan terlarang.

Untuk beralih dari halaman kompetensi, pengguna dapat menekan tombol *home, back next*. Berikut gambar tampilan menu materi.



Gambar 12. Screenshot halaman Menu materi.

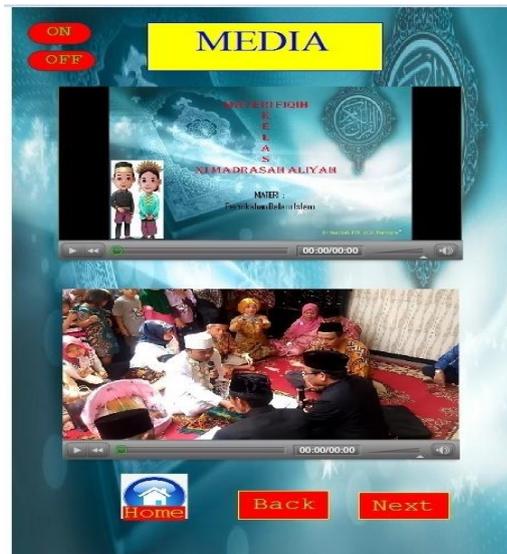
Keterangan tombol :

*Home* : menuju ke halaman menu utama

*Back* : menuju ke halaman kompetensi

*Next* : menuju ke halaman media.

- 5) Selanjutnya adalah menu media, Halaman ini memuat dua video yakni video power point tentang rangkuman materi pernikahan dalam Islam dan video contoh ijab qabul. Sementara untuk beralih dari halaman media, pengguna dapat memilih salah satu tombol yang beradiah dibawah halaman ini. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 13. Screenshot halaman Media.

Keterangan tombol :

*Home* : menuju ke halaman menu utama

*Back* : menuju ke halaman menu Materi

*Next* : menuju ke halaman profil.

- 6) Selanjutnya adalah menu profil, Pada halaman ini menampilkan data pribadi pengembang. Pengguna dapat menghubungi pengembang bila sewaktu-waktu mengalami hambatan dalam mengoperasikan media tersebut.



Gambar 14. Screenshot halaman Profil.

Keterangan tombol :

*Home* : menuju ke halaman menu utama

*Back* : menuju ke halaman media.

- 7) Menu yang terakhir adalah menu *exit* atau keluar dari aplikasi. Jika pengguna ingin keluar dari aplikasi pembelajaran bisa menekan tombol *exit*. Seperti yang telah ditampilkan pada Gambar 10.

#### 4. *Disseminate* (Penyebar luasan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap *disseminate* adalah mengemas produk yang telah dikembangkan dan menyebarluaskan produk media pembelajaran fiqih berbasis android. Pada kegiatan ini media dapat di publish pada *play store* atau *google market* atau membagikan (menyebarkan luaskan produk) pada pengguna agar dapat di aplikasikan di *smartphone* android masing-masing.

#### B. Hasil Pengujian Tahap Pertama

Pengujian tahap pertama dilakukan dengan kegiatan validasi produk kelayakan media dari pakar atau yang kompeten pada bidang tersebut. Tim validator dalam hal ini adalah ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai kelayakan media yang telah dikembangkan, sedangkan ahli materi menilai isi materi pembelajaran fiqih yang dikemas dalam media pembelajaran berbasis android.

Penilaian terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan dilakukan dengan cara memberikan skor pada kolom penilaian yang telah disediakan pada angket ahli media dan materi, pada sebaran angket juga disediakan kolom komentar yang berisikan tentang saran perbaikan atau masukan dari para ahli media dan ahli materi.

### 1. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Muhammad ahsan, S. Si. M.Si dan Sufyaldy, M.Kom, terdapat beberapa saran perbaikan atau masukan yang diberikan oleh ahli media terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, diantaranya sebagai berikut:

- a) Pada mulanya menu materi hanya menampilkan judul materi sehingga ahli media menyarankan untuk menambahkan icon pada tiap bagian judul materi.
- b) Warna kostum animasi *button* materi yang ditampilkan kurang tepat. Sehingga ahli media menyarankan untuk menambahkan icon pada bagian judul materi dan mengganti warna warna kostum animasi *button* yang ditampilkan.
- c) Pemilihan warna teks isi materi kurang jelas sehingga teks materi yang ditampilkan tidak dapat dibaca.
- d) Tombol *Next* pada setiap halaman materi sebaiknya dihilangkan.
- e) Sebaiknya media yang telah dikembangkan di publish ke play store atau google market.

Berdasarkan data hasil penilaian angket ahli media diperoleh skor pada tabel berikut:

Tabel 09. Angket validasi ahli media I

NO	Kriteria Penilaian	Skor
1	Desain dan tampilan menu menarik	4
2	Penggunaan media jelas dan mudah dipahami	3
3	Media beroperasi dengan baik	4
4	Mudah di <i>download</i>	3
5	Konsistensi huruf yang digunakan	4
6	Kombinasi warna huruf yang digunakan jelas	3
7	Kesesuaian font size huruf yang digunakan pada menu dan tombol	4
8	Penggunaan teks jelas dan mudah dibaca	3
9	Tampilan warna teks menarik	3
10	Konsistensi penggunaan font teks pada tiap tiap tampilan menu	4
11	Video beroperasi dengan baik	4
12	Konsistensi tata letak tombol	3
13	Tombol berfungsi dengan baik	4
14	Kombinasi warna <i>background</i> dan tombol	3
15	Tampilan <i>background</i> menarik	4
Skor total		53

Diketahui skor total yaitu 53, sementara jika keseluruhan kriteria pertanyaan yang berjumlah 15 dikalikan dengan 4 sebagai skor maksimal untuk setiap pertanyaan, maka skor maksimal adalah 60, sehingga menggunakan rumus presentase:

$$p = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$p = \frac{53}{60} \times 100 = 88,3$$

Tabel 10. Angket validasi ahli media II

NO	Kriteria Penilaian	Skor
1	Desain dan tampilan menu menarik	3
2	Penggunaan media jelas dan mudah dipahami	4
3	Media beroperasi dengan baik	4
4	Mudah di <i>download</i>	3
5	Konsistensi huruf yang digunakan	4
6	Kombinasi warna huruf yang digunakan jelas	4
7	Kesesuaian font size huruf yang digunakan pada menu dan tombol	4
8	Penggunaan teks jelas dan mudah dibaca	4
9	Tampilan warna teks menarik	3
10	Konsistensi penggunaan font teks pada tiap tiap tampilan menu	4
11	Video beroperasi dengan baik	4
12	Konsistensi tata letak tombol	3
13	Tombol berfungsi dengan baik	4
14	Kombinasi warna <i>background</i> dan tombol	4
15	Tampilan <i>background</i> menarik	4
<b>Skor total</b>		<b>56</b>

Diketahui skor total yaitu 56, sementara jika keseluruhan kriteria pertanyaan yang berjumlah 15 dikalikan dengan 4 sebagai skor maksimal untuk setiap pertanyaan, maka skor maksimal adalah 60, sehingga menggunakan rumus presentase:

$$p = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$p = \frac{56}{60} \times 100 = 93,3$$

## 2. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Dr. H. Mukhta Yunus, Lc., M.Th.I dan Dr. Hj. Rudaya Basri, Lc., M.Ag. berdasarkan saran dan masukan dari kedua ahli materi, secara keseluruhan isi materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan indikator pencapaian namun masih terdapat kekeliruan dalam menggabungkan atau mengelompokkan sub-sub materi seperti berikut :

- a) Pada desain awal pengembangan menampilkan enam kelompok sub judul materi. Namun ahli materi menyarankan untuk menggabungkan dalam satu kelompok pembahasan tentang rukun nikah, wali, saksi dan ijab qabul.
- b) Menambahkan halaman tersendiri tentang makna kata-kata yang kurang dipahami oleh peserta didik untuk dijabarkan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik nantinya.

Berdasarkan data hasil penillaian angket ahli materi diperoleh skor pada tabel berikut:

Tabel 11. Angket validasi ahli materi I

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Tidak ada aspek indikator yang menyimpang	4
2	Keluasan cakupan isi materi	4
3	Kejelasan isi materi	4
4	Kebenaran uraian isi materi	4
5	Materi pada media diuraikan secara beruntut	3
6	Uraian penyajian materi sesuai dengan indikator	4
7	Kejelasan bahasa yang digunakan	4
8	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4
9	Pengguna dapat memperoleh pemahaman melalui media	4
<b>Skor</b>		<b>35</b>

Diketahui skor total yaitu 35, sementara jika keseluruhan kriteria pertanyaan yang berjumlah 10 dikalikan dengan 4 sebagai skor maksimal untuk setiap pertanyaan, maka skor maksimal adalah 40, sehingga menggunakan rumus presentase:

$$p = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$p = \frac{35}{40} \times 100 = 87,5$$

Tabel 12. Angket validasi ahli materi II

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Tidak ada aspek indikator yang menyimpang	3
2	Keluasan cakupan isi materi	3
3	Kejelasan isi materi	4
4	Kebenaran uraian isi materi	4
5	Materi pada media diuraikan secara beruntut	3
6	Uraian penyajian materi sesuai dengan indikator	3
7	Kejelasan bahasa yang digunakan	4
8	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4
9	Pengguna dapat memperoleh pemahaman melalui media	4
<b>Skor</b>		<b>32</b>

Diketahui skor total yaitu 32, sementara jika keseluruhan kriteria pertanyaan yang berjumlah 10 dikalikan dengan 4 sebagai skor maksimal untuk setiap pertanyaan, maka skor maksimal adalah 40, sehingga menggunakan rumus presentase:

$$p = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$p = \frac{32}{40} \times 100 = 80$$

Berdasarkan dari respon peserta didik terhadap pengembang media pembelajaran fiqh berbasis android yang telah di uji coba pada kelompok kecil, ada beberapa saran perbaikan mengenai penggunaan media yang telah dikembangkan antara lain :

1. Terdapat beberapa bahasa yang kurang dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik lambat memahami makna materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran fiqh berbasis android. Oleh karena itu pada menu materi pengembang menambahkan halaman “arti kata” yang berisi tentang makna dari setiap bahasa kurang dipahami oleh peserta didik.
2. Terdapat kendala dalam mengoperasikan scroll pane pada materi. Sehingga scroll pane diganti menggunakan scroll teks.

### C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila terdapat kekurangan dan hambatan pada produk yang telah dikembangkan, revisi ini dilakukan berdasarkan penilaian para ahli. Setelah melalui tahap validasi media oleh ahli media dan materi, tahap selanjutnya yaitu revisi produk. revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan sesuai dengan saran perbaikan oleh ahli media maupun ahli materi.

Berikut tampilan pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android sebelum dan setelah revisi berdasarkan saran dan masukan oleh ahli media dan ahli materi.



Gambar 15. Screenshot halaman Menu Materi sebelum dan sesudah direvisi.



gambar 16. Screenshot halaman menu utama sebelum dan setelah revisi.

#### D. Hasil Pengujian Tahap Kedua

Setelah pembuatan produk selesai dan telah di validasi oleh ahli media dan materi, selanjutnya pengujian tahap kedua yakni uji coba produk pada subjek sasaran penelitian dengan menggunakan penelitian eksperimen. Setelah

melakukan uji coba produk pada kelas eksperimen, maka langkah selanjutnya adalah mengolah data pretest posttest peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta mengolah data angket tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android. Berikut data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 1. Data Pretest-Posttets Peserta didik

Tabel 13. Data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

No	Kelas Eksperiman		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	35	65	20	65
2	30	75	25	50
3	25	75	30	55
4	40	85	25	40
5	35	80	25	30
6	35	75	20	50
7	25	65	35	30
8	15	60	30	60
9	20	50	45	55
10	25	75	15	60
11	15	70	35	50
12	40	80	35	50
13	30	80	30	55
14	65	85	35	55
15	20	70	35	50
16	45	70	35	45
17	35	75	45	50
18	40	65	50	65
19			40	50

#### a. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif merupakan bagian dari analisis data yang memberikan gambaran awal setiap data yang digunakan dalam penelitian. Hasil yang diperoleh

dari deskriptif statistik melalui *SPSS* menampilkan nilai rata-rata, standar deviasi dan nilai maksimum serta minimum suatu data.

Tabel 14. Analisis deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	18	15	65	31,94	12,144
Post-test Eksperimen	18	50	85	72,22	8,948
Pre-test Kontrol	19	15	50	32,11	9,177
Post-test Kontrol	19	30	65	50,79	9,612
Valid N (listwise)	18				

Tampilan tabel output *SPSS* (*Statistical Product and Service Solutions*) deskriptif statistik menunjukkan jumlah responden atau sampel (N) pada kelas eksperimen ada 18 peserta didik, sedangkan sampel pada kelas kontrol ada 19 peserta didik. Nilai rata-rata atau mean kelas eksperimen pretest= 31,94 dan posttest= 72,22. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest= 32,11 dan posttest= 50,79, dengan standar deviasi pretest eksperimen= 12,144 dan posttest= 8,948, sedangkan standar deviasi pretest kontrol= 9,177 dan posttest= 9,612.

#### b. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah :

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- 2) Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Tabel 15. Uji normalitas data

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Penguasaan Materi	Pre-Test Eksperimen	,142	18	,200*	,923	18	<b>,144</b>
	Post-Test Eksperimen	,177	18	,139	,939	18	<b>,278</b>
	Pre-Test Kontrol	,166	19	,181	,964	19	<b>,656</b>
	Post-Test Kontrol	,257	19	,002	,895	19	<b>,040</b>

Berdasarkan perhitungan melalui program *SPSS (Statistical Product and Service Solutions)* dengan menggunakan teknik *kolmogorov-smirnov* dan *shapiro-wilk*, ditemukan hasil penguasaan materi fiqih peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada teknik shapiro-wilk didapatkan angka pretest eksperimen= 0,144, posttest eksperimen= 0,278, pretest kontrol= 0,656, posttest kontrol= 0,040. Karena nilai signifikansi (Sig.) pada tabel shapiro-wilk > dari 0,05, maka sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas eksperimen dan data kelas kontrol berdistribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka dapat menggunakan statistik parametrik (uji independent sampel t test) untuk melakukan analisis data penelitian dengan menggunakan rumus *Polled Varians*.

### c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada data posttest kelas eksperimen dan data posttest kelas kontrol. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut memiliki varian yang homogen. Menurut Joko Widiyanto dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut :<sup>79</sup>

<sup>79</sup>Joko Widiyanto, *SPSS For Windows*, (Yogyakarta: Badan Penerbit-FKIP UMS, 2010), h. 51.

- 1) Jika nilai signifikansi atau Sig. < 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).
- 2) Jika nilai signifikansi atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Tabel 17. Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Penguasaan Materi			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,018	1	35	,893

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengelolaan terhadap nilai posttest peserta didik adalah sebesar 0,893. Karena nilai Sig. 0,093 > 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

d. Uji Independent Sampel

Uji hipotesis atau uji t dilakukan menggunakan program *SPSS* dengan teknik *Independent Sampel t-Test* dengan rumus *Polled Varians* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel t test menurut Singgih Santoso sebagai berikut :<sup>80</sup>

<sup>80</sup>Singgih Santoso, *Panduan Lengkap SPSS Versi 20 Edisi Revisi* (Jakarta: Gramedia, 2014), h. 267.

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Adapun pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan nilai  $t$  hitung dengan nilai  $t$  tabel dalam uji independent sampel  $t$  test dapat berpedomana pada keputusan berikut :

- 1) Jika nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android tidak dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik.
- 2) Jika nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik.<sup>81</sup>

Tabel 18. Uji Independent sampel  $t$  test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Er. Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Penguasaan Materi	,018	,893	<b>7,010</b>	35	<b>,000</b>	21,433	3,057	15,226	27,640
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			7,024	34,991	,000	21,433	3,051	15,238	27,627

<sup>81</sup>Jonathan Sarwono, 2015, *Rumus-rumus Populer dalam SPSS 22 untuk Riset Skripsi*, (Yogyakarta: Andi Offset), h. 152.

Melihat hasil output uji independent sampel t test maka dapat diketahui hasil t hitung sebesar 7,010, sedangkan nilai t tabel pada df 35 sebesar 2,030 yang berarti nilai  $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ . Sedangkan nilai pada taraf signifikansi (Sig. 2 tailed) sebesar 0,000. Karena nilai Sig.  $< 0,05$ , maka sebagai dasar pengambilan keputusan baik dalam uji independent sampel t test maupun perbandingan nilai t hitung dan t tabel, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Tonyaman.

Tabel 19. Grup statistik angket posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Penguasaan Materi	Post-test Kelas Eksperimen	18	72,22	8,948	2,109
	Post-test Kelas Kontrol	19	50,79	9,612	2,205

Berdasarkan output grup statistik independent sampel t test diperoleh nilai posttest kelas eksperimen dengan angka 72,22 dan posttest kelas kontrol dengan angka 50,79. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil posttest eksperimen dan posttest kontrol, yang berarti media pembelajaran fiqh berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik.

## 2. Angket respon peserta didik

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android pada materi fiqh menggunakan angket skala guttman dengan penilaian Ya = 1 dan Tidak = 0. Berikut data angket respon peserta didik.

Tabel 20. Data angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android.

NO	Item Pertanyaan									
	Pt1	Pt2	Pt3	Pt4	Pt5	Pt6	Pt7	Pt8	Pt9	Pt10
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
2	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
5	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
9	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
11	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
12	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
13	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
16	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
17	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>17</b>

Diperoleh hasil angket yang dipindahkan ke tabel distribusi frekuensi pada tabel berikut:

Tabel 22. Distribusi frekuensi angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android.

Item Pertanyaan	(%) Jawaban Ya	(%) Jawaban Tidak
Pt 1	12	6
Pt 2	16	2
Pt 3	9	9
Pt 4	16	2
Pt 5	17	1
Pt 6	12	6
Pt 7	16	2
Pt 8	16	2
Pt 9	17	1
Pt 10	17	1
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>32</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>14,8</b>	<b>3,2</b>

Untuk mengetahui posisi presentase jawaban “Ya” yang diperoleh dari angket maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang presentase sebagai beriku:

Nilai jawaban “ya” : 1

Nilai jawaban “tidak” : 0

Dikonversikan dalam presentase

Jawaban Ya :  $1 \times 100\%$  : 100%

Jawaban Tidak :  $0 \times 100\%$  : 0% (sehingga tidak perlu dihitung)

Perhitungan jawaban “ya” dari angket :

Jawaban Ya rata-rata :  $14,8/18 \times 100\% = 82,3$

Sehingga bila digambarkan dalam skala :

0% ..... 41% ..... 50% .....100%

Dari analisis data skala guttman, titik kesesuaian respon peserta didik dari presentase 50% yaitu 82,3% (setuju), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

#### e. Penyempurnaan Produk

Setelah media melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi, maka tahap selanjutnya adalah mengemas produk aplikasi media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan oleh para ahli, agar bagian produk yang telah direvisi dapat disempurnakan. Adapun tampilan akhir produk yang telah disempurnakan sebagai berikut:

1. Loading *screen*, pada halaman ini tidak mengalami perubahan, berdasarkan penilaian dari kedua ahli media menyimpulkan bahwa komponen yang berada pada loading screen menarik dan beroperasi dengan baik.



Gambar 16. Loading csreen media pembelajaran berbasis android.

2. Menu utama, halaman menu utama juga tidak mengalami perubahan, ini berdasarkan pengamatan dan penilaian dari ke dua tim ahli media. Terdapat beberapa komponen pada halaman ini yaitu tampilan pilihan menu, tombol

navigasi dan backsound semua beroperasi dengan baik dan tampilan desain cukup menarik.



Gambar 17. Menu utama media pembelajaran.

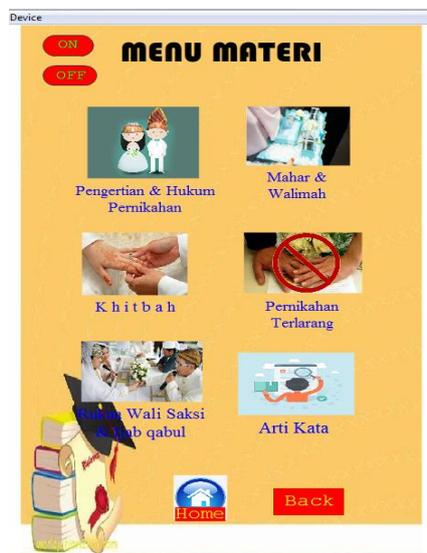
3. Menu kompetensi, pada halaman ini tetap menggunakan desain awal produk, artinya halaman ini juga tidak mengalami perubahan desain.



Gambar 18. Halaman kompetensi media pembelajaran.

4. Menu materi, berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media halaman ini mengalami beberapa perubahan, baik dari segi desain tampilan maupun dari

segi penyajian materi. Telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya (revisi produk) mengenai komponen yang direvisi. Berikut tampilan menu materi yang telah disempurnakan.



Gambar 19. Tampilan Menu materi media pembelajaran berbasis android.

Pada menu materi terdiri dari enam bagian menu pilihan. Bagian pertama, judul materi pengertian dan hukum pernikahan. Terdapat dua tombol pada bagian bawah halaman, tombol *home* akan mengarahkan pada halaman menu utama, sedangkan tombol *back* akan mengarahkan pada menu materi. Seperti yang terlihat pada Gambar 20.



Gambar 20. Halaman isi materi pengertian dan hukum nikah.

Bagian kedua khitbah, halaman tersebut menguraikan tentang pengertian khitbah, dan hukum khitbah. Untuk beralih dari halaman khitbah, pengguna dapat menekan tombol yang berada dibawah halaman, back untuk kembali pada halaman menu mater, sedangkan *home* untuk kembali pada halaman menu utama. Seperti yang terlihat pada Gambar 21.



Gambar 21. Malaman isi materi khitbah.

Bagian ketiga, halaman materi rukun nikah, wali dan saksi serta ijab qabul. Pada bagian ini juga menampilkan dua tombol yaitu, *home* untuk kembali pada

menu utama dan *back* untuk kembali pada menu materi. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 22.



Gambar 22. Halaman isi materi Rukun nikah, wali, saksi dan ijab qabul.

Bagian keempat, halaman materi mahar dan walimah, halaman ini terdapat dua tombol yang berada dibawah halaman, tombol *home* untuk kembali pada menu utama dan *back* kembali pada menu materi. Seperti pada gambar gambar berikut.



Gambar 23. Halaman isi materi mahar dan walimah.

Bagian kelima, halaman materi pernikahan terlarang, pada halaman ini juga terdapat dua tombol untuk beralih dari halaman tersebut, tombol *home* untuk

kembali pada menu utama dan tombol *back* untuk kembali pada menu materi, seperti yang terlihat pada gambar berikut.



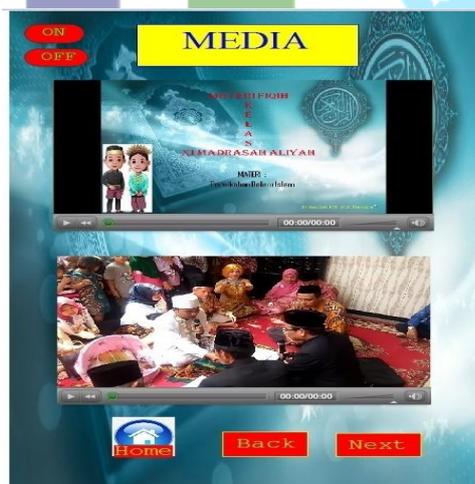
Gambar 24. Halaman isi materi pernikahan terlarang.

Bagian terakhir pada menu materi adalah arti kata, pada halaman ini menampilkan kosa kata yang dianggap kurang dipahami, kemudian diartikan atau menggunakan kata sehari-hari yang sering didengar oleh peserta didik. Pada bagian ini juga menampilkan tombol yang terletak dibawah halaman, *home* untuk kembali pada menu utama dan *back* untuk kembali pada menu materi. Seperti yang terlihat pada Gambar 25.



Gambar 25. Halaman arti kata.

5. Menu media, halaman ini sudah layak, sehingga tidak perlu adanya revisi atau perubahan pada bagian halaman tersebut.



Gambar 26. Halaman media (video) pada aplikasi pembelajaran berbasis android.

6. Menu profil, halaman ini juga tidak mengalami perubahan sama sekali. Karena dianggap komponen yang berada pada halaman ini berfungsi dengan baik.



Gambar 27. Tampilan halaman profil pengembang media pembelajaran berbasis android.

7. *Exit*, jika ingin keluar dari aplikasi media pembelajaran fiqh berbasis android, pengguna dapat menekan pilihan *exit* yang ditampilkan pada menu utama.

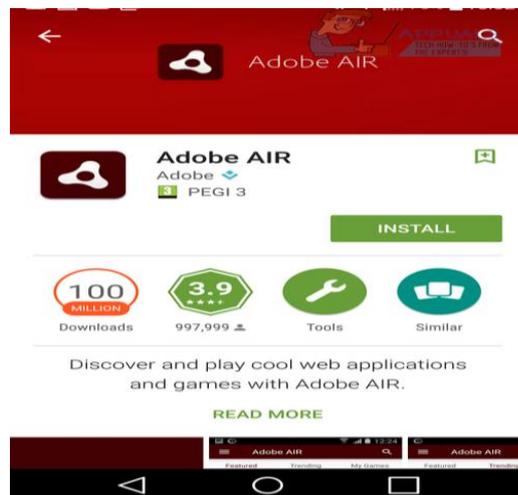
Media ini dilengkapi dengan *backsound*, yang dimulai dari halaman menu utama hingga menu terakhir, yaitu halaman profil. Backsound tersebut dibuat dalam bentuk *button* yang terdiri dari dua pilihan yaitu *button on* dan *off*. Pemutaran backsound dalam media ini secara otomatis saat peserta didik menekan tombol star yang ada dibagian halaman pembuka (*opening*).

#### f. Pembahasan Produk

Media pembelajaran fiqih berbasis android bersifat *offline* dan dapat di *install* pada perangkat *smartphone* android. Media ini dikembangkan menggunakan program aplikasi *Adobe Flash Cs6*. Media ini di desain dalam format *air for android* yang sinergi dengan konsep media berbasis android. Kelebihan program *aplikasi adobe flash cs6* adalah bersifat offline, sehingga dalam pembuatan media bisa kapan dan dimana saja meski diluar dari jangkauan internet.

Tingkat kerumitan dalam pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi *adobe flash cs6* terdapat pada pembuatan *coding* atau *action scrip*. Adobe flash memiliki bahasa pemrograman tersendiri dalam membuat *action script*. Agar aplikasi yang dibuat dapat di operasikan dengan baik, maka pada saat pembuatan *action scrip* harus sesuai dengan coding halaman dan tombol yang akan dituju.

Produk yang telah dikembangkan kemudian dipublish menjadi sebuah aplikasi berbasis android yang menghasilkan sebuah file *apk* yang dapat di *install* di perangkat *smartphone* dengan sistem android. Media ini diakses dengan cara instalasi file *apk*, namun sebelum file *apk* di *install*, terlebih dahulu pengguna mengunduh dan menginstall aplikasi *adobe air* di perangkat android masing-masing. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan bersifat *offline* sehingga membutuhkan aplikasi pendamping untuk dapat mengaktifasi file *apk* pada sistem perangkat android.



Gambar 28. Tampilan aplikasi adobe air for android.

Secara garis besar, desain awal media yang dikembangkan terdiri dari: pertama, *loading screen* atau halaman intro sebelum masuk pada halaman utama aplikasi. Kedua, halaman Menu utama atau *Home* yang memuat beberapa pilihan menu. Ketiga, halaman Kompetensi. Keempat halaman Menu Materi menampilkan beberapa pilihan sub bagian materi pembelajaran. Kelima, halaman Media memuat tentang video-video yang berkaitan tentang materi pembelajaran. Keenam, halaman Profil yang berisi tentang data diri pengembang.

Pertimbangan peneliti memilih media dengan berbasis android karena pada saat ini perkembangan *smartphone* android sangatlah pesat penggunaannya, bukan hanya kalangan orang dewasa saja yang menggunakan, namun mulai dari anak kecil hingga remaja juga sudah familiar dengan *smartphone* android. Bahkan saat ini penggunaan *smartphone* android sudah masuk pada wilayah dunia pendidikan, oleh karena itu pendidik harus siap dan tanggap dengan segala perkembangan teknologi agar menjadi peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan *smartphone* android sebagai media dalam menyampaikan materi, dapat mengurangi dampak negatif penggunaan android dalam kegiatan proses pembelajaran. Media berbasis android menjadi solusi praktis untuk

peserta didik mengakses materi tanpa harus membawa buku paket kemana-mana yang jumlah volumenya lebih tebal.

Tahap awal pengembangan media adalah analisis potensi dan masalah yang dilakukan di Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah. Tahap analisis dilakukan dengan cara observasi. Observasi dilakukan untuk melihat fasilitas yang terdapat di madrasah serta menemukan masalah dan potensi yang ada serta pengumpulan informasi tentang peserta didik madrasah aliyah Qasimiyah. Selanjutnya analisis konsep, dilakukan dengan cara memilih dan menyusun materi berdasarkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang tercantum pada perangkat pembelajaran atau RPP fiqh kelas XI madrasah aliyah Qasimiyah.

Tahapan kedua yaitu membuat rancangan awal media pembelajaran fiqh berbasis android dalam bentuk *flow chart* dan *story board*. Kemudian mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam mengembangkan produk, seperti gambar, video, audio yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran fiqh berbasis android.

Tahap ketiga yaitu validasi ahli. Validasi dilakukan dengan cara konsultasi secara langsung dengan ahli media dan ahli materi untuk menilai produk tersebut sehingga nantinya akan diketahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Kelayakan produk oleh ahli media dan materi menggunakan angket dengan skala likert 1 sampai 4. Hasil penilaian oleh ahli media pertama mendapatkan nilai 88,3 dan ahli media kedua 93,3 yang termasuk dalam kategori “sangat layak” berdasarkan pada keterangan Tabel 05. tingkat pencapaian dan kualifikasi. Dari penilaian ahli materi pertama mendapatkan nilai 97,5 dan ahli media kedua 90 yang termasuk kategori “sangat layak”. Dari penilaian ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran bisa diterapkan dalam penelitian.

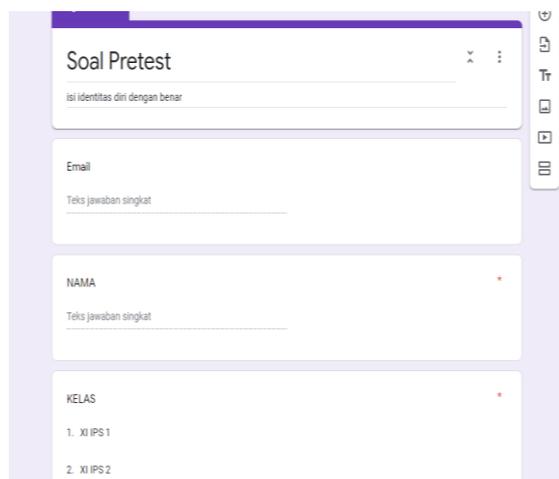
Tahap selanjutnya yaitu revisi produk, dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Dengan adanya revisi produk dapat menyempurnakan kekurangan atau kendala pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Produk yang telah disempurnakan berdasarkan masukan dari para ahli terdiri atas beberapa halaman yaitu:

- 1) *Loading screen*, halaman ini berisi tentang ucapan selamat datang pada aplikasi media pembelajaran.
- 2) Menu Utama atau Home, halaman ini terdiri dari lima pilihan komponen yaitu, Kompetensi, Menu Materi, Medi dan Profil.
- 3) Menu Materi, halaman ini terdiri dari enam bagian yaitu: (a) Materi pengertian dan hukum pernikahan, (b) Khitbah, (c) Rukun, wali, saksi dan Ijab qabul, (d) Mahar dan walimah, (e) Pernikahan terlarang, (f) Arti kata.
- 4) Media, halaman ini berisi video pembelajaran (power point materi dan contoh ijab qabul).
- 5) Profil, halaman ini menampilkan data pribadi pengembang media pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu uji coba produk, uji coba produk dilakukan di MA Ma'arif Qasimiyah dengan sampel 18 peserta didik kelas XI IPS 2. Soal pretest-posttest peserta didik menggunakan *google form*, dimana respon atau jawaban peserta didik dikirim langsung pada alamat *email* peneliti. Peserta didik dapat mengakses soal pada google form dengan mengunjungi *link* yang telah dibagikan di grup *whatsapp*. Berikut link soal peretets dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

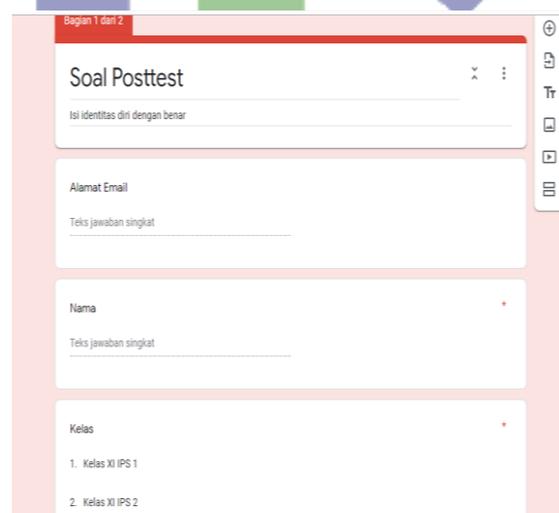
Pretest : <https://forms.gle/C8wDqoKbBydnQBu88>.

Posttest : <https://forms.gle/dE3yDMR4K2NdUPSq6>.



The image shows a Google Form titled "Soal Pretest". It contains four input fields: "Isi identitas diri dengan benar", "Email" (with the label "Teks jawaban singkat"), "NAMA" (with the label "Teks jawaban singkat"), and "KELAS" (with a list of options: "1. XI IPS 1" and "2. XI IPS 2").

Gambar 29. Tampilan google form untuk soal pretest.



The image shows a Google Form titled "Soal Posttest". It contains four input fields: "Isi identitas diri dengan benar", "Alamat Email" (with the label "Teks jawaban singkat"), "Nama" (with the label "Teks jawaban singkat"), and "Kelas" (with a list of options: "1. Kelas XI IPS 1" and "2. Kelas XI IPS 2").

Gambar 30. Tampilan google form untuk soal posttest.

Dari hasil uji coba diperoleh nilai rata-rata hasil pretest eksperimen =31,94, posttest eksperimen =72,22 dan pretest kontrol =32,1, posttest kontrol =50,79. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil penguasaan materi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android, dapat dilihat pada perbandingan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol.

Setelah diperoleh nilai rata-rata kemudian dilakukan uji t menggunakan software *SPSS*, dari hasil output uji independent sampel t test diketahui bahwa signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ , sedangkan nilai t hitung didapatkan hasil sebesar  $7,010 > 2,030$  (nilai t tabel). Maka sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel t test, maupun uji perbandingan nilai t hitung dan t tabel dapat disimpulkan bahwa,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti media pembelajaran fiqh berbasis android dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah aliyah Ma'arif Qasimiyah. Media ini telah menunjukkan peranan yang sangat baik dalam membantu meningkatkan penguasaan materi peserta didik pada kelas XI MA Ma'arif Qasimiyah.

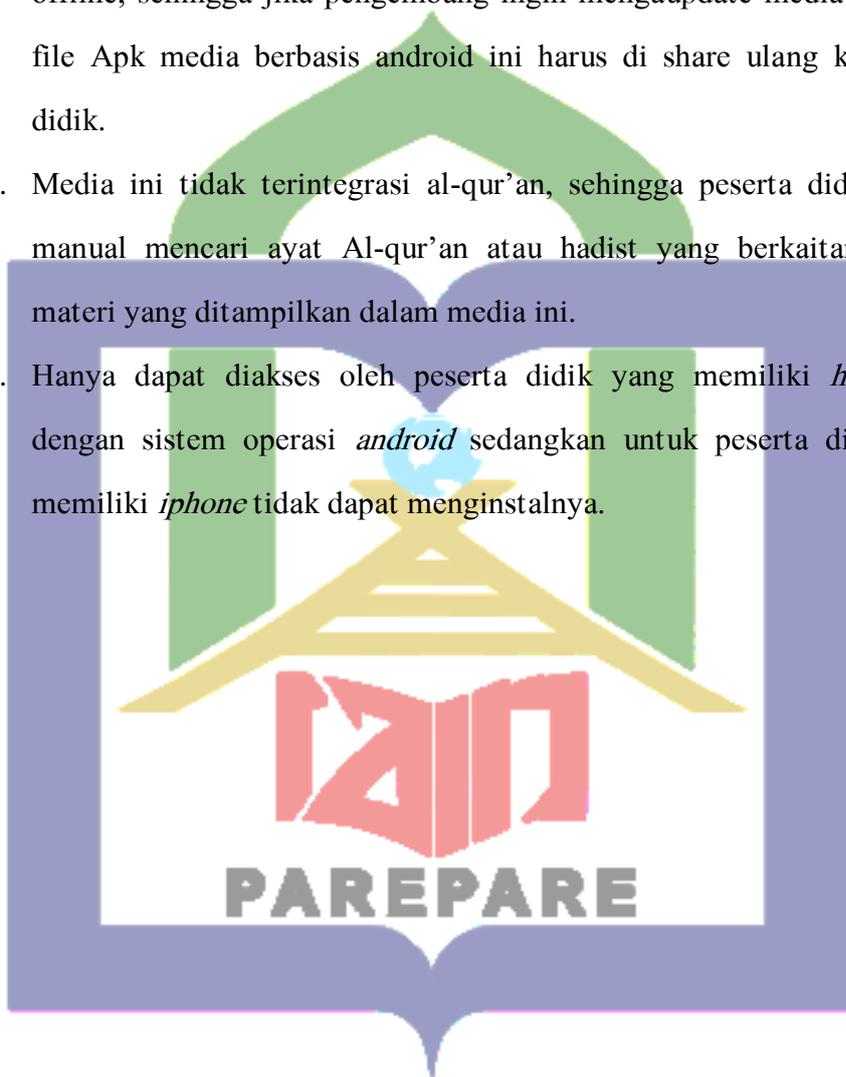
Berdasarkan hasil data angket respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan mendapatkan respon baik (setuju) bahwa media pembelajaran berbasis android dapat diterapkan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.

Kelebihan media pembelajaran fiqh berbasis android ini adalah sebagai berikut :

1. Media yang telah dikembangkan dapat diakses oleh peserta didik meskipun tidak adanya koneksi jaringan internet.
2. Media ini lebih praktis jika dibandingkan dengan volume buku, sehingga materi yang disajikan dalam media ini mudah dibawa oleh peserta didik.
3. Menghemat biaya, karena materi yang disajikan bersifat digital sehingga peserta didik tidak perlu mengunduh atau mencetak materi yang disajikan dalam media ini.
4. Media ini memiliki background, untuk menarik perhatian dan minat peserta didik.

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran fiqih berbasis android ini juga memiliki kekurangan, diantaranya adalah :

1. Media yang telah dikembangkan sulit untuk di update, karena bersifat offline, sehingga jika pengembang ingin mengupdate media ini maka file Apk media berbasis android ini harus di share ulang ke peserta didik.
2. Media ini tidak terintegrasi al-qur'an, sehingga peserta didik secara manual mencari ayat Al-qur'an atau hadist yang berkaitan dengan materi yang ditampilkan dalam media ini.
3. Hanya dapat diakses oleh peserta didik yang memiliki *handphone* dengan sistem operasi *android* sedangkan untuk peserta didik yang memiliki *iphone* tidak dapat menginstalnya.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan mengadaptasi model 4D dari Thiagarajan. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan eksperimen media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran fiqih, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran fiqih berbasis android pada materi pernikahan dalam Islam ini di produksi dengan menggunakan *software Adobe flash Cs6* dengan menggunakan *air for android*. Hasil produksi media ini telah dikembangkan ditinjau dari aspek materi dan aspek media termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil produksi pengembangan media pembelajaran berbasis android materi Fiqih ini dapat di dipasang diperangkat smartphone android pengguna dengan menginstal file *Apk* yang telah dibagikan di grup whatsapp kelas. Media ini juga menjadi salah satu solusi alternatif dalam meningkatkan penguasaan materi peserta didik karena dapat digunakan dimana dan kapan saja, tanpa harus bertemu dengan pendidik secara langsung.
2. Terdapat perbedaan hasil nilai rata-rata penguasaan materi fiqih peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. perbedaan nilai rata-rata dapat dilihat pada hasil akhir test peserta didik. Hasil nilai rata-rata posttest peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 72,22 sedangkan hasil nilai rata-rata posttets kelas kontrol diperoleh angka sebesar 50, 79 hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai posttets pada kelas eksperimen

dengan menggunakan media pembelajaran fiqih berbasis android, lebih meningkat dibanding dengan kelas kontrol. hal tersebut dibuktikan juga dengan hasil pengolahan data posttest peserta didik pada pengujian hipotesis (uji independent sampel t test), hasil output *SPSS* dengan menggunakan teknik independent sampel t test didapatkan angka nilai t hitung= 7,010 > 2,030 (nila t tabel), yang berarti  $H_0$  ditolak sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fiqih berbasis android yang telah dikembangkan dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah.

## B. Implikasi

Adapun implikasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis android, adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi perubahan paradigma pendidikan, dari *teacher center learning* menjadi *student center learning*. Perubahan ini dirasakan sebab sumber belajar saat ini tidak hanya dari satu sumber melainkan sumber belajar saat ini juga dapat diakses melalui internet dengan mudah dan cepat. Internet juga menyediakan beragam konten dan informasi pengetahuan yang dengan mudah dapat diakses oleh peserta didik dimana dan kapan saja. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peranan penting dalam menambah wawasan peserta didik.
2. Penggunaan teknologi *smartphone* dari berbasis Ios, Linux hingga android mengalami perkembangan semakin pesat baik dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Pemanfaatan *smartphone* android dalam

dunia pendidikan memiliki potensi dan peluang yang lebih besar, mengingat saat ini banyak sekolah yang menyediakan akses internet dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya strategi dalam menyajikan materi dengan mempertimbangkan peluang dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan sekolah.

3. Pengembangan media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu alternatif dalam mendongkrak minat atau daya tarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu, pengembangan media berbasis android perlu dilakukan baik dari segi media yang dikembangkan ataupun cakupan isi materi yang dikembangkan agar lebih menarik perhatian peserta didik kedepannya yang lebih sering berinteraksi dengan *smartphone* android.

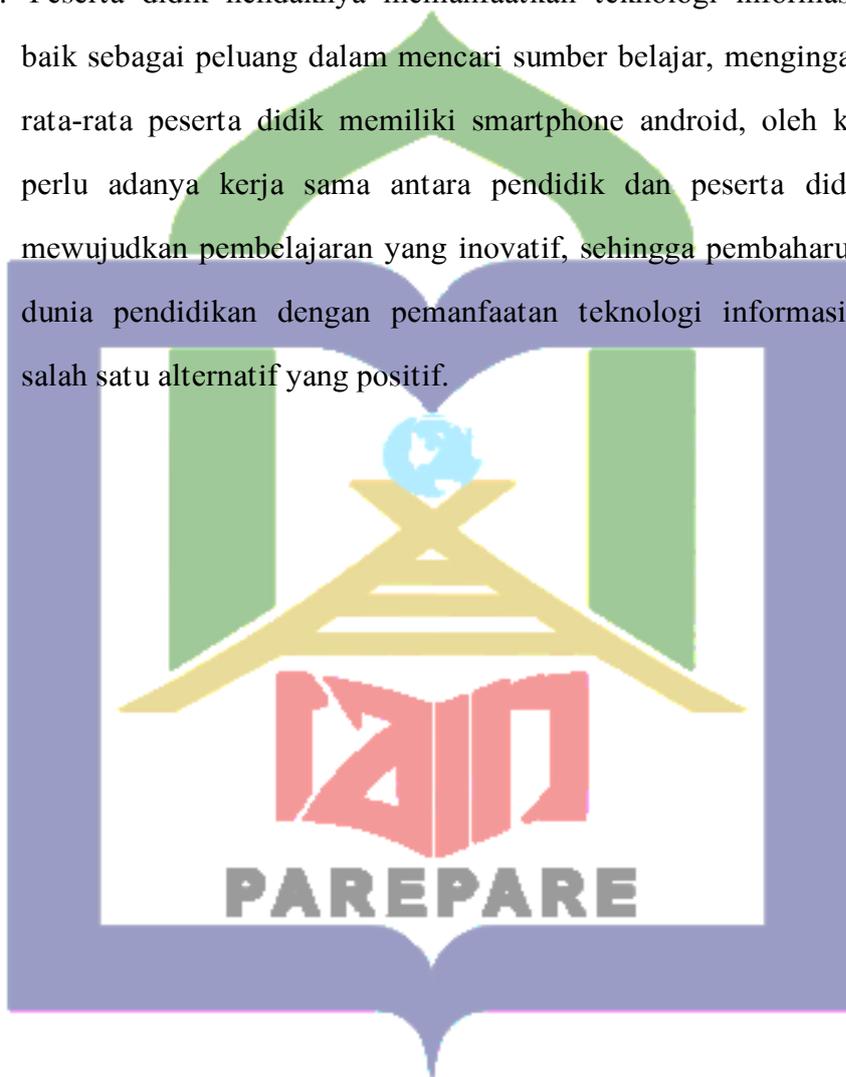
### C. Rekomendasi

Adapun rekomendasi penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan kapasitas dan kualitas pendidikan saat ini sangat menuntut pada penggunaan internet. Pendidik dituntut untuk jeli dalam melihat perkembangan teknologi yang sudah meramba ke dunia pendidikan, oleh karena itu pendidik perlu meningkatkan kualitas kemampuan dalam menyampaikan pesan ke peserta didik pada kegiatan pembelajaran, baik dari segi pengembangan media, materi maupun pemilihan strategi pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang inovatif dengan melihat potensi dan peluang yang dimiliki peserta didik dan fasilitas sekolah.
2. Perlu adanya perhatian dari pihak sekolah dan pemerintah setempat untuk memadai akses internet disekolah seperti *wifi* yang dapat

digunakan oleh peserta didik dalam mencari sumber belajar di internet. Sumber belajar di internet dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri dan menambah wawasan.

3. Peserta didik hendaknya memanfaatkan teknologi informasi dengan baik sebagai peluang dalam mencari sumber belajar, mengingat saat ini rata-rata peserta didik memiliki smartphone android, oleh karena itu perlu adanya kerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang inovatif, sehingga pembaharuan dalam dunia pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi menjadi salah satu alternatif yang positif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid. "Meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar dengan metode glenn doman berbasis multimedia". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 2010.
- al-Sijistani, Abu Daud Sulaiman al-Asy'as. *Sunan Abu Daud*, Juz II. Beirut: Dar al-Kitab al-'Arabi, t.th.
- al-Qazwaini, Muhammad bin Yazid Abi 'Abdillah. *Sunan Ibnu Majah*, Juz I. (Beirut: Dar al-Fikr, t.th.
- Ardi, Ana. *Mobile Programming: Pengembangan Aplikasi untuk Android Phone*. Yogyakarta: Skripta Media Creative. 2013.
- Arifin, Zainal. *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. Surabaya: Lentara cendikia. 2010.
- Atabik, Ahmad dan Khoridatul Mudhiyah. "Pernikahan dan Hikmahnya Perspektif Hukum Islam." YUDISIA: Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam. 2016.
- Atiroh, Meti Zuhaerotul, and Eri Satria. "Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Ibadah Shalat Berbasis Android." *Jurnal Algoritma* 11.1. 2015.
- Asnawir, H dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers. 2002.
- Aziz, Muhammad Khoirun. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI". 2015.
- Baqi, Muhammad Fuad Abdul. *Shahih Muslim*. Jakarta: Pustaka As-Sunnah. 2010.
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 1995.
- Darmawan Deni. *Mobile Learning sebuah aplikasi teknologi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo. 2016.
- Darajat, Zakiyah. 2001. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Efendi, Anwar, Sri Sumarni, and Agus Efendi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah." *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*. 2015.
- Falahuddin, Iwan. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkaran Widyaiswara* 1.4. 2014.
- Furqan, Arief. "Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan". Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- Indonesia, Presiden Republik. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan". 2006.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. *Media & Sumber pembelajaran*. Padang: Kencana. 2016.
- Jumantoro, Totok dan Samsul Munir. *Kamus Ilmu Ushul Fiqih*. Jakarta: Rineka Cipta. 2005.

- Kementerian Agama RI. *Al-qur'an dan Terjemahan*. Bandung: Ar-Rahim Mikraj Khazanah Ilmu, 2014.
- Kuswanto, Joko dan Ferri Radiansah. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI". 2018.
- Mahnun, Nunu. "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)." *An-Nida'* 37.1. 2012.
- Moleong, Lexi J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosd Karya. 2000.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Muhaimin, Miftah thoha. "halaman judul pengembangan media pembelajaran pai berbasis android untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar kognitif peserta didik di sma negeri 1 kalasan.
- Mu'asomah, Syefti Anisatul. "Pengaruh Kecerdasan intelegensi (Iq) Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Fiqih Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Negeri 1 Tulungagung. 2014.
- Nasional, Departemen Pendidikan. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2003.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011.
- Nasih, Ahmad Munjin dan Lilik Nur Kholidah. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Aditama. 2009.
- Pribadi, A. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2017.
- Razak, Nuraini. "Studi terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia sudah onlie, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya". dalam <http://www.unicef.org>, diakses pada tanggal 15 Desember 2018.
- Razas Ms. *Enam Jenis Pernikahan yang Terlarang*, dalam <http://www.bersamaislam.com/2015/12/enam-jenis-pernikahan-yang-terlarang.html?m=1>. Diakses pada Tanggal 14 Mei 2019.
- Riduwan Dan Sunarto. "Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, Dan Bisnis". Bandung: Alfabeta. 2015.
- Saebani, Beni Ahmad dan Januri. *Fiqih Ushul Fiqih*. Bandung: Pustaka Setia. 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Subair. "Pengembangan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Mobile Learning* Di SMP Negeri 2 Pinrang". 2018.

- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1997.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2008.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2001.
- Santoso Singgih. *Panduan Lengkap SPSS Versi 20 Edisi Revisi*. Jakarta: Gramedia. 2014.
- Sarwono, Jonathan. *Rumusan-rumusan Populer dalam SPSS 22 untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta: Andi Offset. 2015.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana. 2010.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish. 2017.
- Usman, Moh Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2002.
- Wahyu Wibisana, pernikahan dalam islam, [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.upi.edu/file/05PERNIKAHAN\\_DALAM\\_ISLAM\\_Wahyu.pdf&ved=2ahUK EwjCqODog57iAhUD8HMBHfzQBDkQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0tMLsrst08rbTzqdQAFYd6](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.upi.edu/file/05PERNIKAHAN_DALAM_ISLAM_Wahyu.pdf&ved=2ahUKEwjCqODog57iAhUD8HMBHfzQBDkQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0tMLsrst08rbTzqdQAFYd6). 2016.
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif. 2017.
- Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi. 2004.
- Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi. 1996.
- Wibisana, Wahyu. "Pernikahan Dalam Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam – Ta'lim*. 2016.
- Widiyanto Joko. *SPSS For Windows*. Yogyakarta: Badan Penerbit-FKIP UMS. 2010.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Surabaya: Kencana. 2015.



# LAMPIRAN

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA**

**A. IDENTITAS**

- 1. Nama : SUFYALDY, M.Kom
- 2. Pekerjaan : KEPALA UPT. TIPD
- 3. Bidang keahlian : TEKNOLOGI INFORMASI

**B. PETUNJUK**

Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom di bawah ini dengan ketentuan skor penilaian :

4 = Sangat Baik/ Sangat Setuju

3 = Baik/ Setuju

2 = Tidak Baik/ Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Baik

**C. KOMPONEN YANG PERLU DINILAI**

No	Butir	Skor			
		4	3	2	1
<b>Pemograman</b>					
1.	Desain dan tampilan Menu menarik		✓		
2.	Penggunaan media jelas dan mudah dipahami	✓			
3.	Media beroperasi dengan baik	✓			
4.	Mudah di <i>download</i>		✓		
<b>Tampilan</b>					
5.	Konsistensi huruf yang digunakan	✓			
6.	Kombinasi warna huruf yang digunakan jelas	✓			
7.	Kesesuaian Font size huruf yang digunakan pada Menu dan tombol	✓			
8.	Penggunaan teks jelas dan mudah dibaca	✓			
9.	Tampilan warna teks menarik		✓		
10.	Konsistensi penggunaan font teks pada tiap tiap tampilan menu	✓			

(Berlanjut)

(Lanjutan)

10.	video beroperasi dengan baik	✓					
11.	Konsistensi tata letak tombol		✓				
13.	Tombol berfungsi dengan baik	✓					
14.	kombinasi warna <i>background</i> dan tombol	✓					
15.	Tampilan <i>background</i> menarik	✓					

Saran Perbaikan:

Sebaiknya Aplikasinya diupload di Playstore.  
atau Aple Store

Parepare, 16 September 2019

Validator Media



Sufyaldy. M. Kom

## LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

### A. IDENTITAS

1. Nama : AHSAN
2. Pekerjaan : DOSEN
3. Bidang keahlian : TEKNOLOGI INFORMASI

### B. PETUNJUK

Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom di bawah ini dengan ketentuan skor penilaian :

4 = Sangat Baik/ Sangat Setuju

3 = Baik/ Setuju

2 = Tidak Baik/ Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Baik

### C. KOMPONEN YANG PERLU DINILAI

No	Butir	Skor			
		4	3	2	1
<b>Pemograman</b>					
1.	Desain dan tampilan Menu menarik	✓			
2.	Penggunaan media jelas dan mudah dipahami		✓		
3.	Media beroperasi dengan baik	✓			
4.	Mudah di <i>download</i>		✓		
<b>Tampilan</b>					
5.	Konsistensi huruf yang digunakan	✓			
6.	Kombinasi warna huruf yang digunakan jelas		✓		
7.	Kesesuaian Font size huruf yang digunakan pada Menu dan tombol	✓			
8.	Penggunaan teks jelas dan mudah dibaca		✓		
9.	Tampilan warna teks menarik		✓		
10.	Konsistensi penggunaan font teks pada tiap tiap tampilan menu	✓			

(Berlanjut)

(Lanjutan)

10.	video beroperasi dengan baik	✓				
11.	Konsistensi tata letak tombol		✓			
13.	Tombol berfungsi dengan baik	✓				
14.	kombinasi warna <i>background</i> dan tombol		✓			
15.	Tampilan <i>background</i> menarik	✓				

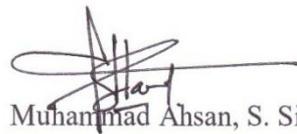
Saran Perbaikan:

Perbaikun :

1. warna teks materi
2. Halaman materi; perbaiki warna tiap-tiap menu materi

Parepare, ...17 September..... 2019

Validator Media



Muhammad Ahsan, S. Si. M.Si

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI**

**A. IDENTITAS**

- 1. Nama : Dr. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I
- 2. Pekerjaan : Dosen
- 3. Bidang keahlian : Tafsir Hadis

**B. PETUNJUK**

Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom di bawah ini dengan ketentuan skor penilaian :

- 4 = Sangat Baik/ Sangat Setuju
- 3 = Baik/ Setuju
- 2 = Tidak Baik/ Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Baik

**C. KOMPONEN YANG PERLU DINILAI**

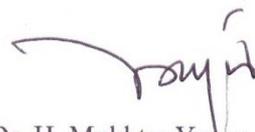
No	Butir	Skor			
		4	3	2	1
<b>Kualitas Materi</b>					
1.	Tidak ada aspek indikator yang menyimpang	✓			
2.	Keluasan cakupan isi materi	✓			
3.	Kejelasan isi materi	✓			
4.	Kebenaran uraian isi materi	✓			
5.	materi pada media diuraikan secara beruntut		✓		
6.	Urutan penyajian materi sesuai dengan indikator	✓			
<b>Kualitas Bahasa</b>					
7.	Kejelasan bahasa yang digunakan	✓			
8.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	✓			
<b>Interaksi Umpan Balik</b>					
9.	Media mudah di operasikan	✓			
10.	Pengguna dapat memperoleh pemahaman melalui media	✓			

Saran Perbaikan:

Dibaca lebih runtut sesuai dgn  
bahan yang disediakan di sekolah

Parepare, ..... 12 September ..... 2019

Validator Materi



Dr. H. Mukhtar Yunus. Lc., M.Th.I

## LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

### A. IDENTITAS

1. Nama : Dr. Hj. Rusdaya Basri, Lc., M.Ag
2. Pekerjaan : Dosen FAKSI IAIN Parepare
3. Bidang keahlian : Ilmu Hukum Islam

### B. PETUNJUK

Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom di bawah ini dengan ketentuan skor penilaian :

- 4 = Sangat Baik/ Sangat Setuju
- 3 = Baik/ Setuju
- 2 = Tidak Baik/ Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Baik

### C. KOMPONEN YANG PERLU DINILAI

No	Butir	Skor			
		4	3	2	1
<b>Kualitas Materi</b>					
1.	Tidak ada aspek indikator yang menyimpang				
2.	Keluasan cakupan isi materi				
3.	Kejelasan isi materi				
4.	Kebenaran uraian isi materi				
5.	materi pada media diuraikan secara beruntut				
6.	Urutan penyajian materi sesuai dengan indikator				
<b>Kualitas Bahasa</b>					
7.	Kejelasan bahasa yang digunakan				
8.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna				
<b>Interaksi Umpan Balik</b>					
9.	Media mudah dioperasikan				
10.	Pengguna dapat memperoleh pemahaman melalui media				

Saran Perbaikan:

- 1) Rukun Nikah :
  - a) Calon mempelai laki-laki
  - b) " wali
  - c) ijab kabul
  - d) saksi
  - e) wali
- 2) pernikahan terdahulu → diganti dgn pernikahan  
usia dini, sesuai dgn objek yg dihadapi (Madrasah  
Aliyah)
- 3) rukun nikah tidak digabung pembahasannya dgn  
rukun nikah. sebaiknya materi difatorkan  
kehitbah dan kapaah .

Parepare, 16-September 2019

Validator Materi



Hj. Rusdaya Basri Lc., M.Ag

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Madrasah : MA MA'ARIF QASIMIYAH TONYAMAN  
Mata Pelajaran : FIQIH  
Kelas/Semester : XI/Genap  
Pertemuan ke : 1,2,3  
Alokasi : 3 X 45 menit

### 1. Kompetensi Dasar

Menjelaskan ketentuan perkawinan dalam Islam dan hikmahnya.

### 2. Indikator Pencapaian

- a. Menjelaskan pengertian dan hukum pernikahan
- b. Menyebutkan syarat dan rukun nikah
- c. Menjelaskan pengertian dan hukum khitbah
- d. Menyebutkan ketentuan dan macam-macam wali
- e. Menyebutkan ketentuan saksi nikah
- f. Menjelaskan pengertian ijab qabul
- g. Menjelaskan hukum dan macam-macam mahar
- h. Menjelaskan hukum walimah dan hikmahnya
- i. Menjelaskan macam-macam pernikahan terlarang

### 3. Tujuan pembelajaran

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan hukum pernikahan
- b. Siswa dapat menyebutkan syarat dan rukun nikah
- c. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan hukum khitbah
- d. Siswa dapat menyebutkan ketentuan dan macam-macam wali
- e. Siswa dapat menyebutkan ketentuan saksi nikah
- f. Siswa dapat menjelaskan pengertian ijab qabul
- g. Siswa dapat menjelaskan hukum dan macam-macam mahar
- h. Siswa dapat menjelaskan hukum walimah dan hikmahnya

### 4. Metode Pembelajaran

1. *Small group discussion*
2. Presentasi kelompok

**5. Sumber Belajar**

Media pembelajaran berbasis android.

**6. Teknik Penilaian**

- Teknik  
Tes *online* (*google form*)
- Bentuk instrumen  
Pilihan ganda
- Instrumen  
20 soal pilihan ganda yang dikerjakan melalui *smartphone*.

**7. Materi**

Pernikahan dalam Islam.

Materi	Uraian Materi
<p>Pengertian dan Hukum Pernikahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nikah artinya suatu akad yang menghalalkan pergaulan antara laki-laki dan perempuan yang bukan mahramnya hingga menimbulkan hak dan kewajiban diantara keduanya, dengan menggunakan lafadz <i>inkah</i> atau <i>tazwij</i> atau terjemahnya.</li> <li>➤ Dalam pengertian yang luas, pernikahan merupakan ikatan lahir dan batin yang dilaksanakan menurut syariat Islam antara seorang laki-laki dan seorang perempuan, untuk hidup bersama dalam satu rumah tangga guna mendapatkan keturunan.</li> <li>➤ Jumhur ulama menetapkan hukum menikah menjadi lima, yaitu:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mubah Hukum asal pernikahan adalah mubah. Hukum ini berlaku bagi seseorang yang tidak terdesak oleh alasan-alasan yang mewajibkan nikah atau mengharamkannya.</li> <li>2. Sunnah Hukum ini berlaku bagi seseorang yang memiliki bekal untuk hidup berkeluarga, mampu secara jasmani dan rohani untuk menyongsong kehidupan berumah tangga dan dirinya tidak khawatir terjerumus dalam perbuatan perzinaan.</li> <li>3. Wajib Hukum ini berlaku bagi siapapun yang telah mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, memiliki bekal menafkahi istri, dan khawatir dirinya akan terjerumus dalam perbuatan zina.</li> </ol> </li> </ul>

	<p>4. Makruh Hukum ini berlaku bagi seseorang yang belum mempunyai bekal untuk menafkahi keluarga, walaupun dirinya telah siap secara fisik untuk menyongsong kehidupan berumah tangga, dan ia tidak khawatir terjerumus dalam perbuatan zina hingga datang waktu yang paling tepat untuknya.</p> <p>5. Haram Hukum ini berlaku bagi seseorang yang menikah dengan tujuan menyakiti istrinya, mempermainkannya serta memeras hartanya.</p>
Syarat dan Rukun Nikah	<p>➤ Rukun nikah adalah unsur pokok yang harus dipenuhi, hingga pernikahan menjadi sah. Adapun syarat dan rukun nikah ada 5, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calon suami</li> <li>2. Calon istri</li> <li>3. Wali nikah</li> <li>4. Dua orang saksi</li> <li>5. Ijab qabul</li> </ol>
Khitbah	<p>➤ Khitbah artinya pinangan, yaitu permintaan seorang laki-laki kepada seorang perempuan untuk dijadikan istri dengan cara-cara umum yang sudah berlaku di masyarakat. Terkait dengan permasalahan khitbah Allah Swt. berfirman:</p> <p style="text-align: center;">         وَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ فِيمَا عَرَّضْتُمْ بِهِ مِنْ خِطْبَةِ النِّسَاءِ أَوْ أَكْنَنْتُمْ فِي          أَنْفُسِكُمْ ۗ عَلِمَ اللَّهُ أَنَّكُمْ سَتَذْكُرُونَهُنَّ وَلَكِنْ لَا تُوَاعِدُوهُنَّ سِرًّا إِلَّا أَنْ          تَقُولُوا قَوْلًا مَعْرُوفًا ۗ وَلَا تَعْزَمُوا عُقْدَةَ النِّكَاحِ حَتَّىٰ يَبْلُغَ الْكِتَابُ          أَجَلَهُ ۗ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ يَعْلَمُ مَا فِي أَنْفُسِكُمْ فَاحْذَرُوهُ ۗ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ          عَفُورٌ حَلِيمٌ ﴿٢٣٥﴾     </p> <p>“Dan tak ada dosa bagi kamu meminang wanita-wanita itu dengan sindiran yang baik atau harus menyembunyikan keinginan mengawini mereka dalam hatimu... (QS. Al-baqarah: 235). Sabda Rasulullah yang artinya: “janganah salah satu diantara kamu meminang atas pinangan saudaranya, kecuali peminang sebelumnya meninggalkan pinangan itu atau memberi iji kepadanya”</p>

	(HR. Bukhari dan Muslim)
Wali dan Saksi	<p>➤ Wali Nikah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wali nikah. Seluruh madzhab sepakat bahwa wali dalam pernikahan adalah wali perempuan yang melakukan akad nikah dengan pengantin laki-laki.</li> <li>2. Kedudukan Wali. Wali mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pernikahan. Tanpanya, pernikahan tidak sah.</li> </ol> <p>Rasulullah Saw. Bersabda:  “tidaklah sah pernikahan kecuali dengan wali yang dewasa dan dua orang saksi adil”. (HR. Tirmizi).</p> <p>Syarat-syarat wali:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merdeka</li> <li>2. Berakal</li> <li>3. Baligh</li> <li>4. Islam</li> </ol> <p>Wali nikah terbagi menjadi dua macam yaitu wali nasab dan wali hakim. Wali nasab adalah wali dari pihak kerabat. Sedangkan wali hakim adalah pejabat yang diberikan hak oleh penguasa untuk menjadi wali nikah dalam keadaan tertentu dan dengan sebab tertentu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wali Mujbir. Wali mujbir adalah wali yang berhak menikahkan anak perempuannya yang sudah baligh, berakal, dengan tiada meminta izin terlebih dahulu kepadanya. Hanya bapak dan kakek yang dapat menjadi wali mujbir.</li> <li>2. Wali hakim. Yang dimaksud dengan wali hakim adalah kepala negara yang beragama islam. Dalam konteks ke Indonesiaan tanggung jawab ini dikuasai kepada menteri agama yang selanjutnya dikuasai kepada para pegawai pencatat nikah. Rasulullah Saw bersabda:  Artinya: “seorang Sultan (hakim/pengusa) adalah wali bagi yang tidak mempunyai wali” (HR. Imam Empat)</li> <li>3. Wali adhal. Wali adhal adalah wali yang tidak mau menikahkan anak/cucunya, karena calon suami yang akan menikahi anak/cucunya tersebut tidak sesuai dengan kehendaknya. Padahal calon suami dan anaknya/cucunya sekufu. Dalam keadaan semisal ini secara otomatis perwakilan pindah kepada wali hakim.</li> </ol> <p>➤ Saksi Nikah</p> <p>Kedudukan saksi dalam pernikahan yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk menghilangkan fitnah atau kecurigaan orang</li> </ul>

	<p>lain terkait hubungan pasangan suami isteri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk lebih menguatkan janji suci pasangan suami isteri.</li> </ul> <p>1. Jumlah syarat saksi</p> <p>Saksi dalam pernikahan disyaratkan dua orang laki laki. Selanjutnya ada dua pendapat tentang saksi laki-laki dan perempuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendapat pertama mengatakan bahwa pernikahan yang disaksikan seorang laki-laki dan dua orang perempuan sah. Pendapat ini disandarkan pada firman Allah QS. Al-baqarah: 282</li> </ul> <p>وَاسْتَشْهِدُوا شَهِيدَيْنِ مِنْ رِجَالِكُمْ فَإِنْ لَمْ يَكُونَا رَجُلَيْنِ فَرَجُلٌ وَأَمْرَاتَانِ مِمَّنْ تَرْضَوْنَ مِنَ الشُّهَدَاءِ</p> <p>Artinya: “angkatlah dua orang saksi laki-laki diantara kamu jika tidak ada angkatlah satu orang laki-laki dan dua orang perempuan yang kamu setujui”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sedangkan pendapat kedua mengatakan tidak sah.</li> </ul> <p>2. Syarat-syarat saksi dalam pernikahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laki-laki</li> <li>• Beragama islam</li> <li>• Baliqh</li> <li>• Mendengar dan memahami perkataan dua orang yang melakukan akad</li> <li>• Bisa berbicara, melihat, berakal</li> <li>• Adil</li> </ul> <p>Sabda Rasulullah Saw:</p> <p>Artinya: “Sahnya suatu pernikahan hanya dengan wali dan dua orang saksi yang adil”. (HR. Ahmad).</p>
Ijab Qabul	<p>➤ Ijab Qabul</p> <p>a. Pengertian Ijab dan qabul. Ijab yaitu wali (dari pihak perempuan) atau wakilnya sebagai penyerahan kepada pihak pengantin laki-laki. Sedangkan qabul yaitu ucapan pengantin laki-laki atau wakilnya sebagai tanda penerima.</p> <p>b. Adapun syarat-syarat ijab qabul adalah sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang yang berakal sudah tamyiz</li> <li>• Ijab qabul diucapkan dalam satu majelis</li> <li>• Tidak ada pertengkaran antara keduanya</li> <li>• Yang berakad adalah mendengar atau memaham bahwa keduanya melaukan akad</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lafadz ijab qabul diucapkan dengan kata nikah atau tazwij atau yang seperti dengan kata-kata itu</li> <li>• Tidak dibatasi dengan waktu tertentu misalnya setahun, sebulan, dan sebagainya</li> </ul> <p>c. Lafadz Ijab dari wali nikah “wahai (Lukman) aku nikahkan engkau dengan (Fatimah) anakku dengan mahar ... tunai”</p> <p>d. Lafadz Qabul dari pengantin laki-laki “saya terima nikahnya (Fatimah) binti (Maimun) dengan mas kawin ... tunai”</p>
Mahar	<p>➤ Mahar</p> <p>a. Pengertian dan hukum Mahar. Mahar atau mas kawin adalah pemberian wajib dari suami kepada isteri karena sebab pernikahan. Bisa berupa uang, benda, perhiasan, atau jasa seperti mengajar Al-Qur'an</p> <p>b. Ukuran Mahar. Dalam banyak riwayat dijelaskan bahwa mahar bisa berupa benda (materi) atau kemanfaatan (non mater). Rasulullah Saw menganjurkan kesederhanaan dalam memberikan mahar. Beliau bersabda: Artinya: “Sesungguhnya nikah yang paling diberkahi adalah yang paling sederhana maharnya.” (HR. Ahmad)</p> <p>c. Macam-macam Mahar Jenis mahar ada dua, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahar Musamma yaitu mahar yang jenis dan jumlahnya disebutkan saat akad nikah berlangsung.</li> <li>• Mahar Mitsil yaitu mahar yang jenis atau kadarnya diukur sepadan dengan mahar yang pernah diterima oleh anggota keluarga atau tetangga terdekat kala mereka melangsungkan akad nikah dengan melihat status sosial, umur, kecantikan, gadis atau janda.</li> </ul>
Walimah	<p>➤ Walimah</p> <p>a. Pengertian walimah 'urs. Walimah 'urs adalah pesta yang diselenggarakan setelah akad nikah dengan menghadirkan jamuan kepada para undangan, sebagai pernyataan rasa syukur atas pernikahan.</p> <p>b. Hukum mengadakan walimah. Mengadakan walimah 'urs hukumnya sunnah muakad (dikuatkan), dengan memperhatikan beberapa hal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Niat syukur kepada Allah atas segala nikmatNya</li> <li>• Jangan berlebih-lebihan dan sesuaikan dengan kemampuan</li> <li>• Undangan tidak membedakan antara orang kaya dan si miskin</li> </ul>

	<p>c. Hukum menghadiri walimah ‘urs. Hukumnya adalah wajib</p> <p>d. Hikmah diadakan walimah ‘urs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiarkan pernikahan dan menghindari nikah siri (rahasia)</li> <li>• Mengungkapkan rasa syukur kepada Allah dan rasulnya</li> <li>• Memberi rangsangan segera menikah kepada orang yang suka membujang.</li> </ul>
<p>Pernikahan Terlarang</p>	<p>➤ Macam-macam pernikahan terlarang</p> <p>a. Nikah Mut’ah Nikah mut’ah ialah nikah yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan melampiaskan hawa nafsu dan bersenang-senang untuk sementara waktu.</p> <p>b. Nikah Syighar (kawin tukar) Yang dimaksud dengan nikah syighar adalah seorang perempuan yang dinikahkan walinya dengan laki-laki lain tanpa mahar, dengan perjanjian bahwa laki-laki itu akan menikhakan wali perempuan tersebut dengan wanita yang berada dibawah perwaliannya.</p> <p>c. Nikah Tahlil Gambaran nikah tahlil adalah seorang suami yang menthalaq isterinya yang sudah ia campuri, agar bisa dinikahi lagi oleh suami pertamanya yang pernah menjatuhkan thalaq tiga (thalaq bain) kepadanya.</p> <p>d. Nikah beda agama Larangan nikah beda agama ini Allah jelaskan dalam QS. Al-baqarah: 221</p> <p>وَلَا تَنْكِحُوا الْمُشْرِكَةَ حَتَّىٰ تُؤْمِنَ ۚ وَلَا أُمَةٌ مُّؤْمِنَةٌ خَيْرٌ مِّنْ مُّشْرِكَةٍ وَلَوْ أَعْجَبَتْكُمْ ۗ وَلَا تُنكِحُوا الْمُشْرِكِينَ حَتَّىٰ يُؤْمِنُوا ۚ وَلَعَبْدٌ مُّؤْمِنٌ خَيْرٌ مِّنْ مُّشْرِكٍ ۚ وَلَوْ أَعْجَبَكُمْ ۗ أُولَٰئِكَ يَدْعُونَ إِلَى النَّارِ ۗ وَاللَّهُ يَدْعُو إِلَى الْجَنَّةِ وَالْمَغْفِرَةِ بِإِذْنِهِ ۗ وَيُبَيِّنُ آيَاتِهِ لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ ﴿٢٢١﴾</p>

	<p>Artinya: “ janganlah kamu menikahi wanita-wanita musyrik sampai beriman. Sesungguhnya wanita budak yang mukmin lebih baik dari pada wanita-wanita budak musyrik, walaupun dia menarik hatimu. Dan janganlah kamu menikahi orang-orang musyrik (dengan wanita muslim) sebelum mereka beriman. Sesungguhnya budak yang mukmin lebih baik dari pada orang-orang musyrik walaupun dia menarik hatimu”.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tonyaman, 11 November 2019

Mengetahui,

Kepala MA Ma'arif Qasimiyah

Guru Mata Pelajaran

Kaharuddin, S.Ag.,M.Pd.I  
NIP: 197212312006041005

Andi aco bugman, S.Pd.I



## Soal Pretes dan Posttest

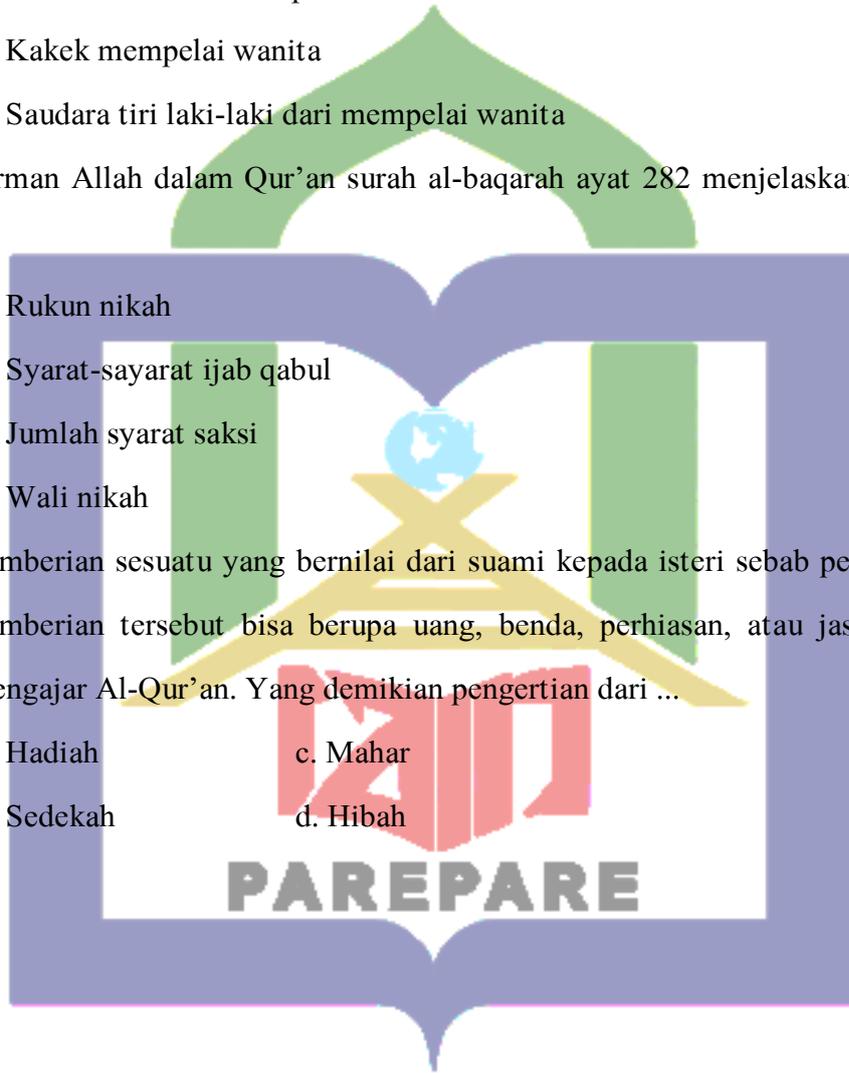
Pilihlah salah satu jawaban yang tepat dengan memberikan tanda silang pada salah satu jawaban yang kamu anggap benar !

1. Hukum asal pernikahan adalah...
  - a. Wajib
  - b. Sunnah
  - c. Mubah
  - d. Makruh
2. Hukum meminang wanita yang sudah dipinang oleh saudaranya adalah...
  - a. Haram
  - b. Sunnah
  - c. Mubah
  - d. Makruh
3. Ucapan penyerahan oleh pihak wali perempuan kepada mempelai laki-laki disebut...
  - a. Ijab
  - b. Qabul
  - c. Ijab dan qabul
  - d. Sumpah
4. “Saya terima nikahnya fulan binti fulan dengan mas kawin tersebut tunai” merupakan lafal...
  - a. Ijab
  - b. Qabul
  - c. Ijab dan qabul
  - d. Sumpah
5. Ijab qabul merupakan salah satu ... nikah
  - a. Syarat
  - b. Sunnah
  - c. rukun
  - d. Wajib
6. Seorang wali yang berhak menikahkan anak perempuannya tanpa minta izin kepadanya disebut wali ...
  - a. Adhol
  - b. Mujbir
  - c. Muhakkamah
  - d. Hakim

7. Tingkat wali dibawah ini yang paling berhak menjadi wali dalam pernikahan jika bapak sudah meninggal adalah...
- Kakek dari pihak bapak
  - Saudara laki-laki sebak
  - Saudara laki-laki sekandung
  - Hakim
8. Pernikahan yang hanya disaksikan kurang dari dua saksi hukumnya ...
- Tetap sah
  - Batal/rusak
  - Sunnah
  - Haram
9. Mahar yang jenis, bentuk dan jumlahnya ditetapkan sesuai dengan yang berlaku dilingkungan tempat tinggal calon mempelai disebut mahar ...
- Musamma
  - Mitsil
  - Kontan
  - Mu'ajjal
10. Hukum mengadakan walimatul 'ursy pada saat mengadakan pernikahan adalah ...
- Wajib
  - Sunnah muakad
  - Makruh
  - Mubah
  - Fardu kifayah
11. Pada saat mengadakan walimatul 'ursy hendaknya seperti dibawah ini, kecuali ...
- Jangan berlebih-lebihan dan sesuaikan dengan kemampuan
  - Jangan membedakan antara si kaya dan si miskin
  - Berfoya-foya dan memamerkan kekayaan
  - Mohon doa restu kepada kerabat teman atau sahabat
12. Contoh dari nikah tahlil adalah ...
- Hamid menikahi mantan istri hasan agar dapat kembali dengan mantan istrinya



18. Pernikahan berstatus sah jika antara lain ada walinya. Adapun orang yang tidak sah menjadi wali pengantin wanita sebagai berikut, adalah ...
- Bapak pengantin wanita
  - Saudara laki-laki sebak
  - Kakek mempelai wanita
  - Saudara tiri laki-laki dari mempelai wanita
19. Firman Allah dalam Qur'an surah al-baqarah ayat 282 menjelaskan tentang ...
- Rukun nikah
  - Syarat-syarat ijab qabul
  - Jumlah syarat saksi
  - Wali nikah
20. Pemberian sesuatu yang bernilai dari suami kepada isteri sebab pernikahan. Pemberian tersebut bisa berupa uang, benda, perhiasan, atau jasa seperti mengajar Al-Qur'an. Yang demikian pengertian dari ...
- Hadiah
  - Sedekah
  - Mahar
  - Hibah





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21507, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B- 37A /In.39.8/PP.00.9/09/2019  
Lampiran :  
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Parepare, 12 September 2019

Yth. Bapak Bupati Polewali Mandar  
Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan  
politik(KESBANGPOL)

Di

Tempat

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : MARDIAH  
NIM : 17.0211.017  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Fiqih Peserta Didik MA Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar.

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **September Tahun 2019** Sampai Selesai.

Sehubungan Dengan Hal Tersebut Diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*



A.n. Rektor,  
Direktur,

H. Mahsyar



PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Manunggal NO. 11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315

**IZIN PENELITIAN**

**NOMOR : 503/671/IPL/DPMPTSP/IX/2019**

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Izin Penelitian;
  2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mamasa Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
  3. Memperhatikan :
    - a. Surat Permohonan Sdr (i) MARDIAH
    - b. Surat Rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor :B-666/Bakesbangpol/B.1/410.7/IX/2019,Tgl.13-09-2019

**MEMBERIKAN IZIN**

Kepada :

Nama	:	MARDIAH
NIM/NIDN/NIP	:	17.0211.020
Asal Perguruan Tinggi	:	IAIN PARAPARE
Fakultas	:	-
Jurusan	:	PENDIDIKA AGAMA ISLAM BERBASIS IT
Alamat	:	KEL. AMMASANGAN KEC. BINUANG

Untuk melakukan Penelitian di MA MA'ARIF Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar, terhitung bulan September s/d Oktober 2019 dengan Judul " **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN PENGUSAHAAN MATERI FIQIH PESERTA DIDIK MA MA'ARIF QASIMIYAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR** ".

Adapun Rekomendasi ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil Penelitian kepada Bupati Polewali Mandar Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata Pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Izin Penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Polewali Mandar  
Pada Tanggal, 16 September 2019

a.n. **BUPATI POLEWALI MANDAR**  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



**ANDI MASRI MASDAR, S.Sos., M.Si**  
Pangkat : Pembina  
NIP : 19740206 199803 1 009

Tembusan:

1. Unsur Forkopinda di tempat;
2. Ka. Kemenag Kab. Polman di tempat;
3. Ka. MA MA'ARIF Qasimiyah di tempat.



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-QASIMIYAH  
MADRASAH ALIYAH (MA) MA'ARIF QASIMIYAH TONYAMAN  
KABUPATEN POLEWALI MANDAR**

*Jl. Poros Salumandalang No.52 Tonyaman Kab. Polewali Mandar Kode Pos 91312*

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor: 1029/MA.31.03.007/PP.004/10/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala **MA MA'ARIF QASIMIYAH TONYAMAN** Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat menerangkan bahwa :

Nama : **MARDIAH**  
Tempat & Tgl.lahir : Binuang, 17 Oktober 1992  
Jenis kelamin : Perempuan  
Nim : 17.0211.020  
Instansi/pekerjaan : IAIN PARE PARE  
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS IT  
Alamat : KELURAHAN AMMASANGAN KEC.BINUANG

Benar telah melakukan penelitian di **MA MA'ARIF QASIMIYAH TONYAMAN** Kabupaten Polewali Mandar,terhitung mulai 23 september S/d 15 Oktober 2019 dalam rangka penyusunan tesis dengan judul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBAIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI Fiqih PESERTA DIDIK MA MA'ARIF QASIMIYAH TONYAMAN KABUPATEN POLEWALI MANDAR”**

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tonyaman, 11 November 2019

Kepala Madrasah

**KAHARUDDIN, S.Ag.,M.Pd.I**  
NIP. 197212312006041005



DOKUMENTASI

Validasi ahli Media



Validasi ahli Materi



Proses pembelajaran pada kelas eksperimen



Proses pembelajaran pada kelas kontrol





## BIOGRAFI PENULIS

Mardiah, lahir di Binuang pada tanggal 17 Oktober 1993, anak ke enam dari 6 bersaudara dari pasangan Abd. Muin dan Halifah. Penulis memulai pendidikannya pada tahun 2000 di SDN No. 030 Binuang dan selesai pada tahun 2005. Penulis melanjutkan pendidikannya pada tahun yang sama di MTs DDI Kanang dan selesai pada tahun 2008, kemudian ditahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikannya di Pondok Pesantren Salafiyah Parappe Campalagian dan lulus pada tahun 2011.

Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan di STAIN Parepare pada program Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Tarbiyah dan Adab Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan menyelesaikan studinya pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan studinya pada Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare pada tahun 2017, Program Studi Pendidikan Agama Islam berbasis Informasi Teknologi, dengan mengangkat judul tesis “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta didik Madrasah Aliyah Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar”.